**Юниты замка гномов:**

0) **Рядовой гном**. Нанимается в «Гильдии мастеровых». По своим характеристикам не уступает пехотинцу людей, однако использовать его в сражениях возможно разве что в отчаянном положении, ибо никакими воинскими умениями он не обладает, зато является превосходным работником. (12\*100 золотых)

*Интеллект: 3*

*Сила; 6*

*Выносливость; 7*

*Ловкость; 3*

*Сила магии;1*

*Устойчивость к откату; 1*

*Ментальная выносливость.* 1

Часто обладают навыками «Каменьщик», «горный мастер»

**2) Каз,** воин гномов (2 ранг), нанимается в Каздуме, вооружен стандартными прямоугольным щитом и копьем. **(155\*8)**

*Интеллект: 4*

*Сила; 14*

*Выносливость; 17*

*Ловкость; 10*

*Сила магии;1*

*Устойчивость к откату; 1*

*Ментальная выносливость.* 1

Владение копьем – 1

Владение щитом – 1

Ношения кольчужной брони – 1.

Каз может перейти на следующий уровень став «кхазад». Для этого он должен получить уровень не менее 10, обрести навык строя «стена щитов». Также «каз» должен повысить навыки владения копьем и щитом до двух, однако это происходит автоматически по достижению 10 уровня. Повышение происходит в Кхазаддуме, строении, где можно нанять воинов 3 ранга за дополнительную плату. А овладеть строевыми навыками возможно в пристройке к Кхазаддуму – плацу. На плацу возможно приобретать только строевые навыки и проходить стрелковую подготовку (если у героя есть соответствующее умение). Очки характеристик там быстрее не растут.

**3.1) Кхазад.** Нанимается в Кхазаддуме: (320 золотых \* 8 единиц). Моркхазад. Качественное улучшение всех навыков и доспехов.

*Интеллект: 4*

*Сила; 24*

*Выносливость; 30*

*Ловкость; 14*

*Сила магии;1*

*Устойчивость к откату; 1*

*Ментальная выносливость.* 1

Владение копьем – 2

Владение щитом – 2

Ношение тяжелой брони – 2.

Строевые умения: «стена щитов», «броненосец».

**3.2) Арбалетчик.** Нанимаются в Башне. Главное достоинство гномьих арбалетчиков – умение работать в строю. Находясь в строю кхазад, арбалетчик стреляет из-за щитов. (300 золотых\*6 единиц). Стальные арбалетчики. Улучшается ловкость, двухзарядный арбалет с более удобной системой заряжания.

*Интеллект: 4*

*Сила; 18*

*Выносливость; 22*

*Ловкость; 26*

*Сила магии;1*

*Устойчивость к откату; 1*

*Ментальная выносливость. 1*

Умения:

Владение арбалетом 2.

Владение мечом 1.

Ношение кольчужной брони 2.

Строевое умение: броненосец.

70

**4) Дух камня.** Нанимается в Саду камней. (6\*). Дух гранита – улучшается ловкость (скорость) и число и частота каменных пик. Юнит получает возможность стрелять на ходу без потери качества.

*Разум: 11*

*Сила; 6*

*Выносливость; 23*

*Ловкость; 4*

*Сила магии;11*

*Устойчивость к откату; 10*

*Ментальная выносливость.* 30

Умения:

Подобие – способен передвигаться через землю или камень, используя ману

Незаметность. В случае, если юнит замирает на месте, его почти невозможно отличить от иных камней (исключение – создания 6-7 уровня, хорошо владеющие магией, но и им требуется подойти близко). Внимание, помните, что камень в необычном месте может вызвать подозрение даже у простых стражей.

Чувство земли – обладает способностью ощущать всех юнитов, что ходят по земле

Каменная крепость – крайне слабо восприимчив к колющим атакам, но подвержен дробящим.

Невосприимчив к ядам и болезням.

Слабость к заклинаниям магии смерти.

«Каменные пики» – в бою использует разогнанные до высокой скорости снаряды из камня.

**5) Рунный маг** – нанимается в Доме Истины. Может использовать руны, рисуя их на земле, владеет навыками артефакторики. Цитадель истины – Мастер рунной магии обладает боевыми перчатки с нанесенными на них рунами. Чем более камней пошло на изделие, тем лучше результат (сокращается время создания чар, улучшается сила чар). Благодаря таким перчаткам мастер рунной магии получает два активных заклинания. Руны обращаются чаще всего к земле, реже – к огню. Улучшение – в силе магии, устойчивости к откату и ментальном резерве.

(4\*

*Интеллект: 11*

*Сила; 12*

*Выносливость; 28*

*Ловкость; 5*

*Сила магии;35*

*Устойчивость к откату; 7*

*Ментальная выносливость.* 33

Умения:

Ношение средней брони.

Артефактор

Рунная магия

**6) Медвежий наездник.** Нанимается в Берлоге. (2\*). Берлинг – медведя одевается в доспехи, у него вырастает сила и выносливость, у наездника сила и ловкость, улучшаются доспехи.

*Интеллект: 10*

*Сила; 49*

*Выносливость; 61*

*Ловкость; 32*

*Сила магии;1*

*Устойчивость к откату; 1*

*Ментальная выносливость.* 1

Умения:

Вызванная ярость – управляемая всадником ярость медведя, на 10 секунд увеличивающая показатели его атаки и скорость в два раза. Перезарядка – час.

Верховая езда 2 – гном способен удержаться даже на впавшем в ярость медведе, при этом еще и сражаясь.

Владение копьем 1 – копье используется для таранного удара в самом начале сражения и вне зависимости от результата отбрасывается после первого удара.

Владение молотом 2 – боевой молот на длинной рукояти – главное оружие всадника, если не считать медведя.

Ношение тяжелой брони 3.

**7) Дух горы. Существо из лавы, трехметрового роста. (1\*) Улучшение – мятежный дух гор. Существо обретает способность кидаться магмой.**

*Интеллект: 4*

*Сила; 45*

*Выносливость; 71*

*Ловкость; 29*

*Сила магии;10*

*Устойчивость к откату; 5*

*Ментальная выносливость.* 10

Умения:

Трансформация – обладает способностью преобразовывать камень и землю в лаву, дабы бросать ее во врагов. Преобразование земли значительно сложнее и занимает больше времени.

Регенерация – способен быстро восстанавливаться, используя для этого камни.

Строения:

**Общие:**

1) Цитадель - "Сердца Замка", "Заклинательного Покоя" и "Склада Ресурсов". Стоимость – 2500 золотых, **10 дерева, 10 камня.**

2) Кузница – 500 золотых, 5 камня

3) Стены – самостоятельное строительство, 15 мер камня.

4) Колодец – рытье бесплатно.

5) Рынок – 1000 золота, 3 дерева, 2 камня.

6) Таверна – 500 золота, 3 дерева, 2 камня.

7) Пивоварня – 1000 золота, 3 дерева, 2 камня.

8) Гильдия воров – 1000 золота, 5 камня.

9) Сельская управа – 500 золота, 5 камень.

**Для юнитов:**

1) Гильдия мастеровых – 1 мера камня, 1 мера дерева, 1000 золотых (в деревнях заменяется сельской управой).

2) Каздум – 1500 золотых, 5 мер камня, 1 мера дерева

3) Кхазаддум – 2000 золотых 5 меры камня, 3 меры дерева. Улучшение до Мордум – 1000 золота, 3 камня, 1 дерева.

4) Башня - 1800 золотых 4 меры камня, 2 меры дерева. Улучшение до Стальная башня – 900 золота, 2 меры камня, 1 дерева.

4) Плац – 1000 золотых, 2 меры камня.

5) Сад камней – 2500 золотых, 5 мер камня, 5 дерева, 5 кристаллов. Улучшение до Каменной гармонии 1000 злотых, 3 камня, 2 дерева, 2 кристалла.

6) Дом Истины – 3000 тысячи золотых, 5 мер камня, 5 дерева, 5 мер самоцветов, 5 кристаллов. Улучшения до Цитадели Истины – 1500 золотых, 3 меры самоцветов, 3 меры кристаллов.

7) Берлога – 3500 золотых, 10 мер камня, 5 мер дерева, улучшение до Беордала – 1500 золота, 2 меры камня, 2 меры дерева, 5 ртути.

8) Огненная гора – 4000 золотых, 10 мер камня, 10 мер серы, 5 самоцветов. Улучшения до Огнедышащей горы – 2 тысячи золотых, 5 мер камня, 5 мер меры, 2 самоцвета.

Особые:

1) Домна (уникальное строение замка гномов) – 3000 золотых, 10 камня. Создает громадную плавильную печь для металла и одного юнита для работы с ней. Металл, обработанный в домне, намного превосходит простой, даже, если он в ней только переплавляется.

2) Строительство новой деревни на месте разрушенной – 5000 золотых, нанять можно только со следующей недели.

3) Мастерская осадных машин – 2000 золота, 5 дерева, 5 камня.