

Attack



Basic Attack
軍勢の接近戦ダメージが5%上昇する。



Advanced Attack
軍勢の接近戦ダメージが10%上昇する。



Expert Attack
軍勢の接近戦ダメージが15%上昇する。



Archery
軍勢中のクリーチャーの射撃ダメージが20%上昇。



Battle Frenzy
軍勢のダメージの最小値と最大値が1上昇する。



Cold Steel
軍勢の全ての接近戦攻撃と遠隔攻撃に冷気ダメージを追加。
ダメージ量は元のダメージの10%。(アンテッドはこの冷気ダメージを受けない)
» Necromancer: requires Battle Frenzy (Attack)
» Wizard: requires Flaming Arrows (Attack), Mark of the Wizard (Artificer)



Excruciating Strike
呪われし者の印のダメージが40%の確率で2倍のダメージになる。
» Demon Lord: requires Battle Frenzy (Attack), Mark of the Damned (Gating)



Flaming Arrows
バリスタは敵の防御力を無効化し、追加の炎ダメージを与えるようになる。バリスタが破壊された場合、戦闘後に修復される。
追加の炎ダメージは50ダメージ。バリスタの射撃時にターゲットの防御力は0になる
» Ranger: requires Deadeye Shot (Avenger), Nature's Wrath (Attack)
» Wizard: requires Archery (Attack)



Nature's Wrath
レンジャーの軍勢中の全てのSylvanクリーチャーのダメージの最大値+1。
» Ranger: requires Battle Frenzy (Attack)



Hero acquires Mass Haste spell on advanced level. (Power of Speed)
» Demon Lord: requires Excruciating Strike (Attack)
» Knight: requires Retribution (Attack), Weakening Strike (Dark Magic), Last Stand (Defense)
» Necromancer: requires Cold Steel (Attack), Eternal Servitude (Necromancy)
» Warlock: requires Tactics (Attack)

ヒーローはMass Hasteを習得する。ヒーローが光魔法の達人の場合を除き、上級レベルのHasteの効果（イニシアチブ+30%）になる。



Retribution
ヒーローの軍勢が与えるダメージが士気の値によって上昇する。ダメージ量が（5%*士気）分上昇する。
（0未満の士気は計算されない）
» Knight: requires Expert Trainer (Training)
» Warlock: requires Empowered spells (Elemental Chains), Power of Speed (Attack)



Tactics
戦闘前に配置できるエリアが広がる。3列目が利用可能になる。
敵ヒーローが戦術を持つ場合、効果はキャンセルされる。

Dark Magic



Basic Dark Magic
効果：第3レベルの闇魔法スベルを習得できる。闇魔法の効果が上昇する。
派生スキル：呪いの達人（闇魔法）、精神の達人（闇魔法）、苦痛の達人（闇魔法）



Advanced Dark Magic
効果：第4レベルの闇魔法スベルを習得できる。闇魔法の効果がさらに上昇する。



Expert Dark Magic
効果：第5レベルの闇魔法スベルを習得できる。闇魔法の効果が最大限に上昇する。)



Corrupted Soil
効果：英雄は、自然の力が乱闘を攻撃する敵の生物に影響するのを要求します。
敵の生物がそれを動かす何時でも何らかの損害を受け取るでしょう。加えられた損害は英雄のレベルと等しいです。
» Necromancer: requires Dark Revelation (Enlightenment)
» Ranger: requires Master of Pain (Dark Magic)
敵の軍勢は戦闘時に、移動すると無属性ダメージを受けるようになる。ダメージ量は、3*ヒーローのレベル。



Dark Renewal
ターゲットに魔法を抵抗された場合、ヒーローがその魔法に費やしたマナが全て戻る。
また、ヒーローはターンを全て消費しない。闇の再生は単体呪文と範囲呪文で発動するが、全体呪文（mass spell）では発動しない。
ATB値は0に落ちずに、魔術スキルなしで0.2/魔術スキル初級で0.3/魔術スキル上級で0.4/魔術スキル達人で0.5になる。
» Demon Lord: requires Weakening Strike (Dark Magic), Master of Mind (Dark Magic)
» Warlock: requires Master of Mind (Dark Magic)
» Wizard: requires Fiery Wrath (Destructive Magic), Seal of Darkness (Dark Magic)



Fallen Knight
闇魔法の秘術を全て修得したナイトは闇に堕ち暗黒騎士となる。ナイトの軍勢の士気-1。闇魔法を詠唱時、ナイトの魔力+5。
» Knight: requires Master of Curses (Dark Magic)



Master of Curses
効果：Mass WeaknessとMass Sufferingを得る。
（コスト2倍、詠唱時間は0.5ターン。）



Master of Mind
効果：Mass SlowとMass Confusionを得る。（コスト2倍、詠唱時間は0.5ターン。）



Master of Pain
効果：Mass DecayとMass Vulnerabilityを得る。
（コスト2倍、詠唱時間は0.5ターン。）
Curse of the Netherhood詠唱時の魔力+4。



Seal of Darkness
敵ヒーローの闇魔法呪文のマナコストが2倍になる。
» Ranger: requires Imbue Arrow (Avenger), Corrupted Soil (Dark Magic)
» Wizard: requires Master of Mind (Dark Magic)



Weakening Strike
ヒーローの呪われし者の印の能力にSufferingがかかるようになる。
Sufferingの効果と持続時間はヒーローが詠唱した場合と同じ。
» Demon Lord: requires Mark of the Damned (Gating)
» Knight: requires Fallen Knight (Dark Magic), Aura of Swiftiness (Leadership)