

Podstawowa mechanika:

- Obrona - +33% obrony, zamiast 30%
- Szczęście - +65% więcej obrażeń, zamiast 100%
- Pech - -35% obrażeń, zamiast 50%
- Pozytywne Morale - GB po wykonaniu akcji wynosi 0.35, zamiast 0.5
- Złe Morale - GB przed akcją spada do 0.65, zamiast do 0.5

Skille:

- Utrzymanie pozycji - potraja bonus do obrony, zamiast podwajać
- Kontratak - zwiększenie obrażeń z kontrataku do 10/15/20/30% w zależności od poziomu umiejętności, zamiast 5/10/20/25%
- Łaska - +2 obrony/atak/morale oraz 10% bonusu do inicjatywy, zamiast +1 i 10%
- Boskie Przewodnictwo - zwiększa GB o 0.5, zamiast o 0.33
- Kara boska - zwiększa obrażenia o 4%, zamiast o 5%
- Tłum u Bram - szansa zwiększona do 15-40%, zamiast 10-35%
- Piekielny Ogień - bazowe obrażenia to 30, zamiast 10; zmniejszenie kosztów z 5 mana do 3
- Skowyt Banshee - kara -2 morale/szczęście oraz 10% inicjatywy, zamiast -1 i 10%
- Wygnanie - obrażenia wynoszą 20*poziom, zamiast 10*poziom
- Pochłonięcie Artefaktu - kosztuje 0.33 tury, zamiast 0.25
- Wybuch Many - obrażenia wynoszą 25*poziom, zamiast 10*poziom
- Zdeprawowana Ziemia - obrażenia wynoszą 6*poziom, zamiast 3*poziom
- Wichura - obniża jednostkom latającym zasięg o 1 oraz inicjatywę o 20%, zamiast o 1 i 10%
- Mgła - obniża jednostkom strzelającym inicjatywę i obrażenia o 20%, zamiast o 10%
- Szczęście Elfów - szczęśliwe ataki zadają 230% obrażeń, zamiast 225%
- Potężniejsze Runy - podwaja koszt ponownego użycia runy, zamiast potrajać
- Lotny Umysł - +0.35 GB bohatera na początku bitwy, zamiast +0.25 GB
- Odwrócenie Uwagi - zmniejsza GB czarującego o 0.25, zamiast o -0,15
- Zapłon - zadaje 25% bazowych obrażeń przez 4 tury, zamiast 33% przez 3 tury
- Pancerny Runiczny - +8 do mocy zaklęć przy rzucaniu Tajemnej Zbroi, zamiast +4
- Ogłuszający Cios - zmniejsza GB celu o 0.2 zamiast -0,1
- Potężny Głos - zwiększa poziom bohatera o 8, zamiast o 5
- Mistrz Błyskawic - zmniejsza GB celu o 0,5 zamiast -0.3 GB
- Gniew Krwi - 20%, zamiast 25% mniej wymaganych punktów na poszczególne poziomy szafu
- Logistyka - daje jeden: mniejszy artefakt / większy artefakt / mniejszy + większy artefakt - w zależności od poziomu zaawansowania tego talentu.

Zaklęcia:

- UI otrzymuje dodatkowo +5 punktów życia za każdy punkt mocy
- Bariera Ostrzy - zwiększony mnożnik punktów życia do 8/10/12/15 w zależności od poziomu umiejętności, zamiast 5/8/10/12
- Dezorientacja - 50/60/70/80% w zależności od poziomu umiejętności, zamiast 50/70/90/100%
- Przyspieszenie - 15/20/25/30% w zależności od poziomu umiejętności, zamiast 10/20/30/40%
- Spowolnienie - 15/20/25/30% w zależności od poziomu umiejętności, zamiast 10/20/30/40%
- Runa Wskrzeszenia przywraca 30% poległych jednostek, zamiast 40%

Machiny wojenne:

- Punkty życia machin zwiększone ze 100 do 133 za każdy poziom talentu
- namiot ma 5 uleceń, zamiast 3

Punkty szafu:

- Orki otrzymują 50pkt szafu, zamiast 10, jeśli leci na nie kłątwa.
- Dezorientacja dodatkowo zwiększa poziom szafu o 5pkt za poziom czaru, zamiast odejmować.

Artefakty:

W nawiasach podana jest nowa ilość doświadczenia jaką bohater otrzyma za poświęcenie artefaktu.

- Zbroja Zapomnianego Bohatera: +1 atak/obrona/moc/ wiedza oraz 20% rezystancji
- Czaszka Markala: +4 moc/wiedza oraz -2 szczęście
- Korona dowódcy: +1 morale/szczęście/wiedza
- Wolumin Magii Światła/Mroku: -1 atak/obrona/moc/wiedza/morale/szczęście
- Wolumin Magii Zniszczenia/Przywołania: -1 moc/wiedza
- Peleryna Sandro: +2 atak/obrona
- Pierścień Odwołania: +1 def
- Kij Ogra: +6 ataku
- Tarcza Ogra: +6 obrony
- Korona Wizji: +1 moc (2000)
- Pas Żywiołów: +1 wiedza (3200)
- Pierścień Nieskruszonych: +1 moc/wiedza (3500)
- Turban Oświecenia: +4 wiedza, -1 moc (4000)
- Kolczuga Oświecenia - +4 moc, -1 wiedza (5000)
- Lodowaty Soplel : -1 obrony
- Ognisty Język Smoka: +1 ataku zamiast +2, def bez zmian czyli +2
- Buty Szerokiej Drogi: +1 atak/wiedza/morale (5500)
- Buty Szybkiej Podróży: +1 obrona/moc/luck (6500)
- Szmaragdowe Trzewiki: -1 obrona/moc
- Peleryna Sylanny: -1 atak
- Peleryna Feniksa: -1 obrona/moc
- Tarcza Kryształowego Lodu: -1 atak
- Sekstans Morskich Elfów: +1 atak/obrona (2500)
- Wisior Mistrzostwa (10000)
- Kajdany Wojny: +4 atak/obrona, -2 luck (9000)
- Wisior Skupiska: +2 wiedza

Wzmacniacze oraz reduktory odejmują atak bądź obronę. Najlepsze żywioły, czyli ogień oraz ziemia dodatkowo zabierają punkt mocy.

Z Wisiora Mistrzostwa skorzystać mogą bezpośrednio Przyszań, Inferno, Loch, Forteca oraz Twierdza. Akademia jeśli chce mieć o połowę tańsze mini-arty to musi zainwestować 20tys i kupić go w sklepie co i tak się raczej będzie opłacać. Korzyści dla Rycerza są minimalne, aczkolwiek na najwyższym poziomie mamy 30% więcej obrażeń z kontr. Krasnal nie zużywa drewna oraz kamienia, a zatem ma zapewnioną Runę Berserkera po 2x na każda jednostkę. Nekropolia i Sylwan zawsze go sprzedają, a daje on 10tys doświadczenia.

Bohaterowie

Wartości bonusów osiągniętych dzięki specjalizacji są podane po przeliczeniu na 16 poziom. Jeżeli bohater uzyska wyższy poziom mogą być one odpowiednio większe.

W nawiasach podane jest imię bohatera, który jest 'posiadaczem' danej specjalizacji w standardowej wersji gry.

Przystań

- Meave - +10% bonusu do czaru Przyspieszenie
- Andreas - balista zadaje dodatkowe 100 obrażeń od Kuli Ognia (Deleb)
- Bertrand - specjalność w jednostkach 3go poziomu (Laszlo)
- Lorenzo - inicjatywa bohatera wynosi 11, zamiast 10 (Ihora)
- Waleria - Osłabienie redukuje dodatkowo obronę o 6 (Raven)
- Alaryk - -25% obrażeń od strzelających (Shadya)
- Gabrielle - Wrażliwość zadaje dodatkowo 140 obrażeń (Faiz)
- Godryk - Łaska daje +3 atak/obrona/morale i 15% inicjatywy
- Rutger - +3 ataku za każdy zabity wrogi oddział (Garuna)
- Izabela - +20% rezystancji dla sojusznicznych oddziałów (Marbas)
- Freyda - blokuje taktykę u wroga, +1 szczęście (Nebirios)
- Nicolaj - regeneruje 5 many w każdej turze bohatera (Nur)
- Ornella - może zablokować ponowne rzucanie zaklęcia przez wroga (Zoltan)
- Orlando - 30% szansy na Prawą Moc przy czarach światła (Helmar)
- Duncan - +5% inicjatywy na całą bitwę (Agrael)
- Vittorio - +16 ataku dla balisty
- Benedykt - -5% inicjatywy dla rywala na całą bitwę (Raelag)

Inferno

- Biara - 40% szans na Rozkład dla wroga na starcie walki (Lethos)
- Agrael - +5% inicjatywy na całą bitwę
- Deleb - balista zadaje dodatkowe 100 obrażeń od Kuli Ognia
- Grok - -25% obrażeń od strzelających (Shadya)
- Władca - 64% więcej obrażeń przy uderzeniach bohatera (Kragh)
- Alastor - Dezorientacja dodatkowo zmniejszenia manę celu o 20
- Marbas - +20% rezystancji dla sojusznicznych oddziałów

Nekropolia

- Nicolaj - +15% bonusu do gotowości bojowej na początku bitwy (Wyngaal)
- Giovanni - +5 mocy do Przywołania Żywiołów i Feniksa, żywiołaki po śmierci jednostek (Zehir)
- Ornella - +5% inicjatywy na całą bitwę (Agrael)
- Arantir - zbalansowany Avatar
- Deirdre - skowyt odejmuje -3 morale/szczęście i -15% inicjatywy
- Kaspar - inicjatywa bohatera wynosi 11, zamiast 10 (Ihora)
- Markal - regeneruje 5 many w każdej turze bohatera (Nur)
- Vladimir - +5 mocy dla czaru Wskrzesz Umartłych.

Sylwan

- Wyngaal - -25% obrażeń od strzelających (Shadya)
- Anwen - 24% bonusu do obrażeń na ulubionych wrogach
- Alaron - 40% szans na Rozkład dla wroga na starcie walki (Lethos)
- Dirael - Wzmocniony Rój Os. $(1+0.0625*Poziom_bohatera/3)*Magia\ przywołania$
- Vinrael - 30% szansy na Prawą Moc przy czarach światła (Helmar)
- Talanar - balista zadaje dodatkowe 100 obrażeń od Kuli Ognia (Deleb)
- Findan - +10% bonusu do czaru Przyspieszenie (Meave)

Loch

- Raelag - -5% inicjatywy dla rywala na całą bitwę (Raelag)
- Shadya - -25% obrażeń od strzelających
- Yrbeth - Dezorientacja dodatkowo zmniejszenia manę celu o 20 (Alastor)
- Sorgal - +10% bonusu do czaru Przyspieszenie (Meave)
- Thralsai - balista zadaje dodatkowe 100 obrażeń od Kuli Ognia (Deleb)
- Ylaya - +5% inicjatywy na całą bitwę (Agrael)
- Eruina - +3 ataku za każdy zabity wrogi oddział (Garuna)

Akademia

- Maahir - blokuje taktykę u wroga, +1 szczęście (Nebirios)
- Cyrus - Rój Os zadaje podwójne obrażenia oraz znacząco redukuje GB (Dirael)
- Zehir - +5 mocy do Przywołania Żywiółów i Feniksa, żywiołaki po śmierci jednostek
- Faiz - Wrażliwość zadaje dodatkowo 140 obrażeń

Forteca

- Helmar - 30% szansy na Prawą Moc przy czarach światła (Helmar)
- Hangvul - jednostki 5 poziomu (Erling)
- Brand - 25% więcej szansy na Doskonałą runę
- Inga - 15% szans na pozyskanie nowej runy przy awansie
- Król Tolghar - +5% inicjatywy na całą bitwę (Agrael)
- Rolf - -5% inicjatywy dla rywala na całą bitwę (Raelag)
- Wulfstan - +15% bonusu do gotowości bojowej na początku bitwy (Wyngaal)
- Svea - +5 mocy do czarów ognia (Nathir)

Twierdza

- Haggash - brak bonusu do gotowości bojowej dla Centaurów
- Gotai - okrzyki kosztują 3 many mniej
- Quroq - balista zadaje dodatkowe 100 obrażeń od Kuli Ognia (Deleb)
- Kragh - 64% więcej obrażeń przy uderzeniach bohatera
- Garuna - +3 ataku za każdy zabity wrogi oddział
- Urgath - +20% rezystancji dla sojusznicznych oddziałów
- Kilghan - +16 ataku dla balisty (Vittorio)
- Kujin - może zablokować ponowne rzucanie zaklęcia przez wroga (Zoltan)

Modele

Niektórym spośród bohaterów został zmieniony wygląd.

- Jezebeth otrzymuje model Biary
- Deleb otrzymuje model Biary
- Władca otrzymuje model Agraela
- Nebirios otrzymuje model Veyera

Jednostki:

Oznaczenie (...) przy statystyce oznacza, że jej wartość jest identyczna jak dla jednostki alternatywnej
Oznaczenie [...] podaje wartość danego atrybutu po uwzględnieniu bonusu

Neutrale

- Żywiołek Ognia: +2 ini [10]
- Żywiołek Ziemi: +5 ini [10]
- Żywiołek Wody: czar Lodowy Promień na poziomie eksperckim zamiast awansu, czar Krąg Zimy na zaawansowanym zamiast podstawowego; zdjęcie 70% redukcji mocy

Przystań

- Osilek: współczynnik dla Szturmu 1.2, zamiast 1
- Szeregowy, Krzyżowiec: współczynnik dla Uderzenia 1.2, zamiast 1.5
- Strzelec Wyborowy: +1min dmg [3-8], otrzymuje zdolność Strzała Mocy (30% redukcji obrony)
- Kuznik: -1 max dmg, +1min dmg [3-7]
- Gryf Bojowy: pikuje automatycznie po użyciu zdolności
- Mroczny Kapłan: czar Prawa Moc na poziomie zaawansowanym, zamiast na ekspercie
- Seraf: czar Prawa Moc na ekspert, zamiast awans, czar Boska Zemsta na awans zamiast podstawowy

Inferno

- Rogaty Nadzorca: +2 zasięg [7], +1 ini [9], wzmocniona Eksplozja (Obrażenia = $75 + 15 * \text{Power}$)
- Cerber: +1 min dmg [5-6], +2 obrony [4], +2 hp [17]
- Władczyni Sukkubusów: +5 hp [35], +2 min dmg [8-13]
- Uwodzicielski Sukkubus: -2 hp [30]
- Czarci Lord: +2 def (23), +1 zasięg (5), Kula Ognia i Grad Meteorów na poziomie zaawansowanym zamiast podstawowego
- Arcydemon: +1 zasięg (7)

Nekropolia

- Szkielet Łucznik: +1 att (2), +4 def (6), +1 min dmg [2-2]
- Widmo: +1 att (6), +1 min dmg [5-6]
- Wampirzy Lord: +1 min/max dmg [8-12], +1 zasięg (8), +5 hp (40)
- Księżę Wampirów: torpor trwa 1.5 zamiast 3 tur, współczynnik dla Torporu zmniejszony z 3 na 2
- Liszistrz: +2 def [21], +1 strzał (6), Cierpienie i Wskrześ Umarłych na ekspercie zamiast awansu i podstawowego
- Banshee: Śmiertelne Zawrodożenie zadaje 15 dmg, zamiast 10 dmg za każdą Banshee
- Widmowy Smok: +2 def[30], +1 min/max dmg (26-36)
- Upiorny Smok: smutek na poziomie zaawansowanym zamiast eksperta (-3 morale/szczęście)

Sylwan

- Rusałka: czar Rój Os na poziomie podstawowym zamiast na 0
- Driada - Symbioza daje wymiennie 5 i 25 hp zamiast 4 i 20
- Tancerz Wojny: +1 att (6), +3 def (6), +1 zasięg (7), +3 hp [15]
- Tancerz Wiatru: Zwinność daje +1 do obrony za każde pole zamiast +2
- Wielki Łowczy: +1 att(6), +4 def (8), +1 ini (11), +1 min dmg [6-8], współczynnik dla Strzał Ochronnych zwiększony z 1 na 3
- Mistyczny Łucznik: Strzała Mocy redukuje obronę o 3,0 a nie 50%, współczynnik na odrzucenie celu został zwiększony z 2 na 3
- Wielki Druid: +1 min dmg (10-14), +7 hp [40], +5 mana [20], czar Kamienne Kolce na poziomie eksperckim zamiast bez poziomu, czar Błyskawica na poziomie eksperckim zamiast awansu
- Biały Jednorożec: Dziecko Światła zapewnia konikom czary magii światła na poziomie zaawansowanym zamiast eksperckiego
- Dziki Ent: Furia Lasu dodaje +3 inicjatywy zamiast 5

Loch

- Zabójca/Prześladowca: zwiększenie obrażeń od trucizny z 1 do 2 za każdą jednostkę
- Prześladowca: +1 min dmg [4-5]
- Krwawa Siostra: +1 min dmg [4-8]
- Minotaur Strażnik: +3 def (5)
- Minotaur Nadzorca: Aura Odwagi gwarantuje morale na poziomie +2, zamiast +1
- Czarny Jeździec: +2 max dmg (7-14), Atak w Szarzy zadaje 100% zamiast 25%
- Hydra z Głębin: Regeneracja przywraca od 60 do 100 hp, zamiast 30-50
- Matrony/Damy Cienia: współczynnik dla Uderzenia Biczem zwiększony z 1.5 na 3, spowolnienie na poziomie eksperckim, zamiast zaawansowanego
- Matrona Cienia: dodana umiejętność Brak Kontrataku

Akademia

- Gremlin Sabotażysta: wzmocniony Sabotaż ($PŻ_Celu < 10 * PŻ_Gremlinów$)
- Marmurowy Gargulec: Aura Wrażliwości na Ogień/Zimno/Błyskawice zwiększa obrażenia od czarów o 25% zamiast 50%
- Obsydianowy Gargulec: +1 ini (11)
- Magnetyczny Golem: +4 hp (24)
- Dżin Sułtański: +5 hp (50)
- Rakszasa Radża: +2 def [22], +2 min dmg [25-30], +1 zasięg (7)
- Rakszasa Kszatrija: -5 max dmg [25-30]
- Tytan Burz: Wezwanie Burzy zadaje 20dmg i 2% kary dla strzelców za każdego Tytana Burz, zamiast 10 i 1%

Forteca

- Strażnik Gór: +1 ini (9), stabilna postawa daje 15 obrony, zamiast 5
- Harcownik: +1 strzał, wyniszczające rany redukują prędkość o 40% a inicjatywę o 20%, współczynnik dla wyniszczających ran zwiększony do 0.8, zamiast 0.7
- Harpunnik: +1 strzał
- Biały Niedźwiedź: Ryk ma współczynnik 1.2 przeciwko małym jednostkom, zamiast 2 (dla dużych pozostaje 1 bez zmian)
- Berserker: +10 hp [35]
- Pogromca: współczynnik dla Uderzenia 1.2 zamiast 1.5
- Kapłan Runów: +1 strzał
- Strażnik Runów: +1 strzał
- Wulkaniczny Smok: Oddech Płynnego Ognia zadaje 20dmg za każdego smoka, zamiast 10
- Magmowy Smok: Tarcza Magma zadaje 50%, zamiast 40%

Twierdza

- Goblin Plugawiec: +1 hp [6], +1 ini (10)
- Centaur Koczownik: +2 def (4), +1 hp (10), +1 min dmg [4-6], dodane Strzały Ochronne
- Centaur Grasant: -1 zasięg (5)
- Rębacz: +6 hp [18], współczynnik dla Szturmu zwiększony do 1.2 zamiast 1. +2 hp zamiast 5 na pierwszym poziomie szafu; +1 zasięg zamiast +2 na pierwszym poziomie szafu
- Córa Nieba: +1 def [10], +4 mana [16], czar Łańcuch Piorunów na poziomie zaawansowanym, zamiast podstawowym
- Jadowita Wiwerna: +5 hp [110], Jad zadaje 10dmg za każdą Wiwernę, zamiast 5dmg. Regeneracja przywraca 60-100 hp
- Dziki Cyklop: +1 zasięg (6), współczynnik dla Miażdżącego Ciosu zwiększony z 0.8 na 1.5