

Cathies Quest™

The Knight of Lodis
Lancelot ~ Somebody to Love





ancelot ~ Somebody to Love это модификация классической тактической

RPG для Game Boy Advance и последней оригинальной игрой во франшизе Ogre Battle. Цель этого хака, сделать игру сложнее, но в то же время интересней, сохранив при этом атмосферу оригинала. Для этого многие аспекты подверглись ребалансу. От вражеских боевых порядков в каждой сюжетной битве, до поведения ИИ. От переработанных заклинаний, экипировки, до добавления совершенно новых, но знакомых ветеранам серии, классов. Надеюсь, вы получите столько же удовольствия от прохождения этого хака, сколько я от его создания.

КГ/АМ, или Список изменений

Битвы:

- Уровни врагов в сюжетных битвах растут вместе с игроком. Безумный гринд не принесёт победы.
- Противники в сюжетных баталиях лучше подготовлены, используют продвинутое снаряжение, заклинания и/или классы. Часть врагов находится на иных стартовых позициях.
- ИИ был изменен, противники ведут себя агрессивней и менее предсказуемо.



Диалоги, Графика и Персонажи

- Исправлена нелепая ошибка в диалоге с Береврой, где та упоминает, что нашла новорожденную Элеонору за 10 лет до начала событий игр. Чего просто не могло быть, поскольку Элеонора осиротела во время Реформации, случившейся 15 лет назад. Не говоря уже о том, что она явно старше 10-11 лет.
- Все околосюжетные персонажи обзавелись собственной расцветкой, отличающей их от прочих юнитов. К примеру, Джастин и Лара (двое солдат под началом Риктора) нередко мелькают в катсценах. Теперь их можно опознать в толпе по голубым доспехам.
- Стартовый класс Альфонса изменён с солдата на рыцаря.
- Стартовый класс Элеоноры изменён с солдата на клирика. Также она имеет со старта эмблему "Arbitration".
- Уникальные сюжетные (такие, как Ивана, Шивен, Орсон и т.д.) и околосюжетные персонажи (в основном вражеские командиры) обладают более высокими стартовыми характеристиками в сравнении с рядовыми юнитами.
- Глисиния (Glycinia) всегда имеет одинаковый набор экипировки. Более нет нужды ждать до последнего, чтобы выжать максимум ценного лута из этой крохотной феечки.
- Доступные лишь для ИИ юниты-зомби теперь имеют элемент тьмы, как и вся прочая нежить.



Магазины, мечи и магия:

• Эксклюзивные для мультиплеера и сценариев А/В предметы и заклинания возможно найти в ходе одиночной игры независимо от выбранной сюжетной линии.

• Предметы, дающие постоянную прибавку к характеристикам (за парой исключений) больше не падают как трофеи в сюжетных битвах и их нельзя выиграть в Quest Mode. Игрок по-прежнему может найти их в случайных боях.

• Сюжетные битвы приносят больше золота.

• С начала 3-й главы магазины начнут продавать тяжёлую броню (Heavy Armor).

• Заклинание Fluid Magic больше недоступно для продажи, единственный экземпляр этой магии игрок может получить в виде трофея с ведьмы в сюжетном сражении в лесу Наджи (Naja Forest).

• После боя в Сотавенто (Sotavento) во 2-й главе, в магической лавке начнёт продаваться магия Enfeeble.

• Вместо 🍀Сфер, в лавке Денеб будут продавать 🍇Фрукты Духа. Причина такого изменения проста – теперь, когда на руках у игрока больше золота, возможность закупаться в неограниченных количествах предметы, наносящие огромный урон всем врагам на поле боя, уничтожит любое подобие баланса. Сферы всё ещё можно добыть в виде случайной награды в Quest Mode.

• Цена на следующие виды расходников удвоены:

- 🍀 Magic Leaf – с 150 до 300G
- 🍀 Magic Seed – с 300 до 600G
- 🍀 Magic Salve – с 600 до 1200G

• Исправлено описание 🍀Ангельского Плода (Angel Fruit), где имя Mizal, персонажа Ogre Battle: March of the Black Queen, ошибочно перевели как «Mizar». Спасибо, Atlus.

• Цена 🔥Печати Огня (Firecrest) возросла вдвое, а предоставляемые им защиты уменьшились втрое (что всё ещё дохрена). В то же время Печать Огня теперь наделяет своего носителя защитой от всех статусных эффектов. Печать Огня стало сложнее получить ещё и потому, что теперь в игре существует всего лишь шесть 🍂Стеклянных тыкв (Glass Pumpkins). Две из которых держат при себе пара секретных персонажей, одну можно получить как трофей в опциональной битве, остальные три спрятаны на локациях.



• Изменениям подверглись и награды Quest Mode. Все статбустеры, товары из лавки Денеб и Стекланные Тыквы были исключены из списков, как и Dowsing Rod (который гарантированно падает в одной из ранних битв). На их месте появилось много редкой экипировки и недостающие предметы с шансом поломки. Полный список ниже:

Rank A	Rank B	Rank C	Rank D	Rank E
Angel Fruit Orb Ripple's Staff Oracion Sanscion Southern Cross Answerer Fragarach	Kerykeiron Saint's Shield Holy Crown Freude Helm Brionac Tathlum Balmung Sherwood Bow	Pure-White Dress Grincer Coat Warp Shoes Ring of Flight Warp Ring Firedrake Sword Rune Plate Black Armor	Yomogi-u Yu-giri Dark Shield Earth Dragon Axe Thunder Shield Flame Shield Earth Shield Ice Shield	Prox Holy Comet Rapture Rose Peridot Sword Needle of Light Flame Flail Hammer of Tears Caldia
Rank F	Rank G	Rank H	Rank I	Rank J
Peregrine Mail Phoenix Mail Nathalork Mail Leviathan Mail Volcaetus Dragon Gem Sword Flame Bow Sandstorm Bow	Tundra Bow Ice Wand Brigandine Earth Leather Flame Leather Cloak of Oath Hyacinth Fan Earth Wand	Thunder Chain Ice Chain Wind Garb Fire Garb Earth Garb Wind Wand Robe of Abyss Fire Wand	Water Garb Wind Ring Firedrake Ring Earth Ring Water Ring Sacred Ring Dark Ring Pointy Hat	Ring of Flotation Wisdom Fruit Reincarnation Healing Essence Magic Essence Tome of Discipline Urn of Chaos Mirror of the Gods

• Уменьшен вес всех вееров.

Anbicion – урон от особой способности меча был повышен, теперь это слегка ослабленная версия Clotho.

Notos – урон увеличен до 66

• Улучшены катаны. Бонус к ловкости возрос с +4 до +8. А их урон теперь сравним по силе с элементарными одноручными мечами:

Matsukaze – урон без изменений (52)

Kagari Bi – урон увеличен до 54

Yu Giri – урон увеличен до 56

Yomogi U – урон увеличен до 58

Needle of Light – урон увеличен до 64 ед.

Что превращает эту рапиру в оружие более высокого класса чем Peridot Sword. В ванили оба клинка имели одинаковые показатели урона.

• Схожее изменение коснулось и пары стихийных молотов, ранее не различавшихся по урону:

Euros – урон увеличен до 68

Mystic Hammer – урон увеличен до 64, даёт возможность персонажу использовать магию Heal Plus.

• Эндгеймовые топоры получили усиление.

Bloody Cleaver – урон увеличен до 74

Boreas – урон увеличен до 72



• Все арбалеты стали одноручными, освобождая вторую руку для щита или оружия.

🏹 Composite Bow – дальность атаки повышена с 7 до 8.

🏹 Tathlum – единственный уникальный арбалет в игре, да и тот в ванили не отличался характеристиками от Composite Bow. В моде его урон возрос с 44 до 54, а бонус к ловкости с +1 до +5. Но главное изменение коснулось радиуса атаки, на манер огнестрельного оружия из оригинальной LUCT, теперь он не имеет ограничения по дальности и может поразить любую цель невзирая на расстояние.

🗡 Longicollis претерпел существенную переработку, став оружием достойным того, чтобы за ним охотился весь Овис.

Святое копье невесомо, имеет 90 ед. урона, повышает силу, интеллект и ловкость носителя на +15, усиливает все типы сопротивления на 10% и делает персонажа невосприимчивым к эффектам страха.

• Все 🗡 мечи Snapdragon стали двуручными.

• Дальность применения всей магии призыва сократилась с 5 до 3 клеток, а урон снизился с 55 до 50

• Heal Plus, сила заклинания снижена с 35 to 25

• Full Heal, дальность применения возросла с 1 до 5 клеток

• Cheer, расход SP снижен с 22 до 15

• Fairy Kiss, расход SP снижен с 15 до 10

• Magic Missile расход SP снижен с 15 до 8, урон повышен с 45 до 55

• Fairy Embrace, расход SP снижен с 25 до 15

• "Fairy" Kiss, расход SP снижен с 15 до 12

• "Fairy" Embrace, расход SP снижен с 25 до 18

• Thunder Breath, урон снижен с 55 до 50

• Poison Breath, урон повышен с 55 до 60

• Rotten Breath, урон повышен с 55 до 65

• Strangling Tentacles, расход SP снижен с 25 с 20

• Barren Soul, расход MP снижен с 25 до 20, урон повышен с 60 до 70

• Swallow's Daze, урон повышен с 30 до 60

• Pelting Fury, урон повышен с 30 до 35

• Shuriken Barrage, урон повышен с 25 до 35

Некоторые классы получили доступ к недоступным ранее заклинаниям.

С полным списком магических умений можно ознакомиться на странице ниже.



Заклинание	Магические навыки															
	Базовый	Чародей	Сирена	Лич	Шаман	Колдунья	Призрак	Поддержка	Ведьма	Викка	Рыцарь	Клирик	Ангел	Священник	Прелат	Лорд
Thunderbird			☑		☑	☑				☑						☑
Thunder Flare		☑	☑	☑	☑	☑										☑
Air Blade	☑	☑	☑	☑	☑	☑										☑
Teleport				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Harnella's Influence				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Haste				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Salamander			☑		☑	☑				☑						☑
Firestorm		☑	☑	☑	☑	☑										☑
Fireball	☑	☑	☑	☑	☑	☑										☑
Clear Sky				☑	☑	☑										☑
Ray of Paralysis				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Zoshonel's Influence				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Molten Blade				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Gnome			☑		☑	☑				☑						☑
Acid Vapor	☑	☑	☑	☑	☑	☑										☑
Crag Crush		☑	☑	☑	☑	☑										☑
Petrifying Cloud				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Hurdle Wall				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Berthe's Influence				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Constrain				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Fenrir			☑			☑				☑						☑
Ice Javelin	☑	☑	☑	☑	☑	☑										☑
Ice Field		☑	☑	☑	☑	☑										☑
Slumber Mist				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Grueza's Influence				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Poison Squall				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Purify				☑	☑	☑		☑	☑	☑						☑
Exorcism												☑	☑	☑	☑	☑
Lightning Bow											☑	☑	☑	☑	☑	☑
Divine Radiance													☑	☑	☑	☑
Tranquillize										☑				☑	☑	☑
Faith										☑				☑	☑	☑
Cleanse											☑	☑	☑	☑	☑	☑
Heal											☑	☑	☑	☑	☑	☑
Heal Plus												☑	☑	☑	☑	☑
Full Heal												☑	☑	☑	☑	☑
Resurrection														☑	☑	☑
Ignis Fatuus					☑					☑					☑	☑
Fiend's Grip			☑	☑		☑										☑
Nightmare		☑	☑	☑		☑	☑									☑
Brain Sap				☑			☑		☑	☑						☑
Enfeeble				☑			☑		☑	☑						☑
Cursed Existence				☑			☑		☑	☑						☑
Fluid Magic				☑		☑		☑	☑	☑						☑
Time Flux				☑		☑		☑	☑	☑						☑
Necromancy				☑	☑	☑			☑	☑						☑

Классы

Soldier



Archer



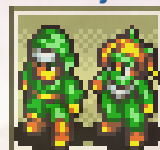
Beast Tamer



Dragon Tamer



Ninja



Wizard



Cleric



Knight



Swordmaster



Valkyrie



Dragoon



Siren



Warlock



Witch



Priest



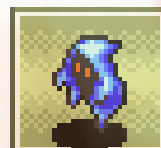
Angel Knight



Lich



Ghost



Sorceress



Prelate



Summoner



Shaman



Wicce



Lord



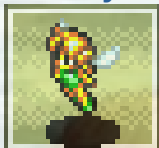
Hawkman



Mermaid



Fairy



Giant



Gremlin



Gorgon



Lesser Daemon



Thunder Dragon



Red Dragon



Earth Dragon



Blue Dragon



Mushus



Naga



Vrtra



Dragon Zombie



Griffin



Cerberus



Cockatrice



Octopus



Soldier



The basic class where all characters begin. With evenly distributed abilities, these characters are quite versatile. Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

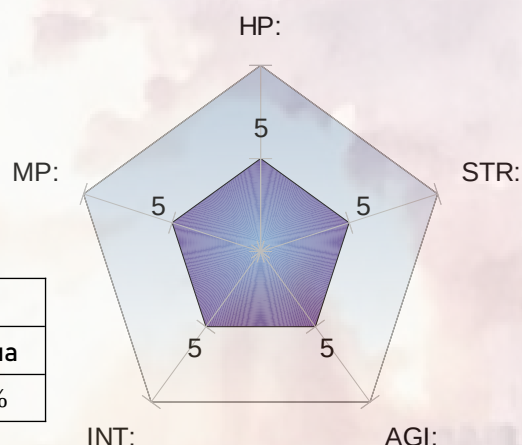
Слоты заклинаний: Нет

Таланты: Нет

Пассивные перки: Урон растёт по мере снижения HP

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
100%	55%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Как подобает базовому классу, солдаты обладают средними характеристиками без выраженных сильных или слабых сторон. Обделённые особыми талантами, они вынуждены полагаться лишь на силу своего оружия. И в этот момент в игру вступает их пассивный перк, ведь чем больше урона получит в бою солдат, тем выше станет его урон.

Archer



Skilled rear support characters who excel at shooting arrows. Useful in many situations.

Требования: AGI 37.

Специализация: Лук

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

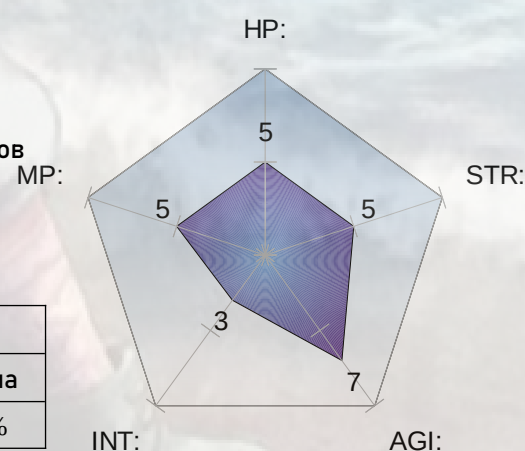
Таланты: Нет

Пассивные перки: Дополнительный урон против зверей и драконов

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	80%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Мастера дальнего боя. Лучники стали сильнее и ловчей чем прежде, а их атаки наносят существенный урон, особенно по крупным целям, таких как магические звери или драконы.

Beast Tamer



Beast Tamers are among the few humans that magic beasts such as Griffins will open their hearts to. These male warriors enhance magic beasts' power when they are in close proximity. Требования: HP 142, STR 34, убить не более 4-х зверей.

Специализация: Хлыст

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

Таланты: Нет

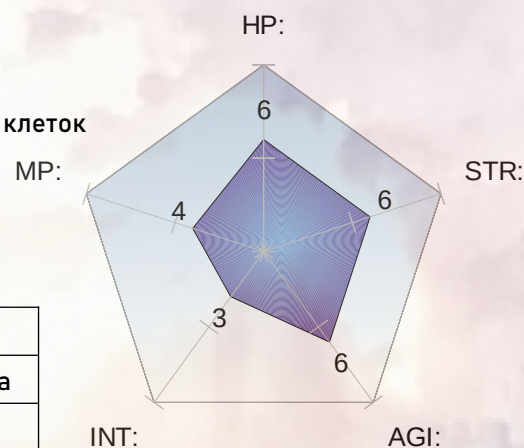
Пассивные перки: +1 к морали союзным зверям на расстоянии 3-х клеток

Звери и драконы наносят меньший урон

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
100%	70%	5%	5%	5%	5%	0%	0%

Укротители зверей обладают впечатляющими физическими характеристиками, хорошей мобильностью и защитой (они особо устойчивы к атакам зверей и драконов). Но в первую очередь укротители ценны своим умением усиливать всех союзных зверей рядом с ними. Требования к этому классу были смягчены. Для того чтобы юнит потерял доступ к этому классу навечно, ему нужно убить более чем 4-х зверей, а не 1-го, как прежде.

Dragon Tamer



Dragon Tamers handle dragons gently and will enhance the power of any dragons within the range of 3 panels. This female class can cast missile type magic and are unforgiving to those that would hurt a dragon. Требования: HP 140, MP 14, убить не более 4-х драконов.

Специализация: Рапира

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристики

Магические навыки: Базовый

Слоты заклинаний: 1

Таланты: Нет

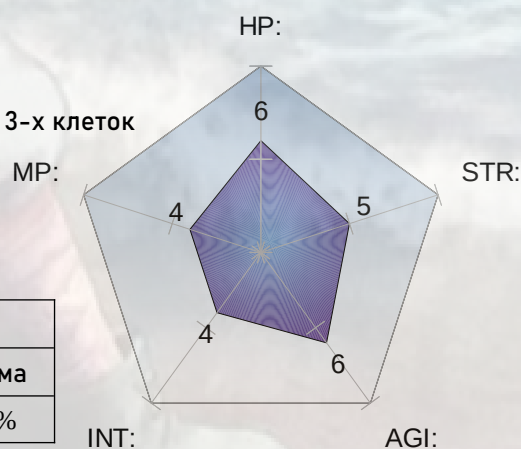
Пассивные перки: +1 к морали союзным драконам на расстоянии 3-х клеток

Звери и драконы наносят меньший урон

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	95%	5%	5%	5%	5%	0%	0%

Женский аналог укротителя зверей, чьи способности сосредоточены вокруг драконов. Они умелые фехтовальщицы, обладающие высокой атакой и ловкостью, а также небольшими познаниями в магии. Как и в случае с укротителем зверей, юнит не может стать представителем этого класса, если убьёт более 4-х драконов.

Ninja



Highly trained spies who act under a veil of secrecy. Ninjas are experts in martial arts and can cast low level spells. They can move up to 3 steps up or 4 steps down and can walk unrestricted on water. Требования: STR 36, AGI 37.

Специализация: Катана

Базовая Мобильность: 7

Рост Характеристики

Магические навыки: Чародей

Слоты заклинаний: 1

Таланты: Shuriken Barrage (Ур. 5)

Пассивные перки: Нет

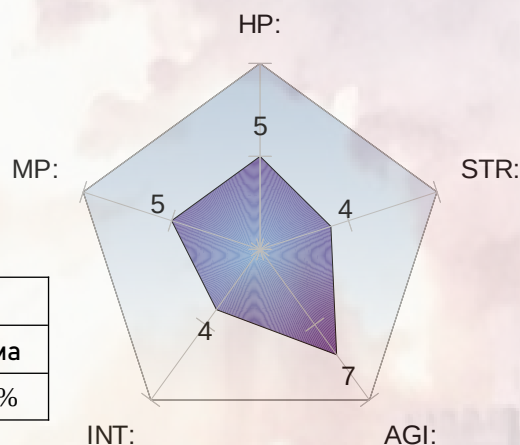
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
115%	90%	0%	0%	0%	0%	-5%	+5%



В целях компенсации за отсутствие возможности сражаться парным оружием в этой игре, ниндзя получили существенное усиление физической атаки. Это, а также улучшение катан, должно позволить им удержаться на плаву даже на поздних этапах игры. Урон от Shuriken Barrage также был повышен. Впрочем, теперь ниндзя обучится метанию сюрикенов немного позднее обычного. Иначе это умение обесценило бы всё оружие дальнего боя в начале игры.

Wizard



Wizards typically attack from a distance using magic and are not very good at hand-to-hand combat. They are most effective at the rear, supporting the troops and using lower level attack spells. Требования: MP 16, INT 26, Элаймент - N/C.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Чародей

Слоты заклинаний: 3

Таланты: Нет

Пассивные перки: Нет

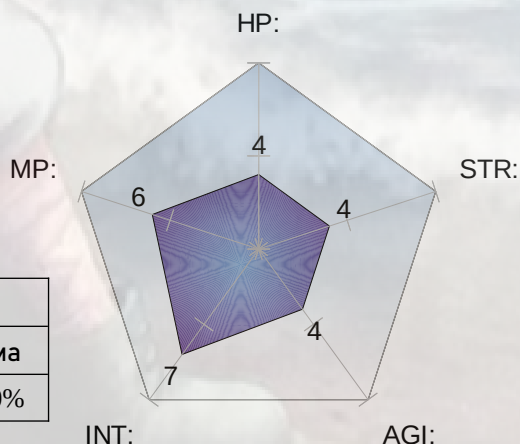
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
65%	110%	+5%	+5%	+5%	+5%	0%	+10%



Старые-добрые волшебники. Имея самые высокие показатели интеллекта, они не теряют актуальности даже с появлением более сильных классов заклинателей.

Cleric



Clerics rely on God for strength, miraculously healing comrades and helping lost souls return to heaven. One of the few classes that can use healing spells.

Требования: MP 18, INT 28, Элаймент - L/N.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Клирик

Слоты заклинаний: 3

Таланты: Нет

Пассивные перки: Нет

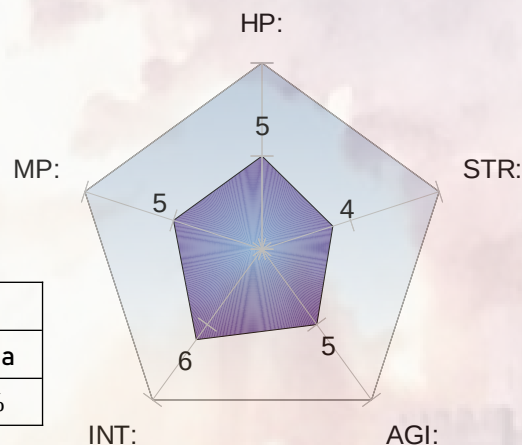
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
75%	110%	+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	0%



Есть вещи, что не нуждаются в улучшении, и клирики из «Рыцаря Лодис» — как раз одна из них. Бесценный юнит поддержки. Клирики превосходят волшебников по физическим характеристикам, но уступают в интеллекте и мане.

Knight



Knights display unwavering courage and value courtesy, honor, and pride. They surpass normal soldiers in ability and can cast certain spells of virtue.

Требования: STR 51, AGI 53, Элаймент – L/N, Эмблема “Knight's Certificate”.

Специализация: Меч, Рапира

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Рыцарь

Слоты заклинаний: 1

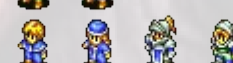
Таланты: Нет

Пассивные перки: Иммуитет к страху

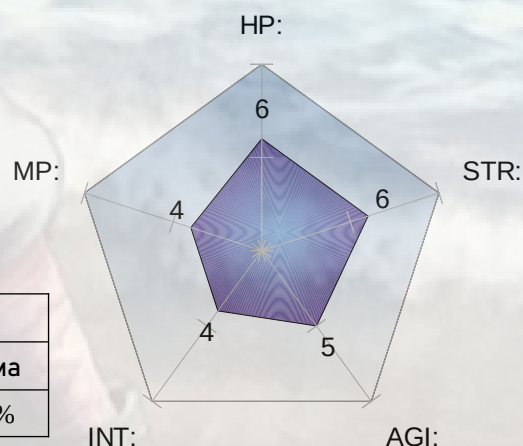
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	90%	0%	0%	0%	0%	+10%	-5%



Ещё один отличный класс. Рыцари практически не претерпели изменений в сравнении с оригиналом. Их умение сопротивляться страху дает этим воинам дополнительное преимущество над множеством опасных противников на поздних этапах игры.

Swordmaster



Swordmasters can swiftly strike down opponents with blindingly fast sword-handling, and they can also use support spells. Требования: STR 95, AGI 111, Эмблема "Book of Initiation".

Специализация: Меч, Катана

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристики

Магические навыки: Поддержка

Слоты заклинаний: 1

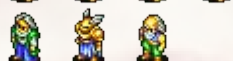
Таланты: Pelting Fury (Ур. 1), Swallow Daze (Ур. 15)

Пассивные перки: Нет

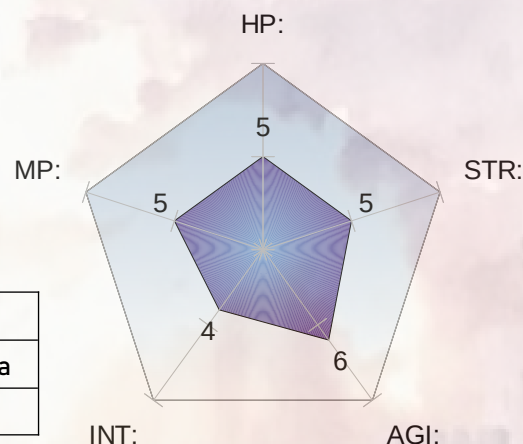
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
115%	90%	+5%	+5%	+5%	+5%	+15%	0%



Как одна из лучших итераций этого класса в серии, мастера меча нуждаются в каких-либо изощрённых васянских правках. Разве что теперь их таланты наносят больше урона, а показатели интеллекта выросли до уровня рыцарей и ниндзя.

Valkyrie



Valkyries are versatile female warriors who fight well both on land and water. They supplement their physical abilities with low level attack magic. Their gallant attitudes give comrades courage. Требования: STR 48, INT 41, Элаймент – L/N, Эмблема "Lancer".

Специализация: Копьё

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристики

Магические навыки: Чародей

Слоты заклинаний: 2

Таланты: Нет

Пассивные перки: +1 к морали мужчинам на расстоянии 3-х клеток

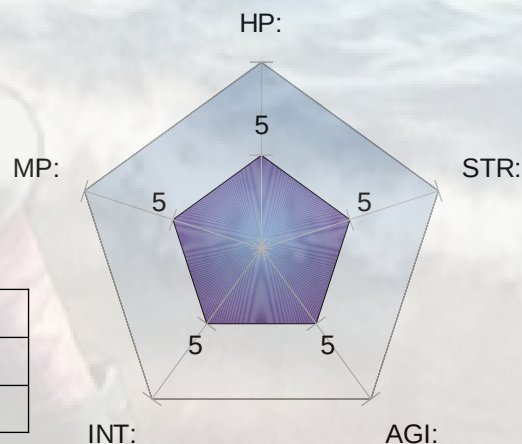
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	100%	0%	0%	0%	0%	+5%	-5%



Не считая небольшого усиления атаки, валькирии остались неизменны. По-прежнему хороши как в ближнем бою, так и колдовском ремесле, эти воинственные девы, сильные духом и телом, повышают боевой дух союзных мужиков.

Dragon



Also known as dragon slayers, these powerful male warriors can overwhelm dragons, or any creature, for that matter. They can only use missile type spells.

Требования: HP 215, STR 109, AGI 94, Элаймент – N/C, Эмблема “Dragon's Scale”.

Специализация: Меч, Копьё

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристик

Магические навыки: Базовые

Слоты заклинаний: 1

Таланты: Нет

Пассивные перки: Дополнительный урон против драконов
Шанс убить дракона одним ударом

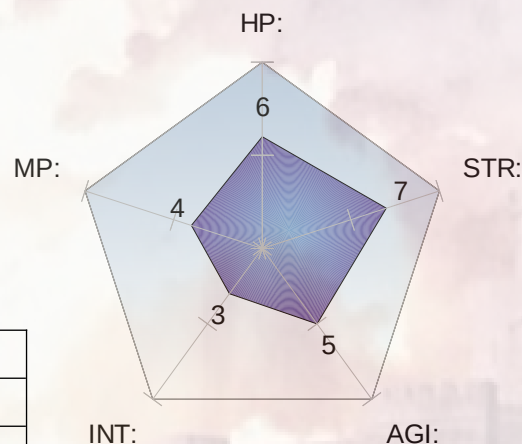
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	75%	0%	0%	0%	0%	+5%	-5%



Идеальные милишники. Недостаток универсальности драгуны с лихвой компенсируют своей непревзойденной силой. А их умение без труда расправляться с вражескими драконами и скромный магический репертуар — лишь вишенка на торте.

Siren



A stunningly beautiful spellcaster that is well acquainted with all kinds of powerful attack spells, including devastating summon magic.

Требования: MP 60, INT 60, AGI 60, Эмблема “Philosopher's Stone”.

Специализация: Веер

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристик

Магические навыки: Сирена

Слоты заклинаний: 3

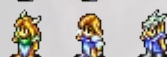
Таланты: Нет

Пассивные перки: Нет

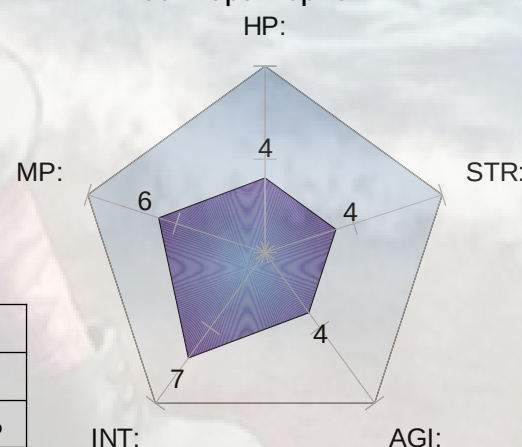
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
70%	120%	+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%



Имея схожие характеристики, сирены превосходят волшебников в атаке и защите. Эти чародейки способны использовать все атакующие заклинания в игре, включая магию призыва и (ранее недоступный им) Fiend's Grip.

Warlock



A male spellcaster, deceptively harmless in appearance, who in reality manipulates awesome magical power. A Warlock can fight bravely at the front lines or sustain the troops with support spells from the rear.

Требования: MP 78, STR 90, INT 76, Элаймент – L/N, Эмблема “The Pen and the Sword”.

Специализация: Меч

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Поддержка

Слоты заклинаний: 2

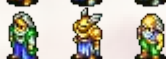
Таланты: Barren Soul (Ур. 1)

Пассивные перки: Иммуитет к очарованию

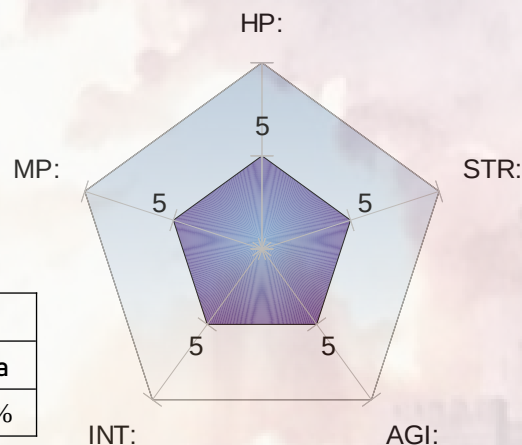
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
100%	120%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%



Чтобы стать полноценным гибридом бойца и мага ванильным чернокнижникам не доставало двух важных вещей: мобильности и урона в ближнем бою. Дабы исправить эти недостатки, их мобильность была увеличена до уровня большинства классов ближнего боя. А их способность «Barren Soul» была в значительной мере улучшена (увеличен урон, снижена стоимость MP). Это должно сделать из чернокнижников настоящих боевых магов.

Witch



Witches specialize in using supportive spells such as Ray of Paralysis. They do not have strong attack spells and make poor fighters. A Witch's beauty may be her strongest weapon. Требования: MP 28, INT 35, Элаймент – N/C, Эмблема “Vixen's Whisper”.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Ведьма

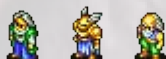
Слоты заклинаний: 2

Таланты: Fascination (Ур. 1)

Пассивные перки: +1 к морали мужчинам на расстоянии 3-х клеток

Иммуитет к очарованию

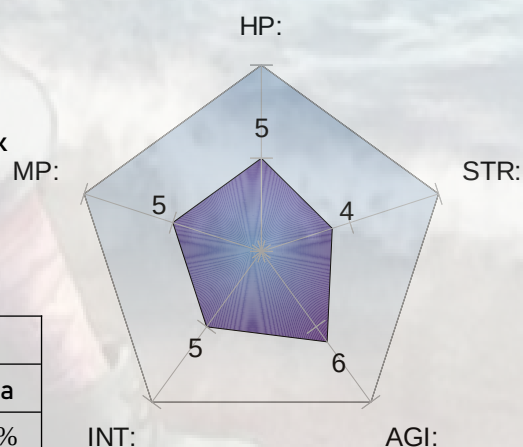
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
95%	120%	+5%	+5%	+5%	+5%	0%	+10%



Ведьмы получили множественные улучшения. Требования к классу были снижены. Они наносят больше физического урона, чем раньше, и могут стать неплохими стрелками. Их набор заклинаний пополнился широким набором заклинаний тьмы, недоступных мастерам меча или чернокнижникам. Как и валькирии, ведьмы повышают боевой дух союзных мужчин. Неизменным осталась лишь их способность к обворожению.

Priest



Priests are trained in the use of higher level spells of virtue. Only this class can cast Resurrection, a spell that retrieves the souls of the dead and revives their flesh.

Требования: MP 76, INT 96, Элаймент – L/N, Эмблема “Heavenly Spirit”, менее 25 убийств.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристик

Магические навыки: Священник

Слоты заклинаний: 3

Таланты: Нет

Пассивные перки: Иммуитет к мгновенной смерти

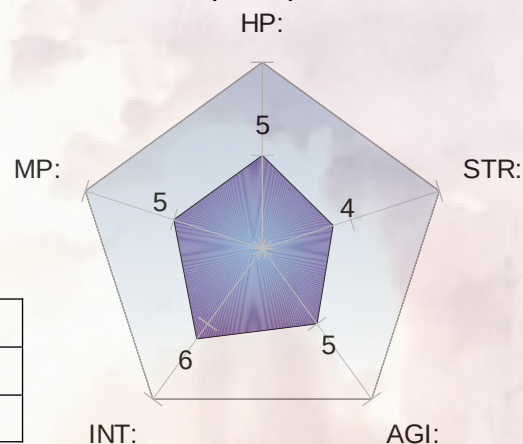
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
75%	115%	+10%	+10%	+10%	+10%	+30%	-15%



Клирики с лучшими сопротивлениями и расширенным списком заклинаний. Неоценимые на поздних этапах игры, они владеют высшей белой магией, способной воскрешать мертвых, изгонять страх из сердец своих товарищей, или сокрушать врагов силой света. Иммуитет к эффекту мгновенной смерти поможет священникам выстоять перед такими разрушительным способностями, как Titan Crush и Hell's Gate. Но стоит помнить, что юнит совершивший 25 и более убийств и получивший эмблему «Reign of Terror», уже не сможет стать священником.

Angel Knight



Only a seasoned warrior with a pure heart can transmigrate to become an Angel Knight.

These flying characters have the ability to cast spells of virtue. Требования: HP 215, MP 66, STR 89, INT 81, AGI 88, Элаймент – L, Эмблема “Archangel's Feather”.

Специализация: Рапира

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристик

Магические навыки: Ангел

Слоты заклинаний: 1

Таланты: Poignant Memories (Ур. 10), Banish (Ур. 20)

Пассивные перки: +1 к морали союзникам на расстоянии 3-х клеток

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	110%	+5%	+5%	+5%	+5%	+50%	-25%



С каждой новой игрой, после оригинальной LUCT, эти святые воины разочаровывали всё более и более. Пришло время взять дело в свои руки и восстановить их былую славу. Обладая отличными характеристиками, уникальными талантами, умением летать и повышать мораль союзников (ага, прям как в Героях 3), а также доступом к множеству лечебных и атакующих заклинаний света, ангелы, как в былые времена, стали достойны тех ухищрений, через которые должен пройти игрок, чтобы заполучить на свою сторону этих небесных рыцарей.

Lich



A Lich is a wizard resurrected using a Ring of the Dead. Liches are more powerful than wizards and have strong defences against magical and physical attacks. They can use all spells except virtue and summon spells. Требования: MP 118, INT 134, Элаймент – С.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики


Магические навыки: Лич


Слоты заклинаний: 3

Таланты: Нет

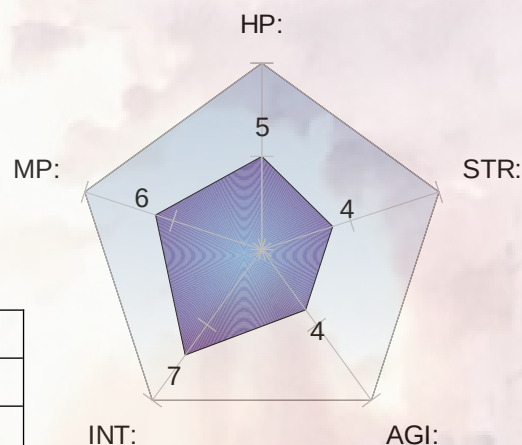
Пассивные перки: +1 к морали нежити на расстоянии 3-х клеток

Иммунитет к магии

Бонус к вербовке (Высок.): 

Бонус к вербовке (Средн.): 

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
65%	120%	+30%	+30%	+30%	+30%	+15%	+20%



Даже растеряв значительную долю защиты, личей по-прежнему остаются самыми крепкими юнитами игры. Помимо огромного числа доступных заклинаний, личи обладают мощными пассивными перками. Первый - усиливает союзную нежить вокруг юнита. Второй (кривая аллюзия на их способность отражать магию из ремастера LUCT для PSP) делает личей невосприимчивым к любой магии. Увы, это палка о двух концах, ведь отныне им придётся полагаться на целебные зелья, иссушающие заклинания, или эффект регенерации от «Кондитерского Сета», чтобы восстановить потерянное здоровье.

Ghost



An undead character whose soul exists outside of a physical body. Ghosts are unaffected by physical attacks. They can use low level bane spells, and though they may run out of HP, they will resurrect after a certain amount of time.

Требования: Восстать после смерти с помощью заклинания некромантии.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристики


Магические навыки: Призрак

Слоты заклинаний: 3

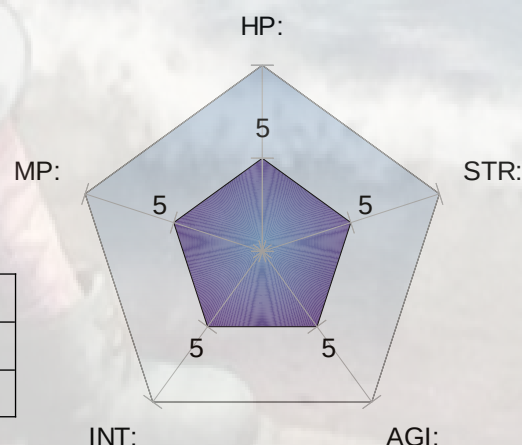
Таланты: Нет

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): 

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
95%	105%	-10%	-10%	-10%	-10%	-35%	+15%



Призрака можно сравнить с солдатом, что пожертвовал частью атакующих способностей ради повышенной защиты, умению телепортироваться, возрождаться после смерти, доступу к небольшому пулу тёмной магии и иммунитету к негативным статусам.

Sorceress



An elite spellcaster, more powerful than other spell users. Beautiful, solitary, and wise, a Sorceress is experienced in casting all elemental, as well as high level bane spells.

Требования: MP 118, INT 134, Элаймент – N/C, Эмблема “Philosopher's Stone”, только Элеонора и Сибил.

Специализация: Веер

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Колдунья

Слоты заклинаний: 3

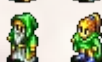
Таланты: Нет

Пассивные перки: Нет

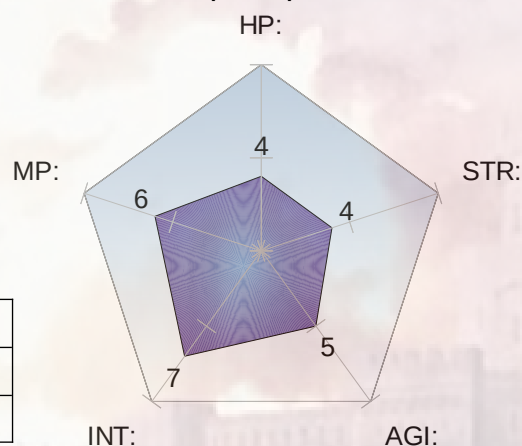
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
100%	130%	+5%	+5%	+5%	+5%	+20%	+20%



Сильнейший маг игры. Ни одному заклинателю не в силах сравниться с колдуньей в чародейской мощи. Прежде персональный класс Сибил, теперь и Элеонора также может стать колдуньей, если будет соответствовать определенным требованиям.

Primate



A faithful and pious disciple of the god, Filarhh. This high-ranking priest is an adept fencer capable of casting all spells of virtue. Требования: MP 86, STR 89, INT 81, AGI 88, Элаймент – L/N, Эмблема “Heavenly Spirit”, только Альфонс и Риктор.

Специализация: Рапира

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Прелат

Слоты заклинаний: 3

Таланты: Нет

Пассивные перки: Иммуитет к мгновенной смерти

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	110%	+10%	+10%	+10%	+10%	+30%	-15%



Прелат стал эталонным рыцарем-магом, что поддерживает своих союзников на передовой мечом и магией. Как и священники, обладает иммунитетом к мгновенной смерти. Отныне не является персональным классом Риктора, так как Альфонс также может стать прелатом, если будет соответствовать необходимым требованиям.

Summoner



By meticulously researching spells, Summoners can call on the power of many entities, including spirits and demons. They can use all elemental and summon spells.

Требования: MP 63, STR 100, INT 80, Эмблема "The Pen and the Sword", только Элрик.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристик

Магические навыки: Шаман

Слоты заклинаний: 2

Таланты: Summon Golem (Ур. 1)

Пассивные перки: Иммуниет к очарованию

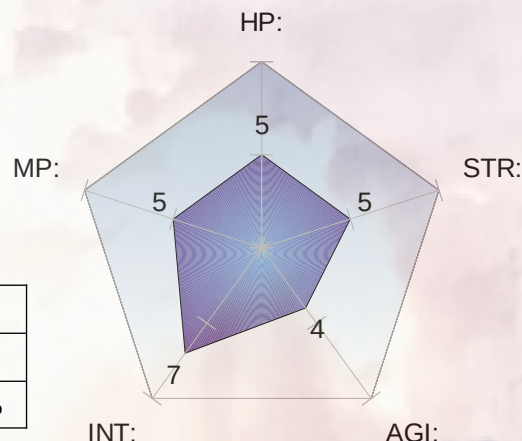
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
90%	120%	+10%	+10%	+10%	+10%	-15%	+30%



В сравнении с ванилью, уникальный класс Элрика имеет больший интеллект, но меньшую ловкость, он также получил невосприимчивость к очарованию. Как и чернокнижник, призыватель имеет в своём арсенале широкий набор умений на все случаи жизни. Обращая заклинания против противников с низким сопротивлением, или же наводя ужас на вражеских магов при помощи своей уникальной способности Summon Golem, немногим классам по силам совладать в бою с призывателем.

Shaman



One who can hear the voices of spirits that dwell in nature. Shaman are born with the ability to use elemental and summon spells.

Требования: MP 54, INT 70, Эмблема "Philosopher's Stone", только Юфара.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристик

Магические навыки: Шаман

Слоты заклинаний: 2

Таланты: Energy Transfer (Ур. 1)

Пассивные перки: +1 к морали нежити на расстоянии 3-х клеток

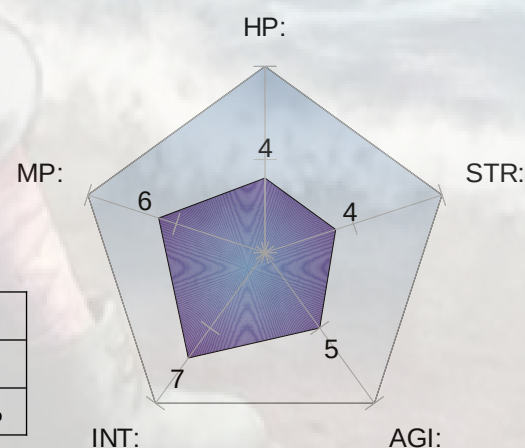
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
80%	125%	+5%	+5%	+5%	+5%	-10%	+25%



Не считая способности усиливать союзную нежить, особый класс Юфары не претерпел изменений. Но поскольку теперь восстановление MP намного сложнее, её умение Energy Transfer стало поистине бесценным.

Wicce



A Witch and THE Witch, Deneb, are totally different, as different as a pumpkin and a squash! Do you understand how different they are? Don't get confused! Требования: MP 28, INT 35, Элаймент – N/C, Эмблема “Vixen's Whisper”, женщина с именем “Deneb”.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Вика

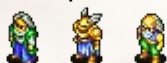
Слоты заклинаний: 2

Таланты: Temptation (Ур. 1)

Пассивные перки: +1 к морали мужчинам на расстоянии 3-х клеток

Иммунитет к очарованию

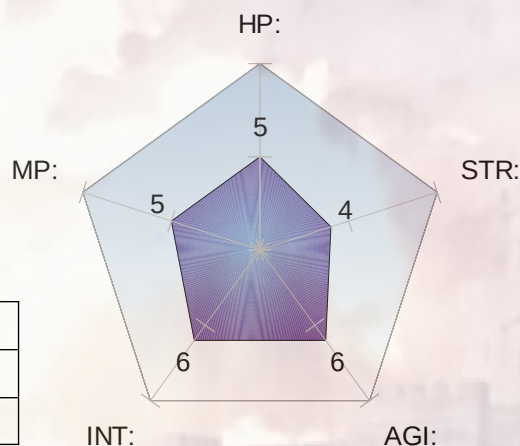
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
85%	125%	+10%	+10%	+10%	+10%	0%	+15%



Супер ведьма! Денеб обладает всеми способностями обычной ведьмы, а также может пользоваться всей магией призыва и парой нецелебных, ненаступательных заклинаний света. Никуда не делась и её читерская версия очарования.

Lord



Through great deeds in battle, this knight has proven himself worthy of bearing the mantle of leadership. Unparalleled lancer, he excels in melee combat and spellcasting. Lord can use every type of spells.

Требования: HP 215, STR 109, INT 76, AGI 111, Эмблема “Centurion”, только Альфонс.

Специализация: Копьё

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Лорд

Слоты заклинаний: 3

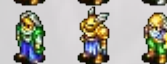
Таланты: Нет

Пассивные перки: Иммунитет к страху

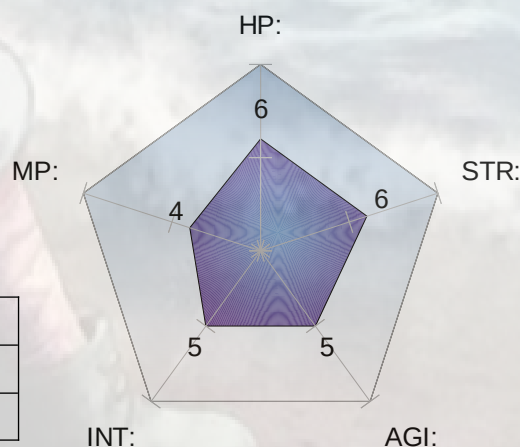
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%



Специально для этого хака, Альфонс получил собственный уникальный класс. Лорд обладает отменной атакой и защитой, сопротивлением страху и является единственным игравельным классом, что может использовать любые заклинания без ограничений.

Hawkman



These violent, winged fighters crave battle. They live much longer than humans, but maintain a youthful appearance. Because of their wings, terrain is not a factor.

Требования: Нет.

Специализация: Молот

Базовая Мобильность: 6


Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

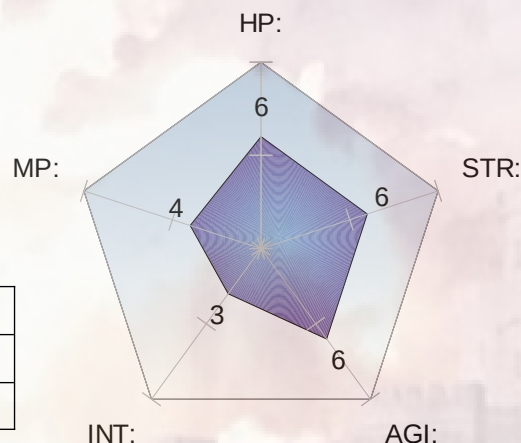
Таланты: Thunder Arrow (Ур. 10)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): 

Бонус к вербовке (Средн.): 

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	90%	+10%	0%	-10%	0%	0%	0%



Людоястребы, это сильные и проворные бойцы с отменной мобильностью. Пускай они не могут похвастаться высокой защитой, благодаря своим крыльям они способны свободно перемещаться по полю боя невзирая на преграды.

Mermaid



A demi-human whose upper body is human and lower body is fish. Mermaids live in the sea and can swim competently. Echoing from craggy shorelines, their voices can revitalize listeners. Требования: Нет.

Специализация: Копьё

Базовая Мобильность: 5


Рост Характеристики


Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

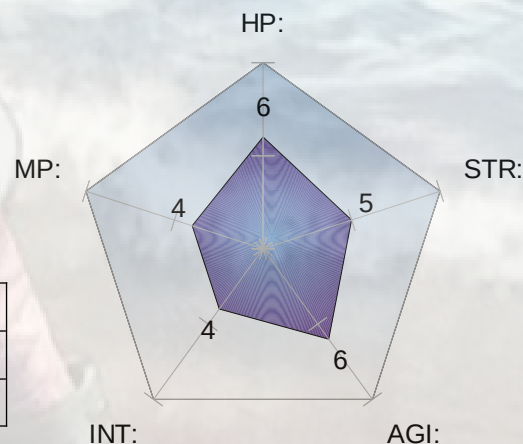
Таланты: Summon Tempest (Ур. 5), Lullaby (Ур. 10), Cheer (Ур. 15)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): 

Бонус к вербовке (Средн.): 

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	100%	+5%	-10%	0%	+10%	0%	0%



Неудовлетворительно показав себя в ванили, русалки как никто другой нуждаются в улучшении. Приросты их характеристик были на более логичные для воинов, атака и защита улучшены, но самое главное, они стали мобильней. Их способность «Cheer» теперь расходует меньше SP. В придачу, русалки получили дополнительный навык «Summon Tempest», затрудняющий стрельбу и вызывающий потопы на некоторых картах (чему русалки будут несказанно рады).

Fairy



Tiny, flying demi-humans. Though they are not very impressive at fighting, Fairies make cute mascots on the battlefield. Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 7

Рост Характеристики
HP:

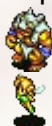
Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

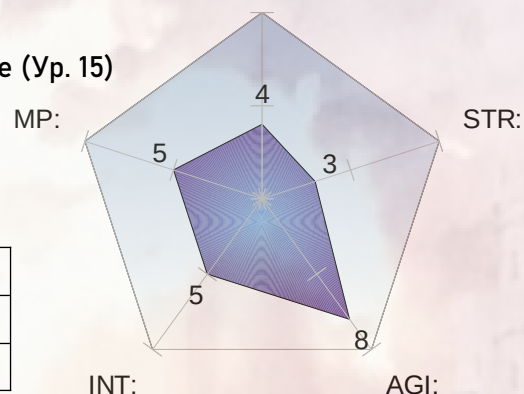
Таланты: Fairy's Kiss (Ур. 5), Magic Missile (Ур. 10), Fairy's Embrace (Ур. 15)

Пассивные перки: Улучшенные критические атаки

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
90%	115%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%

Феи стали разучивать свои способности гораздо быстрее, чем ранее. Да и сами способности стали не в пример лучше. Их мобильность также выросла. Используйте их на манер танцовщиц из серии Fire Emblem, и эти мелкие мошки смогут занять постоянное место в вашем отряде.

Giant



Giants, while not intelligent enough to equip weapons, can swing their arms like logs and their fists like rocks to wreck havoc among the enemy. Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

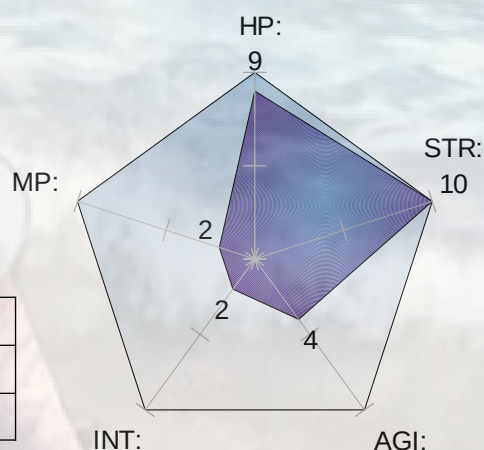
Таланты: Titan Crush (Ур. 15)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	50%	-10%	-10%	-10%	-10%	-10%	-10%

Ванильные гиганты имели один существенный недостаток, делавший практически бесполезными — их чудовищно низкая ловкость. Этот недостаток был исправлен, а их удары стали немного точнее. В то же время гиганты по-прежнему крайне очень уязвимы к магии. Это осталось неизменным.

Gremlin



Small flying demons with evil blood flowing through their veins. Contrary to their appearance, they are friendly and playful, just like mischievous little kids.

Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 7

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

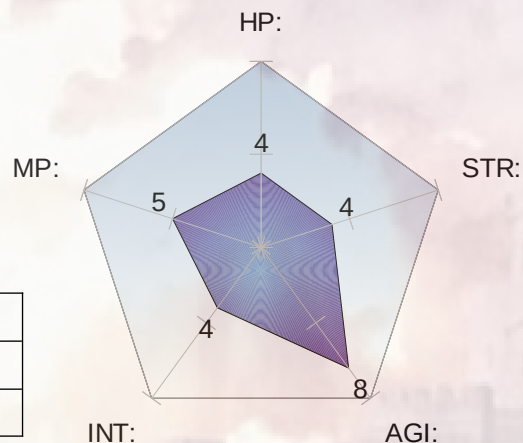
Таланты: "Fairy's" Kiss (Ур. 10), "Fairy's" Embrace (Ур. 15)

Пассивные перки: Улучшенные критические атаки

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
120%	95%	0%	0%	0%	0%	-25%	+25%

Что тут сказать, эти надоедливые чертенята бьют сильнее, летают быстрее, а их улучшенные способности приносят еще больше хаоса, чем раньше.

Gorgon



A monster with a snake-like body and snakes protruding from its head. Gorgons have the power to petrify enemies. Don't forget to equip a shield when facing them.

Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

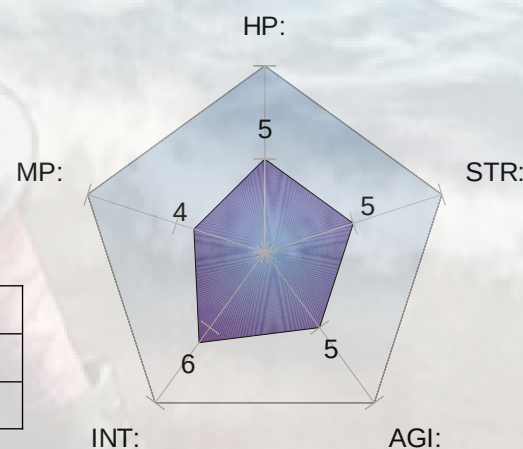
Таланты: Evil Eye (Ур. 10)

Пассивные перки: Иммуниет к окаменению

Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	115%	0%	0%	0%	0%	-10%	+10%

Подобно русалкам, змеедевки получили повышенную атаку, ловкость и мобильность, став более сносными бойцами. Впрочем, их подлинная сила заключается в уникальной способности. Одно применение Evil Eye может переломить ход всей битвы. Сами же горгоны невосприимчивы ко всем эффектам окаменения.

Lesser Daemon



Evil warriors that are loyal only to their own desires. Lesser Daemons are not as powerful as other daemons and can only use lower level bane spells. They are about as intelligent as humans. Требования: Нет.

Специализация: Топор, Молот

Базовая Мобильность: 6

Рост Характеристик

Магические навыки: Призрак

Слоты заклинаний: 2

Таланты: Нет

Пассивные перки: -1 к морали врагам на расстоянии 3-х клеток

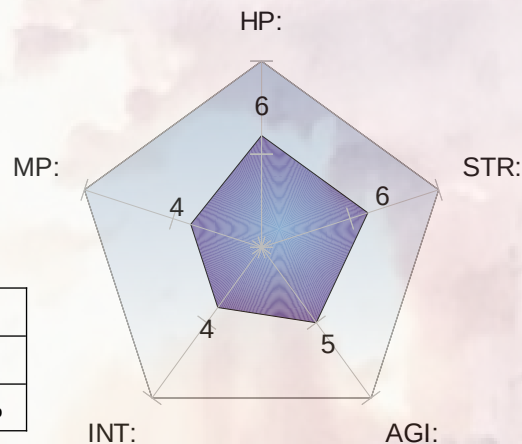
Бонус к вербовке (Высок.):



Бонус к вербовке (Средн.):



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	95%	+5%	+5%	+5%	+5%	-10%	+10%



Младшие демоны стали чем-то вроде Рыцарей Ужаса, получив способность внушать страх своим врагам. Кроме того, эти порождения Преисподней могут похвастаться удивительно высокой мобильностью, особенно по сравнению с другими тяжелобронированными бойцами. Что есть отсылка на другой класс из оригинальной LUCT — гоблина. Младший демон больше не является уникальным классом. Различных младших демонов можно найти (и завербовать) как по ходу сюжета, так и в случайных битвах в Харадриусе (Charadrius) и Ребанаде (Rebanada).

Thunder Dragon



A dragon with the wind element. Thunder Dragons paralyze foes with their Thunder Breath and have no equals in physical battle. Their STR and HP increase at an astounding rate.

Требования: Дракон с элементом ветра.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 3

Рост Характеристик

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

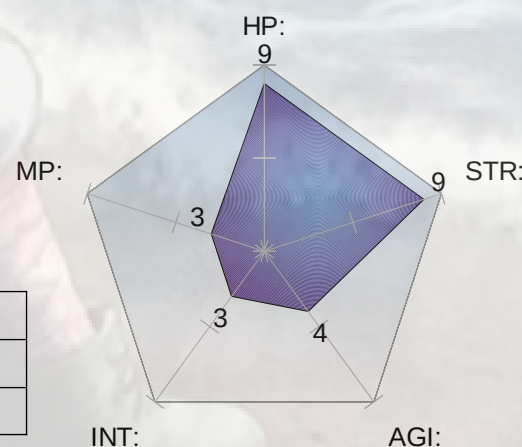
Таланты: Thunder Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	80%	+25%	-5%	-5%	-5%	-5%	-5%



Драконы ветра отличаются от своих сородичей высокой начальной ловкостью, но (сравнительно) низкой силой. Thunder Breath имеет шанс парализовать цель, но наносит сниженный урон.

Грозовые драконы крайне устойчивы к ветру, но слабы к другим стихиям.

Red Dragon



A dragon with the fire element. Fire Dragons confuse enemies with their Fire Breath and have no equals in physical battle. Their STR and HP increase at an astounding rate.

Требования: Дракон с элементом огня.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 3

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

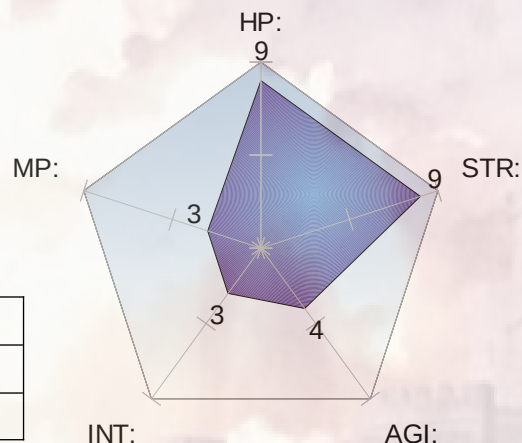
Таланты: Fire Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	80%	-5%	+25%	-5%	-5%	-5%	-5%



Огненные драконы отличаются сбалансированными стартовыми характеристиками. Fire Breath имеет шанс наслать на цель замешательство. Красные драконы крайне устойчивы к огню, но слабы к другим стихиям.

Earth Dragon



A dragon with the earth element. Earth Dragons poison enemies with their Poison Breath and have no equals in physical battle. Their STR and HP increase at an astounding rate.

Требования: Дракон с элементом земли.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 3

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

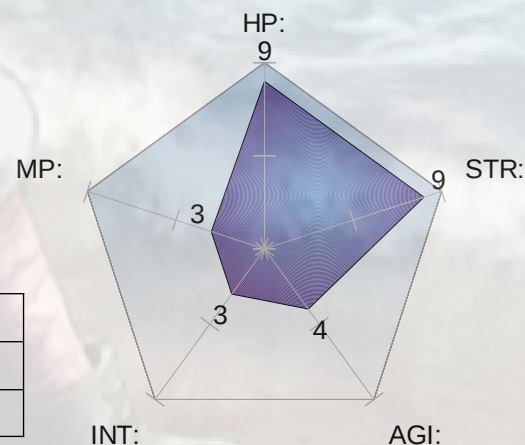
Таланты: Poison Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	80%	-5%	-5%	+25%	-5%	-5%	-5%



Драконы земли отличаются от своих сородичей высоким изначальным здоровьем, но низким интеллектом. Poison Breath имеет шанс отравить цель и наносит повышенный урон.

Земляные драконы крайне устойчивы к земле, но слабы к другим стихиям.

Blue Dragon



Relying on the water element, Blue Dragons use their Cold Breath to put enemies to sleep. Their strength is unmatched and their HP increase at an astounding rate.

Требования: Дракон с элементом воды.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 3

Рост Характеристик

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

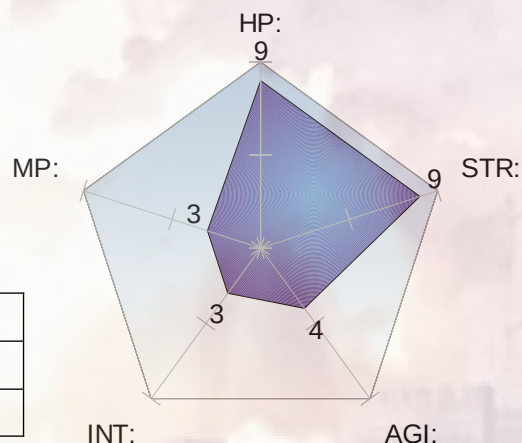
Таланты: Cold Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	80%	-5%	-5%	-5%	+25%	-5%	-5%



Драконы воды отличаются самым высоким показателем силы из всех драконов, но низкой ловкостью. Cold Breath имеет шанс усыпить цель.

Синие драконы крайне устойчивы к воде, но слабы к другим стихиям.

Mushus



A dragon with silver-white scales. On the snowy plains, Mushus inspires awe with its dignified bearing. Its breath has the power of its element.

Требования: HP 259, STR 130, AGI 69, Элаймент – L.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристик

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

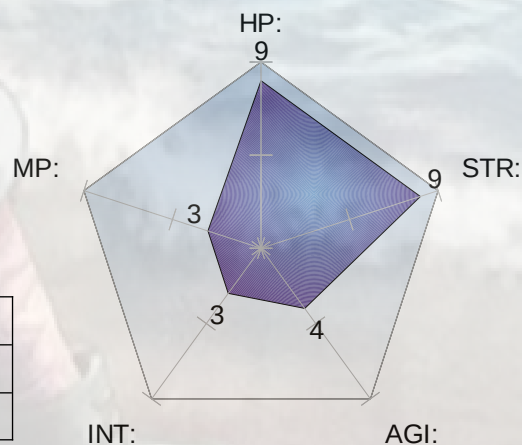
Таланты: Elemental Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: +1 к морали союзникам на расстоянии 3-х клеток

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
115%	95%	+5%	+5%	+5%	+5%	+25%	-10%



Эти священные драконы имеют вторую по силе атаку из всех драконов, могут беспрепятственно перемещаться по заснеженным равнинам Овиса. Одно присутствие этих величественных существ вселяет уверенность в союзников, поднимая их боевой дух. Мушу устойчивы к ветру, огню, земле, воде и особенно свету, но слабы к тьме.

Naga



A dragon with golden scales, Naga parades its distinctive appearances most often near the waterfront, its preferred surroundings. Its breath has the power of its element.

Требования: HP 259, STR 130, AGI 69, Элаймент – N.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

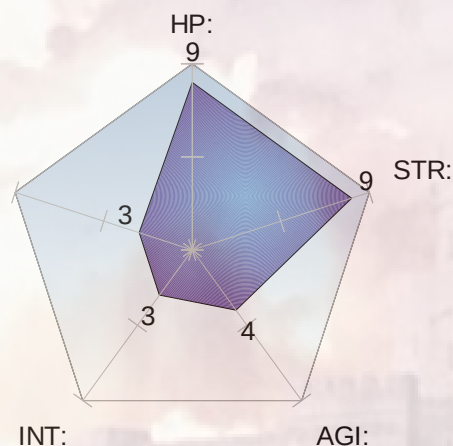
Таланты: Elemental Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: Дополнительный урон против зверей и драконов
Звери и драконы наносят меньший урон

MP:

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
120%	90%	+10%	+10%	+10%	+10%	+5%	+5%

Сильнейшие из драконов. Немногим по силам выстоять против Наги в прямом противостоянии. Они особенно эффективны в бою против волшебных зверей и других драконов. Эти морские змеи устойчивы ко всем стихиям.

Vrtra



An evil dragon with pitch black scales, Vrtra inspires fear with its daunting wings. Its breath has the power of its element. Требования: HP 259, STR 130, AGI 69, Элаймент – С.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

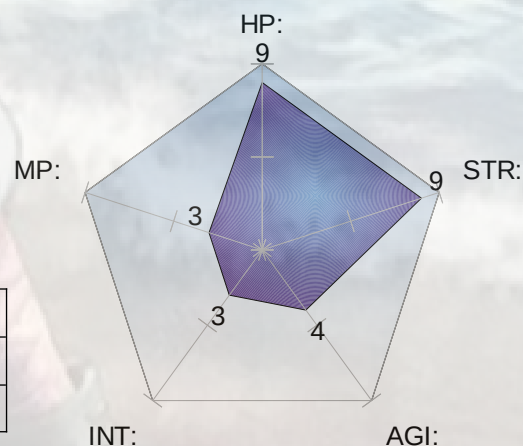
Слоты заклинаний: Нет

Таланты: Elemental Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: -1 к морали врагам на расстоянии 3-х клеток

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	90%	+5%	+5%	+5%	+5%	-10%	+25%

Третьи по силе среди драконов, Вритры обладают способностью летать, а их присутствие устрашает врага, снижая его боевой дух. Эти чёрные драконы устойчивы к ветру, огню, земле, воде и особенно к тьме, но слабы к свету.

Dragon Zombie



A dragon that's been revived after death. Terrifying and violent, Dragon Zombies attack using venom. They will also resurrect after being slain in battle.

Требования: Восстать после смерти с помощью заклинания некромантии.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

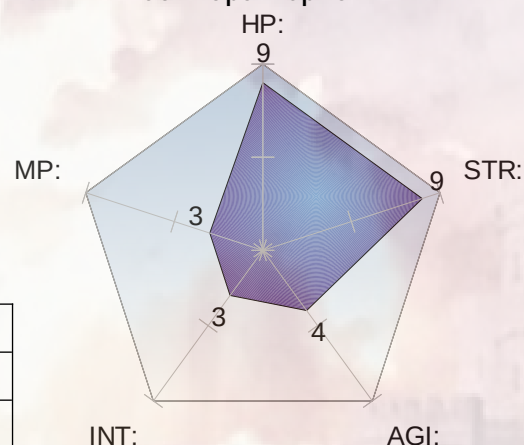
Таланты: Rotten Breath (Ур. 5)

Пассивные перки: -1 к морали врагам на расстоянии 3-х клеток

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
105%	85%	-5%	-5%	-5%	-5%	-50%	+25%



Невосприимчивые к негативным статусам, способные возрождаться после смерти эти неживые чудовища, подобно вритрам, сеют страх среди врагов. Rotten Breath наносит наибольший урон из всех типов драконьего дыхания. Драконы-зомби очень устойчивы к тьме, но слабы к другим элементам, особенно к свету.

Griffin



A magical winged beast with the body of a lion and the head of an eagle. Though Griffins' s attack power is not high, they have a unique attack, Windstorm, that draws on the power of their wings. They are unaffected by terrain type. Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

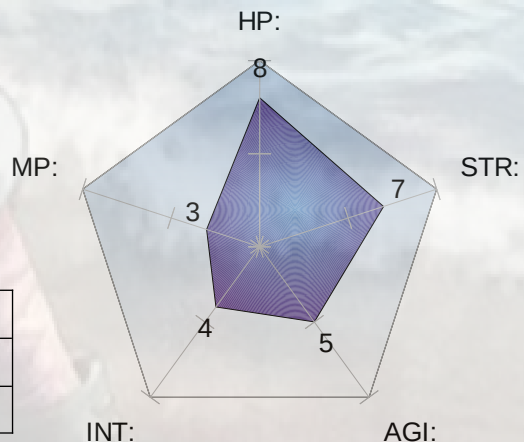
Таланты: Windstorm (Ур. 10)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	100%	+10%	0%	-10%	0%	+5%	-5%



Волшебный зверь со средними (по меркам монстров) характеристиками. Благодаря повышенной мобильности эти крылатые создания могут без труда применять тактику внезапных ударов. Грифоны устойчивы к ветру и свету, но слабы к земле и тьме.

Cockatrice



A magical beast with the body of a chicken, a snake's tail, and scales. Since Cockatrices can fly, they're unaffected by terrain type. Their Petrifying Breath turns foes into stone.

Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристик

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

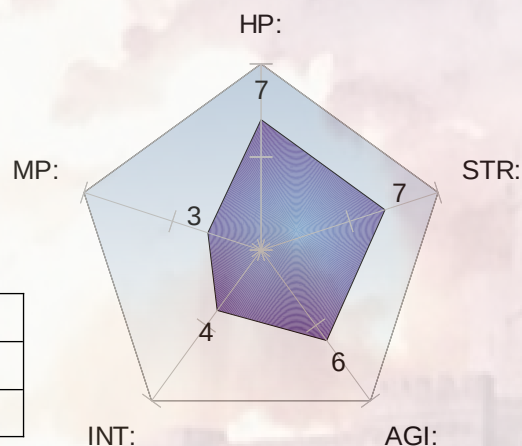
Таланты: Petrifying Breath (Ур. 10)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
110%	90%	-10%	0%	+10%	0%	0%	0%



Выносливее церберов, проворнее грифонов, средние в плане силы и подвижности. Эти бройлеры-переростки умеют летать и превращать своих врагов в статуи. Кокатрисы устойчивы к земле, но слабы к ветру.

Cerberus



A mythical, two-headed, four-legged canine whose Breath can put foes to sleep.

Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 5

Рост Характеристик

Магические навыки: Нет

Слоты заклинаний: Нет

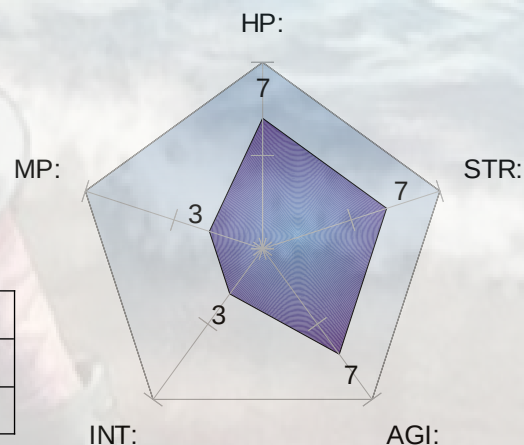
Таланты: Mesmerize (Ур. 10)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет

Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
120%	95%	0%	+10%	0%	-10%	-5%	+5%



Огнедышащие, двухголовые, чертовски быстрые и резкие как понос адские гончие. Этакий зверский аналог ниндзя. Церберы устойчивы к огню и тьме, но слабы к воде и свету.

Octopus



A gigantic Octopus that is extremely powerful in water, but less effective on land. It's difficult to dodge their 8-legged assault. Требования: Нет.

Специализация: Нет

Базовая Мобильность: 4

Рост Характеристики

Магические навыки: Нет

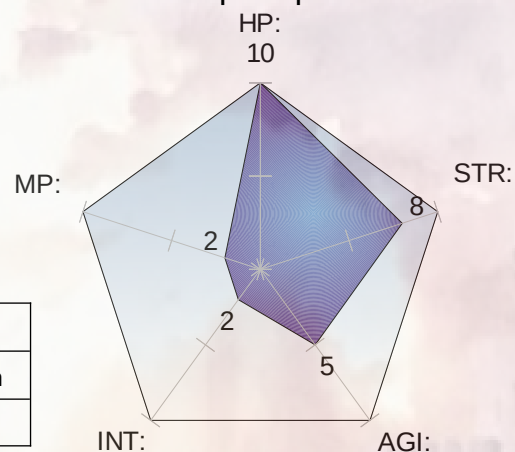
Слоты заклинаний: Нет

Таланты: Strangling Tentacles (Ур. 10)

Пассивные перки: Нет

Бонус к вербовке (Высок.): Нет

Бонус к вербовке (Средн.): Нет



Рейтинг атаки		Сопротивления					
Физ.	Маг.	Ветер	Огонь	Земля	Вода	Свет	Тьма
115%	85%	0%	-10%	0%	+10%	0%	0%

Улучшены во всех отношениях (HP, сила, ловкость, мобильность), чтобы стать полезными на суше и непобедимыми в воде. Самый высокий запас HP среди всех классов. осьминоги устойчивы к воде, но слабы к огню.

Особая Благодарность и всё в этом духе

Eldritch Abomination, создатель [KOTL Nightmare Modules](#).

SorenKanzaki, автор [Character Hacking Guide](#).

Vamprok, чьи находки, опубликованные на [Datacrystal](#), помогли в правках ассортимента магазинов и наград для Quest Mode.



Cathars Quest

The Knight of Lodis