



# HEROES V LE MANUEL

## TRIBES OF THE EAST



PRODUIT PAR AGE OF HEROES ET LA  
COMMUNAUTE HOMM V INTERNATIONALE



*Life moves in seasons - spring to summer, to autumn and winter. Heroes are born, change the world with their courage, and sooner or later return to the void once again. Even mountains are born, and stand glorious, in the end to be washed away by the same just and unforgiving river of time.*

*But there is always new life. Through great volcanic cataclysms new mountains will rise. Through the most difficult times new heroes will be born. And so it shall forever be. The cycles of change are eternal.*

*There are always two and all that is in between. Night and day, weakness and strength, ignorance and wisdom, destruction and creation, evil and good. Each has the seed of its opposite.*

*Every day is followed by night. Every event of destruction opens the way for creation of what was not. Often intentions of good are fulfilled through acts of evil. And history so repeats.*

*Easy it is to overcome the anger of another by expressing your own. Difficult it is to overcome the anger within. Those who succeed no longer fight for peace - they become it.*

# AVANT-PROPOS

Ce manuel est le résultat d'un effort de l'ensemble de la communauté internationale, coordonné par l'équipe du site Age of Heroes, et avec le soutien d'Ubisoft et de Nival Interactive. Nous souhaitons ici saluer le travail de tous les contributeurs, traducteurs et relecteurs qui ont participé à sa production. Nous remercions aussi Nival pour nous avoir révélé certains mécanismes du jeu.

C'est avec enthousiasme que nous avons commencé à travailler début juin 2006 sur ce manuel très attendu, et que nous avons régulièrement continué à l'améliorer depuis. Dès le début, notre objectif était de le publier en plusieurs langues, pour que tous les fans puissent profiter de ces informations, et pas uniquement les anglophones. Nous n'aurions jamais pu le réaliser sans l'aide et la motivation de la communauté internationale.

Nous avons créé ce guide pour vous, et nous sommes attentivement à l'écoute de votre feedback pour l'améliorer :

- » en anglais : <http://heroescommunity.com/viewthread.php3?TID=19045>
- » en français : <http://www.archangelcastle.com/acforum/viewtopic.php?t=3307>

Bienvenue dans l'univers riche et mystérieux d'Heroes of Might and Magic V!

Valera Koltsov, Stéphane Fidanza, Paolo Angelo Sossi.  
L'équipe Age of Heroes.

**Mise à jour :** ceci est l'édition **Tribes of the East** du manuel (version 3.0). Les mises à jour sont disponibles sur:

- » [http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game\\_manuals.shtml](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml)



**Age of Heroes** is the premium Heroes of Might and Magic web site where you can find the latest Heroes 5 news, complete up-to-date game information with interactive charts, player-made maps and mods, strategy guides, tournaments with prizes and much more. Age of Heroes is also home to the largest HOMM discussion forum — [HeroesCommunity.com](http://HeroesCommunity.com)

# LE MOT D'UBISOFT

Ce manuel est le résultat de l'engagement de la communauté "Heroes of Might and Magic" dans son ensemble. Alors que je discutais avec eux du contenu qu'ils attendaient dans un manuel, j'ai réalisé qu'ils voulaient avec ardeur participer à sa création. Nous avons donc décidé de tester une collaboration directe avec les fans.

Le résultat est au delà de nos espérances par sa qualité et son niveau de finition: ils ont investi énormément d'énergie dans la fabrication de "leur" manuel, fouillant les mécanismes du jeu et dévoilant la structure complexe construite par Nival, avec le concours des développeurs.

Beaucoup de communautés se sont investies en gérant son contenu, ajoutant des tables, aidant à traduire ou simplement en le vérifiant et donnant leurs avis, et l'équipe de Age of Heroes a superbement travaillé en coordonnant les efforts de tous.



**UBISOFT**

Fabrice Cambounet

Producteur de Heroes 5, Ubisoft



## A propos du Sceau d'Approbation

Ce Sceau distinguera les travaux de grande qualité réalisés par les fans ou les communautés, et soumis à Ubisoft. Nous étudierons tout document décrivant le jeu ou l'univers Might and Magic, comme des guides, des mods ou des cartes. Les documents sélectionnés seront autorisés à porter ce Sceau, et seront publiés sur le site Might and Magic officiel.

# Avant-propos d'ArchangelCastle

L'équipe d'ArchangelCastle est particulièrement fière d'avoir participé à ce manuel. Il nous faut tout d'abord remercier nos collègues des communautés du monde entier pour avoir mis leurs efforts en commun, efforts payants au vu de la qualité du produit fini, mais aussi promesses de relations durables entre les fans du monde entier.

Nous remercions aussi Ubisoft et Nival qui, par l'intermédiaire de notre compatriote producteur, Fabrice Cambounet, ont fait pleinement confiance aux communautés depuis le début du projet Heroes V.

Ce manuel est pour vous tous, fans depuis longtemps ou depuis peu, futurs fans, ou simples joueurs occasionnels, et nous espérons que vous y trouverez matière à satisfaction, car c'est avant tout pour vous qu'il a été créé. C'est vous qui permettez à nos communautés d'être ce qu'elles sont, pleines de vie et de plaisir de jeu, d'amitié et de motivation. Et finalement, c'est vous qui avez donné et qui donnerez à cette série ses lettres de noblesse. Alors rendez-vous tous sur la lande héroïque !

- L'équipe d'ArchangelCastle



ArchangelCastle est un site francophone de fans de la série Heroes of Might and Magic. Créé il y a 8 ans, vous y trouverez des news, informations, chat, patchs, cartes ainsi qu'un forum très actif. Vous y trouverez surtout 3 ligues de joueurs online, qui vous apporteront challenge, compétition, tournois et parties amicales - [www.ArchangelCastle.com](http://www.ArchangelCastle.com)



### **Age of Heroes: [www.HeroesofMightandMagic.com](http://www.HeroesofMightandMagic.com)**

Valera Koltsov — communication, infrastructure web, graphisme.  
Stéphane Fidanza — coordination des localisations, architecture, pdf design, textes.  
Paolo Angelo Sossi — textes, screenshots, relecture.



### **■ Archangel Castle: [www.archangelcastle.com](http://www.archangelcastle.com)**

Archangel Castle a réalisé les traductions en français, et a fourni les Arbres de Compétences (p.147) ainsi que plusieurs screenshots des bâtiments de la carte d'aventure.

Crédits à Exeter, Dridri et Círdan.



### **■ Drachenwald: [www.drachenwald.net](http://www.drachenwald.net)**

Drachenwald a réalisé la localisation en allemand, et a partagé plusieurs idées sur les données à inclure et leur présentation, comme la section des Héros du Mode Duel (p.73) et les effets des mini-objets (p.282).

Crédits à Caleb, Coras Tar, Hans Maulwurf, Moeffz, SolmyrBln, Andrean, Booky, Koni, Lord, Gunnar, MysticPhoenix et Tedil.



### **■ Heroes Centrum: [www.heroes-centrum.com](http://www.heroes-centrum.com)**

Heroes Centrum a réalisé la localisation tchèque.

Crédits à Jata et pasa pour les traductions, et Jetro pour la relecture.



### **■ Heroic Corner: [heroes.ag.ru](http://heroes.ag.ru)**

Heroic Corner a réalisé la localisation en russe, et fourni beaucoup de détails très précis sur les mécanismes du jeu, à propos de l'initiative, du combat, des sorts... (un remerciement tout particulier à alexrom66 et evil\_good).

Crédits à LaBoule, Alexey Romanikhin aka alexrom66, Vladimir Pavlov.



### **■ Jaskinia Behemota: [www.jaskiniabehemota.net](http://www.jaskiniabehemota.net)**

Jaskinia Behemota a réalisé la localisation polonaise.

Crédits à Morthi, Matiz123, Daimon\_Frey, l'équipe du Patch Heroes V Non-Officiel et Ururam Tururam.



### **■ La Torre de Marfil: [www.torredemarfil.org](http://www.torredemarfil.org)**

La Torre de Marfil a réalisé les traductions en espagnol, et a échangé beaucoup d'idées et de réactions tout au long de la création du manuel.

Crédits à Vitirr et Namerutan pour les traductions, Rob\_King pour les screenshots et Tulkas pour la relecture.



### **Crédits Additionnels**

A Aurelain pour les Cercles de Compétences (p.340).

A tous ceux qui ont offert leurs réactions, leurs idées ou de nouvelles informations, et en particulier vyse (pour les infos sur les spécialisations des villes), Pitsu et toute l'équipe Celestial Heavens ([www.celestialheavens.com](http://www.celestialheavens.com)), Eric Stickland (design des tables des créatures), Alcibiades and VokialBG (design des nouveaux tableaux du Flux Noir).

Et bien sûr, un grand merci à Ubisoft et Nival Interactive pour avoir répondu à nos questions et dévoilé des informations sur les mécanismes d'Heroes 5. Ainsi que pour avoir créé ce jeu merveilleux, bien évidemment !!





## Statistiques des Héros et des Créatures

Tout au long de ce manuel, les différentes statistiques des héros et des créatures sont représentées par les icônes du jeu:

Attaque	Dommages	Chance	Mana
Défense	Pts de vie	Moral	Croissance
Puissance Magique	Vitesse	Tirs	
Esprit	Initiative	Portée	

## Maîtrise des Compétences Magiques

Les effets des sorts (puissance, durée) dépendent très souvent de la maîtrise de l'école de magie correspondante par le lanceur du sort, héros ou créature. Cette maîtrise est représentée par les icônes suivantes:

Aucune	Notions	Pratique	Avancée
--------	---------	----------	---------

Par exemple, Grâce de Puissance est un sort de Magie de la Lumière qui augmente l'Attaque de la cible. Lorsque le lanceur n'a aucune connaissance de la compétence Magie de la Lumière, le sort augmente l'Attaque de 3 points. Mais lorsque le lanceur connaît Magie de la Lumière Avancée, l'Attaque de la cible est augmentée de 12 points.

Dans la section des Sorts (voir p.186), la barre de maîtrise à droite détaille les effets de chaque sort en fonction de la maîtrise du lanceur de la compétence magique correspondante (Magie des Ténèbres, de la Destruction, de la Lumière ou de l'Invocation).

Certaines créatures peuvent aussi lancer des sorts. Dans ce cas, chaque sort qu'elles connaissent est associé à un niveau de maîtrise spécifique, qui est indiqué dans la section des Mécanismes du Jeu (voir p.312).



Ce manuel est couvert par le droit international du copyright ©2006-2007 Stéphane Fidanza, Valera Koltsov, Paolo Angelo Sossi, Adrien Petri (Dridri - Arbres de Compétence), Aurelian Jurcoane (Aurelain - Cercles des Compétences) et Steeve Almanza (Exeter).

Heroes of Might and Magic V est la propriété d'Ubisoft Entertainment ©2006. Might and Magic et Heroes of Might and Magic sont des marques déposées d'Ubisoft Entertainment, tous droits réservés.

Ce manuel est distribué sous une **License Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0** (by-nc-nd). Cela permet à chacun de le copier et de le distribuer gratuitement, dans sa forme originale et dans un but non commercial, sous réserve que les auteurs soient correctement cités. Pour plus de détails, consultez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.



L'attribution de paternité doit contenir un lien vers la page web: [http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game\\_manuals.shtml](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml)

# TABLE DES MATIÈRES

Héros .....	13
Héros de l'Académie .....	14
Héros du Bastion .....	20
Héros du Donjon .....	26
Héros de la Forteresse .....	34
Héros du Havre .....	40
Héros de l'Inferno .....	53
Héros de la Nécropole .....	60
Héros de la Sylve .....	67
 Héros du Mode Duel .....	73
Académie: Galib .....	74
Académie: Jhora .....	75
Académie: Razzak .....	76
Bastion: Garuna .....	77
Bastion: Haggash .....	78
Bastion: Shak'Karukat .....	79
Donjon: Eruina .....	80
Donjon: Lethos .....	81
Donjon: Sinitar .....	82
Forteresse: Ebba .....	83
Forteresse: Helmar .....	84
Forteresse: Karli .....	85
Havre: Irina .....	86
Havre: Klaus .....	87
Havre: Vittorio .....	88
Inferno: Deleb .....	89
Inferno: Marbas .....	90
Inferno: Nymus .....	91
Nécropole: Deirdre .....	92
Nécropole: Orson .....	93
Nécropole: Raven .....	94
Sylve: Anwen .....	95
Sylve: Dirael .....	96
Sylve: Ossir .....	97
 Spécialisations des Héros .....	98
Académie .....	98
Bastion .....	99
Donjon .....	100
Forteresse .....	101
Havre .....	102
Inferno .....	104
Nécropole .....	105
Sylve .....	106
 Compétences & Capacités .....	108
Apprentissage .....	109
Apprentissage .....	111

Attaque .....	112
Brise-Destruction .....	114
Brise-Invocation.....	115
Brise-Lumière .....	116
Brise-Ténèbres .....	117
Chance .....	118
Commandement .....	120
Défense .....	122
Hurlement.....	124
Logistique .....	125
Machines de Guerre.....	127
Magie de l'Invocation.....	129
Magie de la Destruction.....	131
Magie de la Lumière .....	133
Magie des Ténèbres.....	135
Sorcellerie.....	137
Artisanat (Magicien) .....	139
Chaînes Élémentaires (Sorcier) .....	140
Déphasage (Seigneur Démon) .....	141
Entraînement (Chevalier) .....	142
Nécromancie (Nécromancien) .....	143
Rage Sanguinaire (Barbare).....	144
Science des Runes (Mage des Runes).....	145
Vengeance (Rôdeur) .....	146
<hr/>	
Arbres des Compétences.....	147
<hr/>	
Académie .....	148
Bastion .....	150
Donjon .....	152
Forteresse.....	154
Havre .....	156
Inferno .....	158
Nécropole.....	160
Sylve.....	162
<hr/>	
Créatures.....	164
<hr/>	
Créatures Neutres .....	164
Créatures de l'Académie.....	165
Créatures du Donjon.....	166
Créatures du Havre .....	167
Créatures de l'Inferno .....	168
Créatures de la Nécropole .....	169
Créatures de la Sylve.....	170
Créatures de la Forteresse.....	171
Créatures du Bastion .....	172
<hr/>	
Capacités des Créatures.....	173
<hr/>	
Sorts .....	186
<hr/>	
Magie d'Aventure .....	187
Cris de Guerre (Barbares) .....	188
Magie de l'Invocation.....	189
Magie de la Destruction.....	191
Magie de la Lumière .....	193
Magie des Ténèbres .....	195
Magie Runique (Mage des Runes) .....	197
<hr/>	
Artefacts.....	198
<hr/>	
Arme .....	198
Bouclier .....	199

Poche .....	200
Bottes .....	200
Inventaire .....	200
Casque .....	201
Armure .....	201
Manteau .....	202
Anneau .....	202
Collier.....	203
 Combinaisons d'Artefacts .....	
Armes du Fort.....	204
Esprit du Lion .....	204
Etreinte de la Mort.....	204
Force-Rune .....	205
Gangue des Seigneurs Nains.....	205
Grande Tenue d'Apparat de Sar-Issus .....	205
Pouvoir des Dragons.....	206
Rêve de l'Archer.....	206
Tenue d'Apprenti.....	206
Volonté d'Urgash.....	206
 Plans de Construction..... 207	
Académie .....	208
Bastion .....	209
Donjon .....	210
Forteresse.....	211
Havre .....	212
Inferno .....	213
Nécropole.....	214
Sylve.....	215
 Bâtiments .....	
Académie .....	216
Bastion .....	220
Donjon .....	224
Forteresse.....	228
Havre .....	232
Inferno .....	236
Nécropole.....	240
Sylve.....	244
 Specialisations des Villes..... 248	
Académie .....	248
Bastion .....	250
Donjon .....	252
Forteresse.....	254
Havre .....	257
Inferno .....	259
Nécropole.....	261
Sylve.....	263
 Bâtiments et Terrains de la carte d'aventure .....	
Types de Terrains et leurs Effets .....	266
Bâtiments de la carte d'Aventure.....	266
Sites de combat .....	271
Sites de combat en mer .....	272
Demeures de créatures .....	273
Mines .....	275
Trésors .....	275
Trésors de Mer.....	276

Semaines.....	277
Semaines de rien du tout .....	277
Production de Ressources.....	277
Aventure.....	278
Combat.....	278
Production de Créatures.....	278
Semaines des Créatures.....	279
Compétences Uniques.....	281
Académie: Artisanat .....	281
Donjon: Chaînes élémentaires.....	284
Havre: Entrainement .....	287
Inferno: Déphasage.....	289
Nécropole: Nécromancie .....	291
Sylve: Vengeance .....	295
Forteresse: Science des Runes .....	296
Bastion: Rage Sanguinaire.....	298
Développement des Héros .....	301
Statistiques primaires des Héros .....	301
Avancement des Compétences.....	301
Gagner de l'Expérience .....	305
Mécanismes du Jeu — Les Essentiels.....	307
Estimation du nombre de Créatures .....	307
Déplacement sur la carte d'aventure .....	307
Dégâts au Combat.....	310
Initiative .....	318
Chance .....	322
Moral.....	322
Mécanismes Avancés .....	324
Dissipation des Sorts .....	324
Déclenchement des Capacités de Créatures .....	324
Donjon: Fosse des Rituels .....	328
Animation de Cadavre et Résurrection.....	329
Diplomatie .....	329
Organisation des Groupes Neutres.....	331
Rage .....	331
Défense contre la Magie .....	331
Effet des Douves de la Forteresse.....	333
Formations de combat des nains .....	333
Goblineries.....	334
Niveaux de Difficulté .....	335
Les Enigmes du Sphinx .....	337
Annexe: Cercles des Compétences .....	340





## Héros de l'Académie



### Faiz - Tourmenteur

*En plus de réduire la Défense de la cible, le sort Hex de Vulnérabilité inflige des dommages qui augmentent en fonction du Niveau du Héros.*



#### Biographie

Faiz est connu dans les Cités d'Argent pour son visage défiguré qu'il dissimule habituellement derrière un foulard. Ses cicatrices sont le résultat d'une rencontre avec des Orcs du désert. Ce mage autrefois enjoué est depuis habité par des pensées destructrices et morbides. Possédant une grande maîtrise des arcanes, Faiz est capable d'infliger de lourds dégâts magiques à ses ennemis.



#### Compétences & Capacités



##### Notions d'Artisanat

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



##### Notions de Magie des Ténèbres

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Maître de la Douleur

Octroie un effet de zone aux sorts Hex de Peste et Hex de Vulnérabilité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Blasphème des Ténèbres.



20-29  
Gremlins

#### Armée & Sorts



8-11  
Gargouilles de Pierre



0-3  
Golems de Fer



Hex de  
Vulnérabilité



### Galib - Déflecteur

*Augmente les chances pour qu'un sort reflété par Miroir Magique affecte une unité ennemie plutôt qu'une unité au hasard.*



#### Biographie

Galib est un djinn, un être spirituel, seigneur parmi les nombreux esprits élémentaires qui rôdent dans le plan magique, qui est invisible pour un oeil inexercé. Galib n'est pas un serviteur mais un ami et un allié des Mages des Cités d'Argent. Il siège au conseil des sorciers pour représenter le Cercle et défendre ses intérêts. Nombre de ses homologues humains ont appris à dévier les sorts ennemis dans une direction au hasard, alors que la nature magique inhérente à Galib lui permet de contrôler la direction des sorts qu'il dévie. Ses ennemis évitent d'utiliser la magie contre lui, sachant pertinemment que Galib pourrait retourner les sorts qu'ils lui envoient contre leurs propres troupes.



#### Compétences & Capacités



##### Notions d'Artisanat

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



##### Notions de Chance

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.



##### Miroir Magique

Accorde une chance pour que chaque sort offensif lancé par un ennemi rebondisse et affecte une autre cible, y compris les créatures ennemis.



20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre



0-3  
Golems de Fer



Grâce de  
Pureté

**Havez - Maître des Gremlins**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Gremlins, des Ingénieurs Gremlins et des Saboteurs Gremlins de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

**Biographie**

Havez s'intéresse à tout ce qui est excentrique et bizarre. Ses effets personnels se composent d'un mélange d'articles en provenance de tout Ashan : du tissu en soie d'ombre de Ygg-Chall, du cuir d'Irollan, des bijoux des mines naines, etc. Sa passion pour tout ce qui sort de l'ordinaire s'étend également jusqu'à ses troupes. Il étudie les Gremlins depuis des décennies et se spécialise dans l'élevage et l'entraînement de ces humanoïdes reptiliens.

**Compétences & Capacités****Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.

**Notions de Machines de Guerre**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



20-29  
Gremlins



20-29  
Gremlins



20-29  
Gremlins



Charrette de  
Munitions



Baliste

**Jhora - Confidante des Vents**

La fréquence des attaques du Héros en combat augmente en fonction de son Niveau.

**Biographie**

La Vivacité d'Esprit de Jhora lui permet de lancer des attaques magiques à un rythme inégalé par ses collègues mages. Les premiers à en faire l'expérience furent des bandits qui commirent l'erreur de lancer une attaque surprise sur la caravane dans laquelle Jhora, encore enfant à l'époque, voyageait. La soudaine volée de Flèches des Arcanes qui assaillit les agresseurs les fit s'enfuir sans demander leur reste.

**Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre



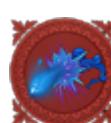
0-3  
Golems de Fer

**Notions de Sorcellerie**

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.

**Initiation aux Arcanes**

Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.



Flèche des  
Arcanes

**Narxes - Mentor**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Mages, des Archimages et des Mages de Guerre de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Narxes croit fermement que la graine du succès pousse dans la précision, la minutie et l'attention dans les moindres détails. Ce maître sévère et pointilleux a toujours été un véritable poison pour les acolytes qui étudient pour devenir mages. Mais ils ne regrettent aucunement les heures passées à travailler sous sa surveillance impitoyable, car il leur a appris que mieux on s'entraîne en temps de paix, moins l'on souffre en temps de guerre.

**Compétences & Capacités****Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.

**Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.

**Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

**Armée & Sorts**

20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre



1  
Mage



Poing de la Colère

**Nathir - Flamboyant**

*Augmente la Puissance Magique du Héros en fonction de son Niveau lorsqu'il lance des sorts de Feu.*

**Biographie**

Pendant la Guerre de l'Alliance Grise, Nathir fut capturé par les démons. Réduit en esclavage dans leurs mines de soufre, il fut l'un des trois rescapés d'une insurrection massive qui lui permit de prendre la fuite. Après avoir traversé les déserts brûlants de Sheogh, Nathir finit par retrouver le chemin des Cités d'Argent, faisant le serment que désormais, le feu serait son serviteur et plus jamais son maître.

**Compétences & Capacités****Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.

**Notions de Magie de la Destruction**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Maître du Feu**

Réduit de 50% la Défense des créatures ennemis frappées par les sorts Boule de Feu, Mur de Flammes et Armageddon.

**Armée & Sorts**

20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre



0-3  
Golems de Fer



Boule de Feu

**Nur - Mystique**

*Le Héros récupère progressivement du Mana en combat, et ce en fonction de son Niveau.*

**Biographie**

Nur fait partie de ces êtres qui non seulement exercent la magie, mais sont magiques par nature. Les combats de Nur, une djinn, maîtresse en méditation et concentration mentale de son état, contre la magie du Chaos dans tout l'univers l'ont menée à développer ses capacités intellectuelles jusqu'à acquérir des facultés de récupération incroyables. A force de recherches, d'entraînement et de préparation, Nur est capable de continuellement régénérer ses propres énergies magiques.

**Compétences & Capacités****Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.

**Notions de Sorcellerie**

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.

**Mysticisme**

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.

20-29  
Gremlins8-11  
Gargouilles de Pierre0-3  
Golems de Fer

Flèche des Arcanes

**Armée & Sorts****Razzak - Maître Assemblleur**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Golems de Fer, des Golems d'Acier et des Golems Magnétiques de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

La sagesse ne vient pas forcément avec l'âge. Après des décennies de recherches, Razzak tenta une expérience dans l'espoir de puiser de manière continue et sans effort l'énergie magique d'Asha. Ce fut bien entendu une catastrophe et il eut de la chance d'en sortir vivant. Désormais atteint d'une paralysie partielle, il doit être transporté par des esclaves. Cette expérience eu tout de même une conséquence positive, puisque Razzak se consacra à la création de Golems pour lui servir de membres semi-autonomes.

**Compétences & Capacités****Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.

4-6  
Golems de Fer4-6  
Golems de Fer4-6  
Golems de Fer**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Grâce de Rapidité

## Héros de l'Académie - Campagne



### Cyrus - Déflecteur

*Augmente les chances pour qu'un sort reflété par Miroir Magique affecte une unité ennemie plutôt qu'une unité au hasard.*



#### Biographie

Dès son plus jeune âge, Cyrus fut promis à un bel avenir, conjuguant talents naturels et ambition, ce qui est souvent la marque des plus grands. Gravissant implacablement les marches du pouvoir, Cyrus devint un jeune et dynamique Premier du Cercle. Même si, au fil des années, sa splendeur s'éclipsa derrière un ego surdimensionné et une tendance à l'avarice, Cyrus est resté un Mage aux pouvoirs impressionnantes.



» Cyrus est un héros ennemi dans la campagne 3 de H5 (C3M3 et C3M4).

#### Compétences & Capacités



##### Notions d'Artisanat

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



##### Notions de Chance

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.



##### Miroir Magique

Accorde une chance pour que chaque sort offensif lancé par un ennemi rebondisse et affecte une autre cible, y compris les créatures ennemis.

#### Armée & Sorts



20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre



0-3  
Golems de Fer



Grâce de Pureté



### Maahir - Mystique

*Le Héros récupère progressivement du Mana en combat, et ce en fonction de son Niveau.*



#### Biographie

Maahir n'a pas étudié de manière plus intense que les autres Mages, mais sa technique d'apprentissage est des plus singulières. Sous l'apparence d'un voyageur chevronné, il fait subir à son corps les pires épreuves, affirmant qu'une résistance mentale exceptionnelle va de pair avec une résistance physique exceptionnelle. Son endurance hors du commun et sa concentration mentale extrême permettent à Maahir de régénérer son Mana à une vitesse extraordinaire.



» Maahir est le héros principal du scénario "Le pari de Maahir" de H5.

#### Compétences & Capacités



##### Notions d'Artisanat

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



##### Notions de Sorcellerie

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.



##### Mysticisme

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.

#### Armée & Sorts



20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre



0-3  
Golems de Fer



Flèche des Arcanes



### Zéhir - Maître des Eléments

A chaque fois qu'un peloton allié est éliminé, un groupe d'Elémentaires rejoint le Héros. Le nombre d'Elémentaires invoqués augmente en fonction du Niveau du Héros. Augmente également la puissance des sorts Invocation d'Elémentaires et Invocation de Phénix.



#### Biographie

A fleur de peau, impétueux et énergique sont les termes que les mages plus anciens utilisent pour décrire Zéhir. Il a choisi de maîtriser la magie des éléments, se figurant (à raison) que s'il réussissait à contrôler des êtres aussi instables et puissants que les élémentaires, il serait préparé à toute bataille magique. Bien que le titre de Premier du Cercle fut accordé au jeune mage dans l'espoir de dissiper les querelles politiques intestines durant une crise, les autres Sorciers du Cercle prirent rapidement conscience qu'il n'était qu'une question de temps avant que les facultés de Zéhir ne surpassent les leurs. Une question de mois plutôt que d'années.

» Zehir est le héros principal de la campagne 6 de H5 (Le Magicien) et de la campagne 3 de ToE (A la rescouisse). Il apparaît aussi dans le scénario "Tentation" de HoF.

#### Compétences & Capacités



##### Notions d'Artisanat

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



##### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Maître de la Conjuration

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.

#### Armée & Sorts



20-29  
Gremlins



8-11  
Gargouilles de Pierre

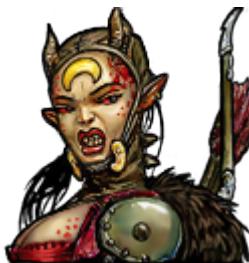


0-3  
Golems de Fer



Invocation  
d'Elémentaires

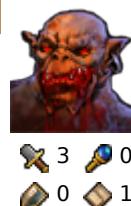
## Héros du Bastion



### **Garuna - Buveur de Sang**

Augmente de +1 pour chaque six Niveaux du Héros l'Attaque des créatures de son armée à chaque fois qu'un peloton ennemi est détruit (y compris les troupes invoquées).

### Tribes of the East



### Biographie

A certains moments dans l'histoire des Orcs, il y a souvent eu des guerriers particulièrement accoutumés à la Rage Sanguinaire héritée de leurs ancêtres démoniaques. Garuna, née d'une Chaman qui prenait part à un sacrifice rituel malgré l'avancée de sa grossesse, vint au monde au beau milieu d'une cérémonie sanglante et d'une intense ferveur. Sans surprise, elle est devenue une des fameux "Buveurs de Sang", et à chaque fois qu'un groupe d'unités ennemis est exterminé, elle et ses troupes deviennent encore plus redoutable en attaque.

### Compétences & Capacités



#### **Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



#### **Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



#### **Archerie**

Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

### Armée & Sorts



25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures

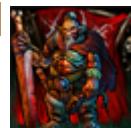


0-4  
Guerriers



### **Gorshak - Lame du Khan**

### Tribes of the East



Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Féroces, des Bourreaux et des Chefs de Clan de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

### Biographie

Les chef naturels Orcs sont rares car ce rang requiert non seulement du courage et de l'intelligence mais également de la sauvagerie pour gagner le respect de ses congénères. Gorshak est un leader exceptionnel : même les autres chefs le regardent avec admiration pour les prouesses dont il a fait montre. Durant la sécheresse au cours de l'Année des Champs de Poussière, il mena une coalition informelle de sept tribus pendant un voyage de six mois à travers le désert, le feu, les attaques de bêtes enragées, la guerre contre les renégats Nains et les inondations éclairantes. Chef parmi les chefs, ils combattaient avec un zèle tout particulier lorsqu'il est à leur tête.

### Compétences & Capacités



#### **Rage Sanguinaire Pratique**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le second niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



#### **Coup Puissant**

Permet au Héros de se lier à une créature de son armée. Après chaque attaque de la créature, le Héros attaquera la même cible avec une puissance équivalente à celle qu'il aurait avec 3 Niveaux de plus, tout en bénéficiant de grandes chances d'infliger un coup critique.

### Armée & Sorts



25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures



1  
Féroce

**Haggash - Commandant des Centaures**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Centaures, des Nomades Centaures et des Pillards Centaures de l'armée du Héros, et ce pour chaque deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 1% par Niveau du Héros leur Initiative de départ.*

**Tribes of the East**

3 0 1

**Biographie**

Haggash, une orpheline qui errait dans les steppes du côté de Qutugh durant l'Année de la Mer des Crinières, fut adoptée par une tribu de Centaures et élevée comme l'un d'entre eux. Devenue chef de troupes Centaures, ses légions moitié humaines, moitié étalons de l'enfer sont plus rapides, plus dignes de confiance et plus dangereuses.

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Mémoire de Notre Sang**

Toutes les créatures du Bastion de l'armée du Barbare gagnent entre 50 et 100 points de Rage au début d'un combat.

**Armée & Sorts**

8-11  
Centaures



8-11  
Centaures



8-11  
Centaures

**Kilghan - Roi des Gobelins**

*Augmente toutes les semaines la quantité de Gobelins dans l'armée du Héros d'un nombre égal au Niveau du Héros. Ces Gobelins ne seront améliorés que si l'armée contient déjà des Gobelins améliorés, et tous les Gobelins améliorés seront rejoints par des Piégeurs Gobelins. Réduit également de 1% par Niveau du Héros les chances d'activation de la capacité Trahison des Gobelins.*

**Tribes of the East**

3 0 1

**Biographie**

La mixité interraciale est un sujet tabou chez les Orcs. Cependant, d'une manière ou d'une autre, les sous-espèces de Gobelins et d'Orcs se sont mélangées pour créer la lignée royale des seigneurs Gobelins. Plus petits que les Orcs, plus intelligents que les Gobelins, Kilghan et ses sujets accentuent les aspects les plus dangereux des deux peuples. Les Gobelins rêvent de se battre à ses côtés et ceux qui en ont l'occasion sont bien moins susceptibles de fuir le combat si celui tourne à leur désavantage.

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Recrutement**

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

**Armée & Sorts**

25-37  
Gobelins



25-37  
Gobelins



25-37  
Gobelins



Charrette de Munitions

**Kragh - Agresseur**

*Augmente de 5% par Niveau du Héros les dommages qu'il inflige. Permet au Héros d'effectuer une attaque spéciale au tout début d'un combat.*

**Tribes of the East**

3 0  
0 1

**Biographie**

On compare Kragh à de la "foudre sèche" : des éclairs qui proviennent de nulle part alors que le ciel est bleu. Il porte ce surnom depuis qu'un de ses adversaires, contre qui il se battait en duel, se retrouva désarmé, assommé et projeté en dehors du cercle de combat avant même qu'il n'ait achevé de crier son défi rituel. Impétueux et agressif même aux yeux d'un Orc, sa vitesse et son énergie le poussent à passer à l'action avant même que ses propres troupes ne soient prêtes.

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

**Armée & Sorts**

25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures



0-4  
Guerriers

**Shak'Karukat - Dresseur de Vouivres**

*Augmente de +1 +2 par Niveau du Héros la Santé des Vouivres, des Vouivres Venimeuses et des Pao-kaïs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Tribes of the East**

3 0  
0 1

**Biographie**

Même si les Orcs encouragent leurs amis à se montrer courageux et sauvages, Shak'Karukat dépassait les bornes. Dès son adolescence, il se montra exagérément incontrôlable et sa tribu craignait qu'ils soient forcés à l'envoyer en exil. Par chance, un marchand de Wyvernes lui sauva la vie. Intrigué par la puissance et la cruauté de ces animaux, il canalisa ses énergies pour les dompter et les rendre plus fortes. Aucun Orc ne pourra vous dire si c'est à cause de l'affection ou de la crainte, mais les Wyvernes qu'il dompte sont plus vigoureuses et semblent mieux résister aux affres de la guerre que les autres.

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Armée & Sorts**

25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures



0-4  
Guerriers

**Telsek - Poing du Khan**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Guerriers, des Vétérans et des Bellicistes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Tribes of the East**

3 0 1  
0 1

**Biographie**

Telsek ! Les guerriers Orcs redressent la tête et un feu ardent brille dans leurs yeux quand ils entendent ce nom. Élevé par une fière famille de guerriers, il tua son premier loup à l'âge de six ans. Sous son commandement, des caravanes lourdement armées provenant des Cités Franches furent oblitérées : leurs cadavres jonchent la voie le long des routes commerciales principales pour servir d'avertissement. Champion du peuple orc tout entier, ses troupes vivent pour se défaire les uns les autres en combat et gagner les louanges de la part de cette légende vivante.

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Notions de Machines de Guerre**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.

**Force contre Magie**

Réduit la Puissance Magique du héros ennemi en fonction de la Puissance Magique du Barbare.

**Armée & Sorts**

5-7  
Guerriers



5-7  
Guerriers



5-7  
Guerriers



Baliste

**Urghat - Pisteuse**

*Augmente de 1% le nombre de points de Mouvement du Héros tous les trois Niveaux. Réduit de 2% par Niveau du Héros la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.*

**Tribes of the East**

3 0 0  
0 1

**Biographie**

Urghat porte indifféremment le surnom de "L'Invisible" ou de "L'Implacable". Chasseuse depuis son plus jeune âge, ses talents de pisteuse et d'exploratrice assuraient à son peuple qu'il ne mourrait jamais de faim. Au cours du froid glacial de l'Année des Grandes Gelées, non seulement elle tua de nombreux Yétis qui rôdaient autour des campements à la recherche de nourriture, mais elle en pourchassa un pendant six jours à travers la neige et la glace qui retournaient à son repaire où elle passa la semaine suivante à exterminer les trente-sept autres membres de sa meute. Habituelles à voyager loin sur tout type de terrain et de façon très rapide, les troupes qu'elle mène arrivent toujours les premières sur place.

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Notions de Logistique**

Augmente de 10% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

**Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

**Armée & Sorts**

25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures



0-4  
Guerriers

## Héros du Bastion - Campagne



### **Gotai - Hurle-Guerre**

Réduit le coût en Mana des Cris de Guerre et augmente le nombre de points de Rage qu'ils génèrent, en fonction du Niveau du Héros.

### Tribes of the East



### Biographie

Jeune chef de guerre prometteur, Gotai est d'une puissance inflexible, ce qui fait de lui un Orc à part. Tout en partageant le sens de la loyauté de son clan, il était extrêmement, presque irrationnellement, fidèle envers Quroq, le chef de guerre qui l'avait adopté après la mort de ses parents sous les griffes d'un Yéti. Cependant, après la mort de Quroq, Gotai va devoir trouver sa place en ce monde. Etant donné ses pouvoirs, cette place va lui sembler très, très confortable.

» Gotai est le héros principal de la campagne 2 de ToE (Honorer nos Ancêtres), et apparaît dans la dernière mission de la campagne 3 de ToE (Une Sortie Flamboyante).



### Compétences & Capacités



#### **Rage Sanguinaire Pratique**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le second niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



#### **Notions de Hurlement**

Réduit de 10% la perte d'Initiative du Héros liée à l'utilisation d'un Cri de Guerre.

### Armée & Sorts



25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures



0-4  
Guerriers



Paroles de  
Chef



Cri de  
Ralllement



### **Kujin - Chasseur de Démons**

### Tribes of the East



Augmente le nombre de points de Rage gagnés par les créatures de l'armée du Héros si des Démons sont présents sur le champ de bataille.

### Biographie

Kujin est une Chamane, une Orc mystique dont la clairvoyance dans les voies de la Terre-Mère et du Ciel-Père lui a ouvert l'accès à des visions et des magies de haut rang. Mais l'intelligence innée de Kujin et sa diplomatie ont parallèlement fait d'elle un chef respecté. Pleine de tact, sage et savante, les Orcs disent que son seul défaut est qu'elle n'a pas le sens de l'humour...



» Kujin apparaît dans la campagne 2 de ToE (Honorer nos Ancêtres).

### Compétences & Capacités



#### **Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



#### **Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.



#### **Mémoire de Notre Sang**

Toutes les créatures du Bastion de l'armée du Barbare gagnent entre 50 et 100 points de Rage au début d'un combat.

### Armée & Sorts



25-37  
Gobelins



8-11  
Centaures



0-4  
Guerriers



Tente de  
Premiers Soins

**Kunyak - Lame du Khan**

Tribes of the East

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Féroces, des Bourreaux et des Chefs de Clan de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.


**Biographie**

Enfant d'une race créée de toutes pièces, Kunyak ne supporte plus les conditions de vie de son peuple. Traités comme des esclaves et considérés comme aussi peu 'vivants' que les golems des Magiciens, les Orcs ne peuvent continuer à tolérer cette situation. Kunyak rêve de quelque chose de différent, de trouver un endroit où son peuple pourra vivre sur ses propres terres et vivre et mourir en toute liberté. Il est convaincu que l'avenir des Orcs passe par la réalisation de ce rêve.

» Kunyak est le héros principal des scénarios "La Coupe de Tonnerre" et "Le Cri de Guerre" de ToE.

**Compétences & Capacités****Rage Sanguinaire Pratique**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le second niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

**Coup Puissant**

Permet au Héros de se lier à une créature de son armée. Après chaque attaque de la créature, le Héros attaquera la même cible avec une puissance équivalente à celle qu'il aurait avec 3 Niveaux de plus, tout en bénéficiant de grandes chances d'infliger un coup critique.

30  
Gobelins12  
Femmes-Médecine3  
Féroces

Tribes of the East


**Quroq - Buveur de Sang**

Augmente de +1 pour chaque six Niveaux du Héros l'Attaque des créatures de son armée à chaque fois qu'un peloton ennemi est détruit (y compris les troupes invoquées).

**Biographie**

Chef d'un peuple exploité, Quroq n'hésite pas à se servir de la force, de la culpabilité, de la fourberie et de la cruauté pour arriver à ses fins. Selon lui, ce n'est qu'une question d'efficacité, et aucun acte n'est considéré comme inacceptable si c'est pour assurer sa conception de l'avenir de la nation orc. Il est convaincu que d'autres races et que d'autres peuples chercheront toujours à persécuter et à réduire en esclavage les tribus orcs, et il n'est pas étranger à l'idée que la meilleure des défenses consiste en une bonne attaque.

» Quroq est le héros principal de la campagne d'introduction de ToE (Rage of the Tribes).

**Compétences & Capacités****Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.

25-37  
Gobelins8-11  
Centaures0-4  
Guerriers**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



Baliste

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

## Héros du Donjon



### Eruina - Reine du Sabbat

*Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre, des Matriarches de l'Ombre et des Dames de l'Ombre de bénéficier d'une attaque gratuite contre la cible actuelle du Héros, et ce en fonction du Niveau du Héros.*



#### Biographie

Eruina est la véritable fille de la légendaire Reine Tuidhana. Bien qu'elle-même ne fit pas étalage de son appartenance à une lignée prestigieuse, préférant être jugée sur ses impressionnantes aptitudes, les Sorcières de l'ombre et les Matriarches de l'ombre de son armée la soutiennent avec toute la hargne de véritables fanatiques.

» *Eruina est le héros principal du scénario de H5 "Le Défi".*

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Focalisation

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



##### Notions de Magie de la Destruction

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

#### Armée & Sorts



7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures



Foudre



Charrette de  
Munitions



### Kythra - Esclavagiste

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Minotaures, des Champions Minotaures et des Minotaures Dominants de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*



#### Biographie

Kythra est l'un des dirigeants les plus riches de Ygg-Chall. La source de son argent n'est pas un secret ; elle le tient de son affaire dans l'esclavage de minotaures qui est dans sa famille depuis des générations. Ces esclaves forment également l'ossature de sa redoutable armée ; ceux choisis pour devenir des guerriers doivent auparavant passer par une école de gladiateurs sanglante et souvent fatale.



1 3  
0 1

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Focalisation

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



##### Notions de Commandement

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



##### Fortuné

Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume.

#### Armée & Sorts



3-4  
Minotaures



3-4  
Minotaures



3-4  
Minotaures



Trait de Glace

**Lethos - Empoisonneur**

*Augmente les chances pour que les unités ennemis soient empoisonnées dès le début d'un combat, et ce en fonction du Niveau du Héros.*

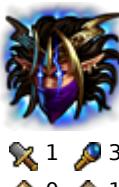
**Biographie**

Lethos est considéré comme un allié très précieux en raison de son aptitude à remporter une bataille avant même qu'elle ne commence. Bien qu'il ait servi pendant des décennies, sa connaissance approfondie des poisons et des maladies les plus exotiques est toujours aussi vive. Les troupes ennemis qui approchent du champ de bataille risquent de ressentir les effets des sorts et des décoctions de Lethos avant même que le combat ne débute. On prétend que ces ennemis les plus sages commencent une bataille contre lui en se repliant.

Compétences & Capacités	Armée & Sorts		
<b>Notions de Focalisation</b>  Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.	 7-10 Eclaireurs	 3 Vierges Sanglantes	 0-2 Minotaures
<b>Notions de Magie des Ténèbres</b>  Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.	 Hex de Peste		

**Sinitar - Catalyseur**

*Réduit de 5% le coût en Mana des sorts Amplifiés, +1% par Niveau du Héros.*

**Biographie**

Les Démonistes de Ygg-Chall sont des Sorciers sombres et mystérieux, desquels se détache un personnage encore plus étrange du nom de Sinitar. Non seulement est-il capable d'augmenter la puissance des sorts, mais ses aptitudes sont telles qu'il peut le faire en utilisant très peu de son propre mana. Personne ne sait vraiment comment il a réussi à acquérir cette aptitude, mais les cicatrices sur son visage en disent long sur les marchés passés avec les Dragons de l'ombre, marchés qui peuvent peser lourd à la fois sur le corps et l'esprit.

Compétences & Capacités	Armée & Sorts		
<b>Notions de Focalisation</b>  Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.	 7-10 Eclaireurs	 3 Vierges Sanglantes	 0-2 Minotaures
<b>Notions de Magie de la Destruction</b>  Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.	 Flèche des Arcanes		
<b>Sorts Amplifiés</b>  Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.			

**Sorgal - Maître des Lézards**

*Les dommages infligés par l'attaque spéciale Morsure de Lézard augmentent en fonction du Niveau du Héros.*

**Biographie**

L'habileté de Sorgal à soulever les lézards de bataille des Elfes noirs ne vient pas de sa douceur ou de son empathie mais de son impitoyable élimination des plus faibles et d'une discipline d'entraînement où même les plus forts peuvent échouer. Lorsqu'ils entrent sur le champs de bataille, ses lézards, à moitié faméliques, sont capables de tout ; grâce à cela, lorsque les troupes de Sorgal passent à l'attaque, leurs montures mordent leurs ennemis avec d'autant plus de rage.



1 3  
0 1

**Compétences & Capacités****Armée & Sorts****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

Grâce de  
Rapidité

**Vayshan - Main Noire**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Eclaireurs, des Assassins et des Traqueurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*



1 3  
0 1

**Biographie**

Vayshan est célèbre pour ses audacieuses sorties sur Irollan, où il chasse d'un air sinistre ses semblables Sylvain. Les raisons de sa haine sont inconnues, mais ses troupes partagent son obsession. Se joindre à Vayshan pour une partie de chasse sur les terres forestières est un honneur pour ses Éclaireurs et ses Assassins sombres qui se surpassent dans l'espoir de gagner les faveurs de leur chef.

**Compétences & Capacités****Armée & Sorts****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



7-10  
Eclaireurs



7-10  
Eclaireurs



7-10  
Eclaireurs

**Notions de Chance**

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.



Piège de Feu

**Guerrier Chanceux**

Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

**Yrbeth - Gardien des Rituels**

Améliore Transe Rituelle, ce qui permet au Héros de régénérer du Mana même au-delà de sa limite maximale. La valeur du dépassement augmente en fonction du Niveau du Héros.



1 3  
0 1

**Biographie**

Yrbeth était une enfant douée de pouvoirs de concentration étonnantes pour son âge. Étudiant les arts des arcanes comme beaucoup de ses semblables, les facultés qu'avait Yrbeth de concentrer ses pouvoirs, dont tout le monde eut la démonstration pendant un séisme, lui permettent d'emmager davantage d'énergies magiques qu'il est normalement possible. La veille d'une bataille importante, Yrbeth reste souvent éveillée, passant des heures à méditer pour se préparer.

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Notions de Magie des Ténèbres**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Transe Rituelle**

Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.



7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures



Flèche des Arcanes

**Yrwanna - Maîtresse Sanglante**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vierges Sanglantes, des Furies Sanglantes et des Poisons Sanglantes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



1 3  
0 1

**Biographie**

Partout où Yrwanna met les pieds, elle est suivie par une ribambelle d'admirateurs qui glorifient sa beauté. Mais derrière cette image fantastique se cache une intelligence vive, et Yrwanna ne sait que trop utiliser sa beauté pour parvenir à ses fins. Même si elle est connue pour avoir sacrifié des centaines de ses admirateurs afin de remporter la victoire, cela n'a pas affaibli la loyauté de ses troupes.

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.

**Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.



3  
Vierges Sanglantes



3  
Vierges Sanglantes



3  
Vierges Sanglantes



Hex  
d'Epuisement

## Héros du Donjon - Campagne



### Agbeth - Gardien des Rituels

Améliore Transe Rituelle, ce qui permet au Héros de régénérer du Mana même au-delà de sa limite maximale. La valeur du dépassement augmente en fonction du Niveau du Héros.

#### Tribes of the East



#### Biographie

Agbeth est né en des temps troubles au sein d'un peuple cruel. Séparé de ses frères Sylvains et poussé à vivre dans les souterrains avec ses semblables, il a été entraîné dès son plus jeune âge dans le conflit qui oppose Elfes Noirs et Nains. Agbeth n'est pas du genre à avoir froid aux yeux. Même parmi les siens, il s'est forgé une réputation d'efficacité implacable.

» Agbeth est le héros principal du scénario "Haine partagée" de ToE.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Focalisation

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



##### Notions de Magie des Ténèbres

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Transe Rituelle

Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.

#### Armée & Sorts



35  
Assassins



22  
Furies Sanglantes



8  
Champions Minotaures



Flèche des Arcanes



### Raelag - Intimidant

Inflige une pénalité d'Initiative aux unités ennemis, et ce en fonction du Niveau du Héros.



#### Biographie

On ne sait rien du passé de Raelag, et bien qu'il soit direct et sans pitié sur les champs de bataille, ses plans et tactiques sont gardées aussi secrètement que son histoire personnelle. Ses ennemis hésitent longuement avant d'agir lorsqu'ils doivent l'affronter car il parvient souvent à se montrer plus rapide qu'eux, à les déborder et à déjouer leurs manœuvres. Il est souvent nécessaire de réviser ses plans de bataille lorsqu'on est contraint d'affronter ce guerrier rusé et intimidant.

» Ceci est la version H5 de Raelag. Il est le héros principal de la campagne 4 de H5 (Le Sorcier), et apparaît dans les 2 dernières missions de la campagne 6 de H5 (C6M4 et C6M5).

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Focalisation

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



##### Notions de Défense

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.



##### Robustesse

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

#### Armée & Sorts



7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures



Hex  
d'Epuisement

**Raelag - Maître de l'Initiative**

*Augmente de 1% l'Initiative des créatures de l'armée du Héros et réduit de 1% celle des créatures ennemis, et ce pour chaque Niveau du Héros.*

**Hammers of Fate**

1 3  
0 1

**Biographie**

On ne sait rien du passé de Raelag, et bien qu'il soit direct et sans pitié sur les champs de bataille, ses plans et tactiques sont gardés aussi secrètement que son histoire personnelle. Ses ennemis hésitent longuement avant d'agir lorsqu'ils doivent l'affronter car il parvient souvent à se montrer plus rapide qu'eux, à les déborder et à déjouer leurs manœuvres. Il est souvent nécessaire de réviser ses plans de bataille lorsqu'on est contraint d'affronter ce guerrier rusé et intimidant.

» Ceci est la version HoF de Raelag. Il apparaît dans la campagne 3 mission 4 de HoF (Les dragons).

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Armée & Sorts**

7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures

**Ranleth - Maître des Lézards**

*Les dommages infligés par l'attaque spéciale Morsure de Lézard augmentent en fonction du Niveau du Héros.*

**Tribes of the East**

1 3  
0 1

**Biographie**

La haine des Nains est solidement ancrée à Ygg-Chall, ses racines étant aussi anciennes que les Elfes Noirs en personne. Ranleth est issue d'une lignée où les différends ne sont pas aisément oubliés, et où aucun différend n'est aussi profond que celui qui les oppose aux Nains. Par deux fois, sa famille a frôlé l'extinction durant les massacres des Guerres sous la Montagne. Ranleth n'a désormais qu'une seule obsession : faire payer les Nains et tous ceux qui oseraient s'allier à eux.

» Ranleth est l'héroïne ennemie secondaire de la campagne 3 mission 4 de ToE (Une Sortie Flamboyante).

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Armée & Sorts**

7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures

**Notions d'Attaque**

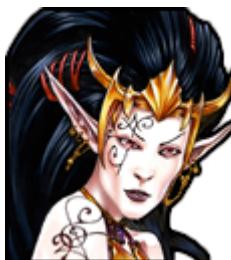
Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).



Grâce de  
Rapidité

**Shadya - Ombre Dansante**

Réduit les dommages infligés par les attaques à distance, et ce en fonction du Niveau du Héros.

**Biographie**

La famille de Shadya fut exterminée tôt dans les guerres de succession du clan des Âmes Meurtries. Seule survivante, elle consacre sa vie à sa revanche depuis son enfance. S'entraînant à tous les arts qui pourraient l'aider dans sa vendetta, elle disparaît pendant des mois, refaisant surface uniquement pour supprimer un des ennemis de sa liste. À un contre cent, Shadya maîtrise tout ce qu'il faut savoir sur l'infiltration, la dérobade, l'évasion et la discrétion.

» Shadya est le héros secondaire de la campagne 4 de H5 (Le Sorcier), et apparaît dans la campagne 6 mission 4 de H5 (L'Alliance).

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Esquive**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

**Armée & Sorts**

7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures



Tente de  
Premiers Soins

**Thrlsaï - Gardien des Rituels****Hammers of Fate**

Améliore Transe Rituelle, ce qui permet au Héros de régénérer du Mana même au-delà de sa limite maximale. La valeur du dépassement augmente en fonction du Niveau du Héros.

**Biographie**

Il demeura peu de choses du clan Âmebrisée lorsque Raelag en eut fini avec ses membres. Parmi le peu de survivants, on trouve le fameux Thrlsaï. Il garda profil bas pendant la guerre de la reine Isabel pour s'assurer de sa propre survie jusqu'à ce qu'il retourne chez lui et que des souvenirs de sa famille et des désirs de vengeance ne l'assaillent. Renforçant son pouvoir de manière graduelle, Thrlsaï attendait le bon moment pour passer à l'offensive... puis Shadya entra en scène.

» Thrlsaï est le héros ennemi principal de la campagne 3 mission 4 de HoF (Les dragons).

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Notions de Magie des Ténèbres**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Transe Rituelle**

Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.

**Armée & Sorts**

7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures

**Ylaya - Gardien des Rituels**

Améliore Transe Rituelle, ce qui permet au Héros de régénérer du Mana même au-delà de sa limite maximale. La valeur du dépassement augmente en fonction du Niveau du Héros.

**Hammers of Fate**

1 Mana  
0 Mana

**Biographie**

Ylaya est une Gardienne de la Loi au sein du clan elfe des Sombremarque. En tant que telle, sa vie a été décrite comme un passage graduel entre différents niveaux de piété religieuse, dévotion et entraînement dans les arts de la magie draconique. En tant que matriarche en position de responsabilité, elle est toute dévouée à sa déesse Malassa. Ylaya manque cependant d'expérience comme commandant militaire, elle se repose donc sur ses soeurs, les Sorcières de l'Ombre et les Matriarches de l'Ombre d'Ygg-Chall, dont le soutien est indéfectible.

» Ylaya est le héros principal de la campagne 3 de HoF (La quête d'Ylaya), et apparaît dans la dernière mission de la campagne 3 de ToE (Une Sortie Flamboyante).

**Compétences & Capacités****Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Transe Rituelle**

Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.

**Armée & Sorts**

7-10  
Eclaireurs



3  
Vierges Sanglantes



0-2  
Minotaures



Charrette de  
Munitions

Dans les campagnes, vous rencontrerez aussi:

» **Segref:** il a la même apparence que Sinitar, et les mêmes spécialités et compétences que Yrbeth.

## Héros de la Forteresse



### **Brand - Virtuose des Runes**

Augmente de 20% les chances de succès de Rune de Qualité, +1% par Niveau du Héros.

### **Hammers of Fate**



#### **Biographie**

Arkath, le Dragon du Feu, montre sa préférence pour Brand, un seigneur de guerre lugubre et asocial dont le visage est dissimulé derrière un foulard rouge. Les rumeurs prétendent que dans sa jeunesse, Brand souffrit de terribles brûlures après l'échec de ses expériences avec les runes. Pourtant, cet accident ne le dissuada en aucun cas d'étudier les runes. C'est pour son acharnement et son dévouement qu'Arkath l'apprécie et le récompense de capacités surnaturelles dans le domaine de la Magie des Runes.

#### **Compétences & Capacités**



#### **Science des Runes Pratique**

Permet de placer des Runes du Troisième et du Quatrième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



#### **Rune de Qualité**

Accorde 50% de chances d'annuler le coût en ressources de l'activation d'une Rune.

#### **Armée & Sorts**



18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



0-2  
Chevaucheurs d'Ours



### **Ebba - Chevaucheur**

### **Hammers of Fate**



Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chevaucheurs d'Ours, des Chevaucheurs d'Ours Noirs et des Chevaucheurs d'Ours Blanc de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

#### **Biographie**

Parmi les plus étonnantes Héros nains, on trouve la certes petite mais impitoyable Ebba qui fut élevée par une famille d'ours. Lorsque pour la première fois elle se montra aux Nains, peu d'entre eux reconnaissent en ce petit morceau de frénésie sauvage le fait qu'elle était l'une d'entre eux. Mais Ebba ne tarda pas à gagner la reconnaissance et même la loyauté et l'adoration des fiers guerriers du nord : les Chevaucheurs d'Ours.

#### **Compétences & Capacités**



#### **Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



#### **Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



#### **Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.



3-4  
Chevaucheurs d'Ours



3-4  
Chevaucheurs d'Ours



3-4  
Chevaucheurs d'Ours



### Erling - Gardien de la Flamme

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Prêtres des Runes, des Patriarches des Runes et des Gardiens des Runes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

#### Hammers of Fate



0 2  
1 2

#### Biographie

Erling est inséparable de Trolinga, le vieux hibou blanc qui se repose paisiblement sur ses épaules. Il l'accompagnait déjà lorsqu'Erling fut de retour d'une longue expédition hivernale. Lorsqu'on l'interroge à son sujet, celui-ci ne répond que par un sourire énigmatique. Tout comme son hibou, Erling revint de son voyage avec un savoir profond de la Magie des Runes Naines, et de nombreux Nains se demandent où il a bien pu s'aventurer et qui il a bien pu rencontrer.

» Erling est un héros ennemi dans le scénario "Haine partagée" de ToE.

#### Compétences & Capacités

#### Armée & Sorts



##### Notions de Science des Runes

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



##### Sorcellerie Pratique

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 20% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.



18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance

1

Prêtre des Runes



### Helmar - Marteau Sacré

#### Hammers of Fate



0 2  
1 2

#### Biographie

Helmar débute sa carrière militaire comme Prêtre des Runes. Il joua un rôle important parmi ses frères d'armes de par son austérité, son ascétisme et sa haine fanatique envers l'ennemi. Les supérieurs d'Helmar ne tardèrent pas à le remarquer et finirent par lui confier le commandement de petites troupes. Helmar y apprit comment propager sa violence au sein de ses guerriers. Il est maintenant l'un des seigneurs de guerre du royaume de la Montagne les plus renommés et ses troupes sont féroces et sans merci lorsqu'elles combattent.

#### Compétences & Capacités

#### Armée & Sorts



##### Notions de Science des Runes

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



##### Magie de la Lumière Pratique

Permet au Héros d'apprendre les sorts du quatrième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente nettement l'efficacité de tous les sorts de cette école.



18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance

0-2  
Chevaucheurs d'Ours



Grâce de  
Puissance

**Inga - Maître des Runes**

Lorsqu'il gagne un Niveau, le Héros apprend automatiquement un sort runique supplémentaire.

**Hammers of Fate**

0 2  
 1 2

**Biographie**

Le destin de cette enfant issue d'une famille de tailleurs de pierres ne fut pas tout à fait celui qu'on aurait attendu d'elle. Au lieu de façonnier les rochers, Inga prétendait pouvoir les entendre. En grandissant, elle passa tellement de temps avec les Prêtres des Runes à étudier les chansons mystérieuses qu'elle entendait dans les soubassements, qu'elle finit par quitter sa famille, qui ne voulait pas la comprendre, pour les rejoindre. Sa proximité avec les discrets murmures d'Arkath l'a aidé à devenir un remarquable dirigeant des Prêtres des Runes.

**Compétences & Capacités****Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.

**Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.

**Erudit**

Permet au Héros d'enseigner des sorts à d'autres Héros et d'en apprendre, échangeant ainsi les connaissances contenues dans leurs Livres de Sorts.

**Armée & Sorts**

18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



0-2  
Chevaucheurs d'Ours

**Ingvar - Veilleur****Hammers of Fate**

0 2  
 1 2

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Défenseurs, des Gardes-Boucliers et des Gardes-Pierres de l'armée du Héros tous les deux Niveaux du Héros, et de +1 leur nombre de Points de Vie tous les cinq Niveaux du Héros.

**Biographie**

Durant la Guerre Sous la Montagne, il incomba à Ingmar de protéger la Passe Clef-de-Givre. Parmi les trois cents Défenseurs, seuls une poignée s'en sortirent, la plupart appartenant aux troupes d'Ingmar. Depuis ce jour, le légendaire Seigneur de Guerre est réputé comme étant l'un des plus grands commandants des Halls de Pierre. Ses Défenseurs, de simples guerriers, devinrent un soutien indéfectible dans toutes les batailles.

**Compétences & Capacités****Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



18-26  
Défenseurs



18-26  
Défenseurs



18-26  
Défenseurs

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Armée & Sorts**

**Karli - Lame Affûtée****Hammers of Fate**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Manieurs de Lance, des Escarmoucheurs et des Harponneurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Karli a passé de nombreuses années dans les forges souterraines. Il y étudia d'anciennes formules et fit de nombreuses expériences incluant des alliages et des composants divers et variés afin de créer les meilleures armes possible. Les guerriers menés par Karli possèdent maintenant les armes les mieux équilibrées, ce qui leur confère un avantage non négligeable sur les champs de bataille.

**Compétences & Capacités****Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.

**Notions de Chance**

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Guerrier Chanceux**

Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).



8-11  
Manieurs de Lance



8-11  
Manieurs de Lance



8-11  
Manieurs de Lance



Charrette de Munitions

**Svea - Hurle-Tempête****Hammers of Fate**

*Annule la Résistance à la Foudre de l'ennemi. (Les Immunités à la Foudre ou à la Magie sont tout de même appliquées).*

**Biographie**

Svea a passé son enfance dans les villes de la Ligue d'Argent, sur les terres des Mages, en tant que membre de la petite ambassade du royaume de la Montagne. Mais tandis que les autres Nains, déprimés par leur séjour dans une contrée lointaine, se laissaient aller au mal du pays, Svea ne perdit pas de temps en étudiant tous les mystères des arts magiques de la Ligue. Elle finit par devenir un maître de la magie de la foudre, chose inhabituelle pour un Nain.

**Compétences & Capacités****Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.

**Notions de Magie de la Destruction**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Maître de la Foudre**

Octroie un effet d'étourdissement de la première cible aux sorts Foudre et Chaîne de Foudre.



18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



0-2  
Chevaucheurs d'Ours



Foudre

## Héros de la Forteresse - Campagne



### **Hangvul - Gardien de la Flamme**

#### Tribes of the East

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Prêtres des Runes, des Patriarches des Runes et des Gardiens des Runes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



#### Biographie

Hangvul est un prêtre impassible du clan Brilleflamme qui est parti guerroyer contre les Elfes Noirs afin de défendre sa nation. Bien qu'il ne partage que peu la haine insensée que ses congénères portent envers leurs ennemis, Hangvul n'est pas Nain à se dérober à la bataille et à la barbarie nécessaire pour mettre un terme à la menace des Elfes Noirs.

» *Hangvul est un héros ennemi dans la campagne 3 mission 3 de ToE (L'Invocation du Dragon) et dans le scénario "Haine partagée" de ToE.*

#### Compétences & Capacités



##### **Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



##### **Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.



##### **Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.



18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



1  
Prêtre des Runes



Hex  
d'Aveuglement



Charrette de  
Munitions



### **Le roi Tolghar - Roi des Halls de Pierre**

#### Hammers of Fate

Toutes les créatures de l'armée du Héros bénéficient de l'effet d'une Rune du Tonnerre pendant toute la durée du combat. (La Rune est rénovée au début de chaque tour de la créature).



#### Biographie

Malgré sa bonté, Tolghar vit dans une peur constante : la peur de ne pas être assez bon envers son peuple, la peur de ne pas être assez pur pour son dieu, la peur de prendre de mauvaises décisions et la peur que le chaos qui encercle son pays ne finisse par l'affecter, lui. Il est facilement manipulé par ses conseillers et leurs semblables qui ont appris à jouer de ses peurs comme du "bhak-zad", l'orgue nain qui se sert de l'air chaud provenant des cheminées de lave pour créer un écho en envoyant rebondir des notes sourdes contre les parois des profondes et gigantesques cavernes.

» *Le roi Tolghar est le héros ennemi final de la campagne 3 mission 5 de HoF (Le grand final), et est le héros principal du scénario "Le Trône de Fer" de HoF.*

#### Compétences & Capacités



##### **Science des Runes Pratique**

Permet de placer des Runes du Troisième et du Quatrième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



0-2  
Chevaucheurs d'Ours



##### **Rune Supérieure**

Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.

**Rolf - Langue d'Or**

*Augmente les chances pour que les créatures neutres rejoignent l'armée du Héros. De plus, le Héros reçoit de l'Or et des ressources en cas de victoire militaire.*

**Hammers of Fate****Biographie**

Rolf est aussi à l'aise à la court qu'au combat. C'est un courtisan accompli et sans nul doute un combattant acceptable, voire exceptionnel. Il est l'un des membres les plus importants du clan, mais est trop fin politique pour laisser les préoccupations du monde extérieur se mettre en travers de son cheminement politique. En bref, Rolf désire être le roi. Il doit pour cela prouver sa valeur à chacun des huit clans qui choisiront le successeur de Tolghar. En tant que tel, il est extrêmement heureux que Wulfstan, son demi-frère, dont les talents pourraient lui faire de l'ombre, ne soit pas dans les parages pour semer la pagaille dans ses plans.

» *Rolf est un héros ennemi dans la campagne 2 mission 4 de HoF (Les Frères) et la campagne 3 mission 3 de ToE (L'Invocation du Dragon).*

**Compétences & Capacités****Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.

**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Diplomatie**

Augmente les chances de réussite de négociations avec des créatures hostiles. Réduit le coût des créatures enrôlées de cette façon.

**Armée & Sorts**

18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



0-2  
Chevaucheurs d'Ours

**Wulfstan - Garde Frontière****Hammers of Fate**

*Augmente de +1 la Défense du Héros s'il combat à moins d'une journée de voyage d'une Cité alliée, et ce tous les deux Niveaux du Héros.*

**Biographie**

Wulfstan est un membre du clan nain Glacevent. Il est puissant et endurci contre les conditions extrêmes des montagnes naines (peu de Nains s'aventurent hors de leurs cités souterraines). Ses voyages dans le monde extérieur l'ont amené à se lier d'amitié avec les autres peuples, chose que les éléments les plus conservateurs parmi les Nains considèrent comme n'étant que souillure. Par le passé, il a trop souvent embarrassé le roi par son franc parler et ses opinions peu diplomatiques, ce qui lui valut d'être plus ou moins exilé vers la frontière où il est le capitaine d'une garnison importante.

» *Wulfstan est le héros principal de la campagne 2 de HoF (Le Défi de Wulfstan), et apparaît dans la dernière mission de la campagne 3 de HoF, et les 2 dernières missions de la campagne 3 de ToE.*

**Compétences & Capacités****Notions de Science des Runes**

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.

**Notions de Logistique**

Augmente de 10% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

**Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

**Armée & Sorts**

18-26  
Défenseurs



8-11  
Manieurs de Lance



0-2  
Chevaucheurs d'Ours

## Héros du Havre



### Dougal - Commandant des Archers

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Archers, des Arbalétriers et des Sagittaires de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



#### Biographie

Aussi dévoué que ses camarades à la gloire de l'Empire du Griffon, la loyauté de Dougal est pondérée par une bonne dose de pragmatisme. D'après lui, un bon ennemi est un ennemi mort avant qu'il n'ait pu toucher un cheveu d'un soldat du Griffon. Dougal est depuis plusieurs années spécialisé dans l'entraînement et l'équipement des archers. Ceux-ci lui retournent sa foi, pensant que rien ne peut leur arriver quand Dougal est aux commandes.

» Dougal est le héros principal du scénario "Poursuite" de H5.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



##### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



##### Archerie

Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.



7-9  
Archers



7-9  
Archers



7-9  
Archers



Charrette de  
Munitions

### Ellaine - Aimé du Peuple

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Paysans, des Conscrits et des Brutes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. De plus, chaque Paysan, Conscrit et Brute de l'armée du héros verse 1 Pièce d'Or supplémentaire par jour au trésor du royaume, en plus de ses taxes habituelles.



#### Biographie

Ellaine servit avec honneur l'armée impériale durant la Guerre de l'Éclipse puis retourna s'occuper des affaires de sa famille avec sagesse, compassion et justice. Bien qu'il avait été assez mal entretenu, ses efforts portèrent leurs fruits : le domaine s'agrandit et prospéra. Maintenant qu'Ellaine est repartie pour la guerre, les paysans se souviennent de ses bonnes actions et démontrent des miracles de bravoure sur les champs de bataille sous son commandement.



#### Compétences & Capacités



##### Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



##### Notions de Commandement

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



22-32  
Paysans



22-32  
Paysans



22-32  
Paysans



##### Recrutement

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

**Irina - Dresseur de Griffons**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons, des Griffons Impériaux et des Griffons de Combat de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Accorde la capacité Attaque en Piqué aux Griffons.*

**Biographie**

Les premiers souvenirs d'Irina sont ses griffons, car elle naquit dans une famille respectée d'éleveurs de griffons. Elle grandit en apprenant les tenants et les aboutissants de ces fières et dangereuses créatures, et quand elle fut appelée à rejoindre le front pour l'Empire, elle amena de bon cœur ses présents pour servir là où l'on en aurait le plus besoin. Irina garantit que les griffons qui combattaient à ses côtés sont d'une robustesse exceptionnelle et obéissent au doigt et à l'oeil.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Chance**

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Résistance à la Magie**

Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



1  
Griffon

**Klaus - Commandant de Cavalerie**

*Augmente le bonus de joute des Cavaliers, des Paladins et des Fanatiques de l'armée du Héros, et ce en fonction de son Niveau. Augmente l'efficacité de Contre-Offensive.*

**Biographie**

Entraînés avec rigueur malgré ses origines nobles pauvres dans un trou perdu de l'Empire du Griffon, Klaus aurait pu rester anonyme si la chance ne lui avait pas souri. Propulsé au niveau le plus difficile d'un tournoi de joutes à cause d'un parchemin classé au mauvais endroit, il étonna la foule en désarçonnant quelques uns des plus grands noms de l'Empire. Depuis ce jour, ses prouesses lui valent l'admiration de tous les guerriers montés.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à toute unité ennemie attaquant cette créature.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Laszlo - Commandant d'Infanterie**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Fantassins, des Champions et des Vindicateurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Luttant pour se sortir d'une humble naissance avec une résolution sinistre, les épreuves endurées par Laszlo ont durci son cœur. Recouvert de cicatrices, farouche et impitoyable, il se taille un chemin dans les rangs ennemis tel une force de la nature. Les "Rois des champs de bataille", comme il nomme fièrement son infanterie, n'ont d'autre choix que de suivre leur chef, engendrant - souvent involontairement - d'extraordinaires chefs d'œuvre de bravoure.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).



5-6  
Fantassins



5-6  
Fantassins



5-6  
Fantassins

**Armée & Sorts****Maeve - Chevaucheur des Vents**

*Augmente de 1% l'effet du sort Grâce de Rapidité pour chaque Niveau du Héros.*

**Biographie**

Souveraine dévouée et brillante, Maeve se bat sans relâche pour tenter d'empêcher la chute d'un Empire du Faucon qui chaque jour se morcelle. Pour mener à bien cette mission, tout en repoussant l'invasion des Démons, Maeve ne peut compter que sur ses idéaux chevaleresques et sa foi inébranlable dans le Dragon de Lumière.



1 1  
2 1

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement.

Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

Grâce de  
Rapidité

**Rutger - Bourlingueur**

*Augmente de 1% le nombre de Points de Mouvement du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros.*

**Biographie**

Rutger était surtout connu pour ses voyages et son esprit vagabond et libre avant que l'appel des armes ne l'entraîne dans les rangs du Duché du Loup de l'Empire des Griffons. Se servant du savoir acquis lors de ces années d'insouciance, Rutger exploite tout chemin, piste et raccourci pour précipiter ses troupes de batailles en batailles. Plus tôt il finira cette guerre, plus vite il pourra retourner sur les routes qui semblent inlassablement crier son nom.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Logistique**

Augmente de 10% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

**Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

22-32  
Paysans7-9  
Archers0-3  
FantassinsNef de  
Shalassa**Vittorio - Ingénieur de Siège**

*Augmente de +1 l'Attaque de la Baliste et de 2% les chances de toucher de la Catapulte de l'armée du Héros, et ce pour chaque Niveau du Héros.*

**Biographie**

Vittorio, vétéran de nombreuses escarmouches dans les rangs des tumultueuses Cités Libres, aux frontières sud de l'Empire du Griffon, est un expert dans l'art du siège. Il a passé des années à perfectionner à la fois la conception et l'utilisation des machines de siège, persuadé que la vie d'innombrables Griffons peut être sauvée en améliorant les technologies afférentes aux champs de bataille. Bien que ses conceptions radicales aient pu engendrer des surprises inattendues pour leurs premiers expérimentateurs, il est généralement établi que ses inventions relèvent du génie.



» Vittorio est le héros principal du scénario "Chevalier-Dragon" de H5.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Machines de Guerre**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.

**Baliste**

Permet le contrôle manuel des Balistes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Baliste détruite après un combat.

22-32  
Paysans7-9  
Archers0-3  
Fantassins

Baliste

## Héros du Havre - Campagne



### Alaric - Chevaucheur des Vents

Augmente de 1% l'effet du sort Grâce de Rapidité pour chaque Niveau du Héros.

### Tribes of the East



1 1  
2 1

### Biographie

D'un fanatisme sans borne, Alaric est un prêtre voué à Elrath qui souffre de la folie des grandeurs et qui fut facilement séduit par Biara (sous l'apparence d'Isabel) qui lui avait promis puissance et gloire. Ayant renoncé au culte d'Elrath sans véritablement s'en rendre compte, il est de plus en plus attiré dans la toile tissée par Biara, où règnent persécution, meurtre et paranoïa.

» Alaric est le héros ennemi final dans la campagne 2 mission 5 de ToE (Chasseur Chassé).

### Compétences & Capacités



#### Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



#### Attaque Avancée

Augmente de 15% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



#### Frénésie

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins



Grâce de  
Rapidité



Baliste



### Andréas - Ingénieur de Siège

### Hammers of Fate



Augmente de +1 l'Attaque de la Baliste et de 2% les chances de toucher de la Catapulte de l'armée du Héros, et ce pour chaque Niveau du Héros.

### Biographie

Bien qu'il ait un bon fond, Andreas trouve qu'il est souvent plus facile de suivre les ordres que de les contredire. Son refus de remettre en question l'éthique et la morale de ses officiers fait de lui un commandant malléable, même s'il y sacrifie peu à peu son humanité.

» Andreas est un héros ennemi dans les campagnes 2 et 3 de HoF.

### Compétences & Capacités



#### Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



#### Notions de Machines de Guerre

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



#### Baliste

Permet le contrôle manuel des Balistes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Baliste détruite après un combat.



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins



Baliste

**Benedikt - Bourlinguer**

*Augmente de 1% le nombre de Points de Mouvement du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros.*

**Tribes of the East****Biographie**

Descendant d'une longue lignée mêlée à de nombreuses querelles, Benedikt a grandi dans le culte de la puissance et de la vengeance. Mais, incapable d'égaler le niveau de ses frères dans le maniement des armes, il fit serment, dans une tentative désespérée d'obtenir pouvoir et respect, de devenir le soldat le plus fanatique de l'armée de la nouvelle église d'Alaric. Son zèle lui ayant permis de gravir rapidement les rangs des troupes de la reine Isabel, sa quête de gloire et de reconnaissance a rongé ce qui aurait pu lui rester d'humanité.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Logistique Pratique**

Augmente de 20% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Bertrand - Commandant d'Infanterie**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Fantassins, des Champions et des Vindicateurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Tribes of the East****Biographie**

Grand amateur de boissons et de tabac à chiquer, Bertrand n'est jamais aussi heureux que lorsqu'il est sur le champ de bataille, lançant ses hommes à l'assaut des défenses ennemis. Indifférent à tout ce qui concerne la théologie, la religion, la politique, l'aristocratie, les dieux ou la philosophie, Bertrand sera toujours vu à la tête d'une masse de soldats inspirés, avançant inlassablement vers la victoire.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Esquive**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

**Armée & Sorts**

5-6  
Fantassins



5-6  
Fantassins



5-6  
Fantassins

**Duncan - Bourlingueur**

*Augmente de 1% le nombre de Points de Mouvement du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros.*

**Hammers of Fate****Biographie**

(Chef des rebelles, duc du Duché du Cerf) Bien que Duncan appartienne à une famille très respectée dont les origines sont issues de la légendaire dynastie du Faucon, il s'est montré dès le plus jeune âge moins intéressé par le faste des palais royaux que par les vastes étendues des champs inondés de soleil, des routes poussiéreuses et des aventures vers lesquelles elles mènent. Faisant preuve de peu de patience face à l'aristocratie et ces aristocrates, Duncan passe le plus clair de son temps à voyager, si bien qu'il n'existe que bien peu d'endroits dans le royaume qu'il n'ait déjà visité.

» *Duncan apparaît dans la campagne 1 de HoF (Le dilemme de Freyda), dans les dernières missions des campagnes 2 et 3 de HoF, et dans la campagne 3 mission 2 de ToE (Déchirer le Voile).*

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Grâce de Rapidité****Freyda - Chevaucheur des Vents**

*Augmente de 1% l'effet du sort Grâce de Rapidité pour chaque Niveau du Héros.*

**Biographie**

"Frapper comme l'éclair" est la devise de Freyda. Pendant ses années d'études à l'Université Impériale de Stratégie, elle surprenait souvent ses instructeurs par les solutions audacieuses qu'elle concevait, basées sur des marches forcées, des attaques surprises et des débordements rapides. Au fond, Freyda attend toujours la prochaine bataille avec impatience pour tenter quelques changements dans ses tactiques favorites. Bien que certains murmurent qu'elle a été promue parce qu'elle est la fille de Godric, un chapelet de victoires et un sens du commandement exemplaire ont cloué le bec aux critiques les plus cyniques.

» *Ceci est la version H5 de Freyda.*

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Grâce de Rapidité**

**Freyda - Instrument d'Elrath**

*Chaque fois que le Héros lance un sort de l'Ecole de la Lumière, le sort Châtiment Divin est également lancé sur un peloton ennemi aléatoire susceptible d'être affecté par ce sort (donc si ce peloton a tué quelqu'un au cours de ce combat).*

**Tribes of the East**

1 1  
2 1

**Biographie**

Aristocrate de naissance et guerrière de par l'éducation sévère mais bienveillante de son père Godric, Freyda est vouée depuis son plus jeune âge à servir l'Empire du Griffon. Elle a prouvé ses talents de guerrière courageuse et disciplinée au cours de la Guerre de la Reine Isabel. La vivacité et l'imprévisibilité des tactiques qu'elle met au point lui ont valu de nombreuses victoires, tant sur les champs de bataille qu'à la cour où, maintes fois, elle démontre la franchise parfois abrupte de ses paroles.

» Ceci est la version HoF/ToE de Freyda (dans HoF, elle a la spécialisation "Chevaucheur des Vents"). Elle est le héros principal de la campagne 1 de HoF (Le dilemme de Freyda), et apparaît dans la campagne 3 de ToE missions 2 (Déchirer le Voile) et 4 (Une Sortie Flamboyante).

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Magie de la Lumière**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins



Grâce de  
Rapidité

**Gabrielle - Dresseur de Griffons****Tribes of the East**

1 1  
2 1

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons, des Griffons Impériaux et des Griffons de Combat de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Accorde la capacité Attaque en Piqué aux Griffons.

**Biographie**

De constitution fragile suite aux séquelles d'une maladie infantile, Gabrielle fit le serment de parvenir malgré tout à servir son royaume sur le champ de bataille. Elle étudia le domptage des Griffons, afin d'apprivoiser ces féroces créatures et de tirer le meilleur parti de leur agressivité naturelle pour exceller au combat. Intensément dévouée à cette tâche et pleinement épanouie dans son rôle, elle ne prête pas attention aux rumeurs qui circulent au sujet de ceux qui la dirigent.

**Compétences & Capacités****Riposte Pratique**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Réduit de 15% le coût d'entraînement. Augmente de 10% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



1  
Griffon



Grâce  
d'Endurance

**Godric - Paragon de Vertu**

*Augmente l'efficacité de Bénédiction en fonction du Niveau du Héros. Réduit de -1 le coût en Mana des sorts de Lumière.*

**Biographie**

Godric est légitimement considéré comme un chevalier modèle et un exemple remarquable d'idéal chevaleresque. Exigeant le plus haut standard de courage et d'intégrité de lui-même mais également de la part de ses disciples, Godric inspire le respect où qu'il aille. Les troupes sous sa bannière lui vouent une confiance aveugle, car le récit de ses hauts faits et sa réputation auprès d'Elrath les ont convaincus que sa présence seule sur les champs de bataille peut suffire à garantir la victoire.

» Godric apparaît dans les campagnes de H5 (C1M5, C3M2 et les 3 dernières missions de la campagne 6). Il est aussi un héros ennemi dans C2M1 et C3M5. De plus, il est le héros principal du scénario "Le Diplomate" de H5.

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Notions de Magie de la Lumière**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Bénédiction**

Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier. Inefficace sur les Non-Morts et les unités Mécaniques.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins



Grâce de  
Force



Tente de  
Premiers Soins

**Isabel - Suzerain**

*Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume. Il bénéficie de 2% de réduction par Niveau sur les tarifs d'entraînement de troupes dans les Cités Havre.*

**Biographie**

Enfant unique de la famille régnante du Duché du Lévrier, Isabel fut élevée dans un cocon, entourée de nourrices et de servants. Maintenant que la guerre a éclaté, la jeune reine se sent poussée à venir en aide à l'Empire. Vouée à son objectif, Isabel tire parti du peu de choses qu'elle possède - sa fortune et sa noblesse - sans la moindre hésitation.

» Ceci est la version H5 d'Isabel. Elle est le héros principal de la campagne 1 de H5 (La reine), et apparaît dans les 3 dernières missions de la campagne 3 de H5 (Le Nécromancien).

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Commandement Pratique**

Augmente de +2 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



22-32  
Paysans



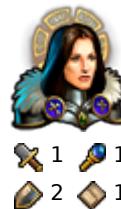
7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Isabel - Béni des Dragons**

Toutes les créatures de l'armée du Héros bénéficient d'une Grâce de Force pendant toute la durée du combat.

**Hammers of Fate****Biographie**

Isabel, la reine de l'Empire du Griffon, fut la victime des plans maléfiques échafaudés depuis des siècles par le Souverain Démon. Elle échappa à l'extremis à un sort funeste grâce aux efforts combinés des Rôdeurs, des Magiciens, des Sorciers et des Chevaliers, qui durent aller la libérer à Sheogh même, mettant ainsi fin à la guerre qui porte son nom. Malgré ce séjour forcé en enfer, sa foi reste inébranlable et ses troupes bénéficient toujours de sa bénédiction sacrée.

» Ceci est la version HoF d'Isabel. Elle apparaît dans les 2 dernières missions de la campagne de HoF (C3M4: Les dragons et C3M5: Le grand final).

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Armée & Sorts**

22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Laszlo - Commandant d'Infanterie**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Fantassins, des Champions et des Vindicateurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

**Hammers of Fate****Biographie**

Laszlo était autrefois un capitaine loyal de l'Empire du Griffon, mais son ambition et sa soif de gloire étaient telles qu'il n'a pas fallu longtemps à Biara pour le pervertir. Transformant son amour du combat en barbarie sanguinaire et son besoin de reconnaissance en dévotion sans limite envers la fausse reine, Biara manipule à son aise les pulsions destructrices de Laszlo. Il n'est désormais plus le chef sévère mais respecté par ses troupes, mais un guerrier cruel et inhumain, considérant même ses propres unités comme de la vulgaire chair à canon.

» Laszlo apparaît dans la campagne 1 de HoF (Le dilemme de Freyda).

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Armée & Sorts**

5-6  
Fantassins



5-6  
Fantassins



5-6  
Fantassins

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

**Lorenzo - Commandant des Archers**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Archers, des Arbalétriers et des Sagittaires de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Hammers of Fate****Biographie**

Malgré son apparence de dandy sympathique et boute-en-train, il ne faut pas oublier que Lorenzo est issu d'une famille qui, d'après les rumeurs, cacherait quelques secrets inavouables et des traditions à peine moins sordides. D'ailleurs, cette famille n'a guère eu de mal à s'imposer lorsqu'Isabel est revenue de Sheogor et même leurs proches s'inquiètent parfois de l'ostentation dont ils font preuve pour afficher leur nouvelle puissance.

» *Lorenzo est un héros ennemi dans les campagnes 2 et 3 de HoF.*

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Archerie**

Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

**Armée & Sorts**

7-9  
Archers



7-9  
Archers



7-9  
Archers



Charrette de  
Munitions

**Nicolaï - Suzerain**

*Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume. Il bénéficie de 2% de réduction par Niveau sur les tarifs d'entraînement de troupes dans les Cités Havre.*



1 1  
2 1

**Biographie**

Nicolaï est le roi du Saint Empire du Griffon

» *Nicolai apparaît à la fin de la campagne 1 mission 5 de H5 (La chute du roi), mais n'est pas jouable.*

**Compétences & Capacités****Riposte Avancée**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Réduit de 30% le coût d'entraînement. Augmente de 20% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

**Commandement Pratique**

Augmente de +2 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Orlando - Dresseur de Griffons**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons, des Griffons Impériaux et des Griffons de Combat de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Accorde la capacité Attaque en Piqué aux Griffons.*

**Tribes of the East****Biographie**

» *Orlando le héros ennemi principal de la campagne 1 mission 3 de ToE (Le Sillage du Taureau).*

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



1  
Griffon

**Armée & Sorts****Ornella - Bourlingueur**

*Augmente de 1% le nombre de Points de Mouvement du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros.*

**Tribes of the East****Biographie**

Dame Ornella est un membre de haut rang du duché du Taureau qui contrôle les régions au sud-est de l'Empire du Griffon. Durant la Guerre de la reine Isabel, sa proximité avec Heresh et les Cités d'Argent lui valut de fréquents contacts avec les dirigeants de ces factions, particulièrement avec Giovanni, le Seigneur Vampire. Alliés et amis, elle maintint le contact avec lui malgré la fin de l'alliance entre Isabel et Markal.



» *Ornella et le Nécromancien Giovanni sont les héros principaux du scénario "L'Union" de HoF, et apparaissent dans la campagne 1 mission 1 de ToE (La Dernière Ame). Dans HoF, Ornella a la spécialisation "Suzerain".*

**Compétences & Capacités****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Armée & Sorts****Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Recrutement**

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

**Valéria - Commandant de Cavalerie**

*Augmente le bonus de joute des Cavaliers, des Paladins et des Fanatiques de l'armée du Héros, et ce en fonction de son Niveau. Augmente l'efficacité de Contre-Offensive.*

**Hammers of Fate****Biographie**

Valeria est la fille ainée du seigneur Fulbert, du Duché du Loup. Elevée dans le respect de l'Empire tout au long de sa formation de guerrière, elle a combattu loyalement parmi les troupes de Sainte Isabel et d'Alaric. Mais quand ces derniers ont révélé leur vraie nature, tuant son père et spolié ses terres, elle s'est rebellée. Capturée et maintenue en captivité, elle a développé une haine sans bornes. Elle est désormais prête à toute les compromissions pour obtenir sa revanche.

» Valeria est un héros ennemi dans les campagnes 2 et 3 de HoF.

**Compétences & Capacités****Armée & Sorts****Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



22-32  
Paysans



7-9  
Archers



0-3  
Fantassins

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à toute unité ennemie attaquant cette créature.

Dans les campagnes, vous rencontrerez aussi:

- » **Giar:** il a la même apparence que Dougal, et les mêmes spécialité et compétences que Klaus.
- » **Glen:** il a la même apparence que Klaus, et les mêmes spécialité et compétences que Vittorio.

## Héros de l'Inferno



### Alastor - Contrôleur Mental

*En plus de provoquer des trous de mémoire, le sort Hex de Confusion réduit de -1 par Niveau du Héros le Mana de sa cible.*

#### Biographie

Alastor démontre ses talents de contrôle mental dès son plus jeune age, car ses ennemis d'enfance finirent tous inexplicablement dans la lave. Enchanté par l'étalage précoce de son talent, le Souverain autorisa Alastor à étudier les arts de la domination mentale auprès des maîtres en Sheogh et plus tard dans toutes les terres d'Ashan. Plusieurs fois, les troupes ennemis sont venues rejoindre les rangs des forces démoniaques, hypnotisées par son regard.



2 1  
0 2

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Déphasage

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



##### Notions de Sorcellerie

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.



##### Mysticisme

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers



Hex de  
Confusion



#### Armée & Sorts



### Deleb - Démolisseur

*Permet à la Baliste de l'armée du Héros de lancer des projectiles enflammés. Ces projectiles gagnent +1 de puissance tous les cinq Niveaux du Héros.*

#### Biographie

La démonesse Deleb, un des généraux chargés de remettre en état la prison de Kha-Beleth pour mieux correspondre à ses besoins, a développé une connaissance très élaborée des machines. Surnommée "la Broyeuse de Viande" par ses détracteurs, Deleb a plus confiance en ses engins de siège qu'en ces troupes capricieuses de démons, dont la loyauté est un équilibre constant entre crainte de leur maître et crainte de perdre la vie.



2 1  
0 2

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Déphasage

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



##### Machines de Guerre Pratiques

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 40% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +2 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers



Charrette de  
Munitions



Baliste



#### Armée & Sorts

**Grawl - Chef de Meute**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chiens des Enfers, des Cerbères et des Molosses de Flammes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Où que Grawl aille, il est toujours accompagné par une meute hurlante et écumante de molosses infernaux ou de cerbères. Ces créatures sont les seules choses pour lesquelles Grawl semble avoir de la compassion, et il les protège comme on protège un membre de sa propre famille. Certains se moquent en prétendant qu'ils sont réellement des parents, bien que toute personne osant attaquer ou se moquer de Grawl finira déchiré de toute part par les crocs acérés de ses toutous dévoués.

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Magie de la Destruction Pratique**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du quatrième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente nettement l'efficacité de tous les sorts de cette école.



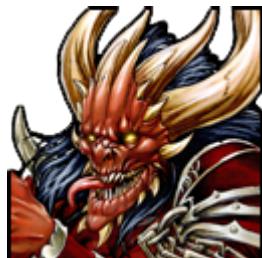
4-5  
Chiens des  
Enfers



4-5  
Chiens des  
Enfers



4-5  
Chiens des  
Enfers

**Grok - Fonceur**

*Augmente de 5% le nombre de Points de Mouvement du Héros, + 1% tous les quatre Niveaux du Héros. Réduit de 50% le coût en Mana du sort Téléportation.*

**Biographie**

La promotion de Grok au rang de bras droit du Souverain était due à deux choses : sa résistance innée à la fatigue et l'amour du Souverain pour les hécatombes. Grok est l'organisateur des divertissements sanglants de son maître, rapportant tout type de gibier et d'êtres devant lui pour les massacrer. Le Souverain sait que si une affaire urgente reste à régler, il n'y a pas de meilleur démon que Grok, qui lui obéit servilement et avec une brutalité gratuite.

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions de Logistique**

Augmente de 10% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.



Téléportation

**Jezebeth - Tentatrice**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Succubes, des Maîtresses Succubes et des Charmeuses Succubes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Jezebeth est légitimement fière d'être arrivée à son rang grâce à ses talents de tentatrice. Lui vouant un culte, les succubes qui suivent l'enseignement de Jezebeth rivalisent d'ingéniosité pour égaler ses capacités afin de séduire et d'assassiner pour la gloire de leur Souverain.

» Jezebeth est le héros principal du scénario "Dernier vol du Faucon" de H5.

**Compétences & Capacités****Armée & Sorts****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



1  
Succube

**Notions de Sorcellerie**

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.



Tente de  
Premiers Soins

**Compréhension de la Magie**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

**Marbas - Briseur de Sorts**

*Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros, + 1% par Niveau du Héros.*

**Biographie**

Marbas fut pendant des années le leader à la main de fer du culte démoniaque dans les Cités d'Argent. Haï par les mages renégats sur qui il règne, Marbas étudia en profondeur leurs propres arts par curiosité et pour se protéger au cas où ses sous-fifres se retourneraient contre lui. Seul le Souverain Démon est capable de faire preuve d'une plus grande résistance à la magie.

**Compétences & Capacités****Armée & Sorts****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Nebiros - Elu du Chaos**

*Augmente de +1 la Chance des troupes de l'armée du Héros. Empêche le Héros ennemi d'utiliser Tactique en combat.*

**Biographie**

Même si Nebiros a participé à plus de batailles que quiconque provenant des profondeurs de Sheogh, il doit plus son succès à sa propre chance et à son imprévisibilité. Les ennemis qu'il a vaincus se plaignent des pouvoirs du chaos lui-même qui se trouveraient à ses côtés, attirant la bonne fortune pour correspondre à ses besoins. Avoir tué tout ceux qui faisaient obstacle à cet humble esclave jusqu'à devenir une des plus grandes puissances en Sheogh, il est certain que Nebiros bénéficie de la bénédiction maudite d'Urgash.



2 1  
0 2

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Armée & Sorts****Nymus - Multiplanaire**

*Augmente de 1% par Niveau du Héros le nombre de créatures invoquées par Déphasage.*



2 1  
0 2

**Biographie**

Après avoir assisté au massacre du roi Alexei et de ses chevaliers durant la Guerre de l'Éclipse, Nymus jugea que les tactiques d'envahissement sont la clé de la victoire. En conséquence, il consacra la plupart de son temps à la recherche des Portes Infernales et obtint des résultats étonnantes : les troupes qu'il invoque arrivent bien plus rapidement que celles invoquées par les autres Seigneurs Démons.

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions de Chance**

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Résistance à la Magie**

Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Armée & Sorts**

## Héros de l'Inferno - Campagne



### Agrael - Fougue

*Augmente de 1% par Niveau du Héros l'Initiative de toutes les créatures de son armée.*

#### Biographie

Agrael a rapidement atteint le sommet de la hiérarchie des Cultistes démoniaques pour devenir un des hommes de confiance du Souverain Démon. Ses détracteurs prétendent qu'il est imprudent et que son ambition n'a pas d'égal, mais l'agressivité mesurée d'Agrael a fait de lui un leader craint et respecté en temps de guerre. Il passe à l'attaque quand une bonne occasion se présente et n'hésite pas à prendre des risques si la récompense en vaut la peine.



2 1  
0 2

» *Agrael est le héros principal de la campagne 2 de H5 (Le Démoniste) et du scénario "L'Epreuve d'Agrael" de ToE. Il est aussi le héros ennemi principal dans la campagne 1 mission 5 de H5 (La chute du roi).*

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Déphasage

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



##### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



##### Frénésie

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

#### Armée & Sorts



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers



Grâce de  
Puissance



### Biara - Multiplanaire

*Augmente de 1% par Niveau du Héros le nombre de créatures invoquées par Déphasage.*

#### Biographie

Sans conteste l'arme la plus redoutable de l'arsenal du Souverain Démon, Biara est une succube aux pouvoirs légendaires. Ses talents pour la séduction, l'assassinat et l'infiltration sont sans égal, grâce à ses dons naturels incroyables et à une autodiscipline qui confine au masochisme. Lorsqu'il est temps de passer aux choses sérieuses, Kha-beleth se tourne toujours vers Biara en jubilant.



2 1  
0 2

» *Biara est un héros ennemi dans les campagnes H5 (C5M1, C5M4 et C6M5) et le héros ennemi final dans la campagne 3 mission 4 de ToE (Une Sortie Flamboyante).*

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Déphasage

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



##### Notions de Chance

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.



##### Résistance à la Magie

Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

#### Armée & Sorts



16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Guarg - Contrôleur Mental**

*En plus de provoquer des trous de mémoire, le sort Hex de Confusion réduit de -1 par Niveau du Héros le Mana de sa cible.*

**Biographie**

Des combattants courageux, qui sont morts maintenant, disaient de Guarg qu'il "n'est pas qu'un démon". Tout ceux qui le regarderont dans les yeux, les pupilles écartées, pourront le vérifier. Mais mieux vaut ne pas le dire trop fort, car Guarg peut punir de façon très cruelle ses ennemis en les privant de leurs pouvoirs magiques.



2 1  
0 2

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions de Magie des Ténèbres**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Maître Mentaliste**

Octroie un effet de masse aux sorts Hex d'Epuisement et Hex de Confusion, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Armée & Sorts**

16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers



Hex de  
Confusion

**Orlando - Fougue****Tribes of the East**

*Augmente de 1% par Niveau du Héros l'Initiative de toutes les créatures de son armée.*



4 2  
2 3

**Biographie**

Orlando n'est pas un Seigneur Démon ordinaire. Lorsque Agrael trahit le Souverain Démon et que Biara fut envoyée pour affaiblir l'Empire du Griffon et ses alliés, Orlando se révéla être un fervent serviteur de Kha-Beleth. Celui-ci l'envoya fomenter des troubles et recruter des fidèles parmi les Nécromanciens, les Mages et dans les Cités Franches. D'un charisme sordide et d'une violence exquise, Orlando s'est élevé à un poste de confiance et de pouvoir dans la jungle de la hiérarchie de Sheogh.

» *Orlando le héros ennemi principal de la campagne 1 mission 5 de ToE (Le Coeur des Ténèbres).*

**Armée & Sorts**

16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions de Machines de Guerre**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



**Souverain - Fougue**

*Augmente de 1% par Niveau du Héros l'Initiative de toutes les créatures de son armée.*

**Biographie**

» *Kha-Beleth est le héros ennemi final dans la campagne 6 mission 5 de H5 (L'espoir de Zéhir).*

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

**Armée & Sorts**

16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers

**Veyer - Briseur de Sorts**

*Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros, + 1% par Niveau du Héros.*

**Biographie**

Après avoir assisté au massacre du roi Alexei et de ses chevaliers durant la Guerre de l'Éclipse, Veyer jugea que les tactiques d'envahissement sont la clé de la victoire. En conséquence, il consacra la plupart de son temps à la recherche des Portes Infernales et obtint des résultats étonnantes : les troupes qu'il invoque arrivent bien plus rapidement que celles invoquées par les autres Seigneurs Démons.



» *Veyer est un héros ennemi dans les campagnes de H5 (C2M2 et C4M5). Il est aussi le héros principal du scénario "En quête de pouvoir" de HoF.*

**Compétences & Capacités****Notions de Déphasage**

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Armée & Sorts**

16-23  
Familiers



9-11  
Démons Cornus



0-3  
Chiens des Enfers



Poing de la  
Colère



Tente de  
Premiers Soins

Dans les campagnes, vous rencontrerez aussi:

» **Gamor:** il a la même apparence que Alastor, et les mêmes spécialité et compétences que Grok.

## Héros de la Nécropole



### Deirdre - Banshee

Augmente l'efficacité de Hurlement de Banshee en fonction du Niveau du Héros.



#### Biographie

Deirdre était une inquisiteuse trop zélée de l'Eglise de la Lumière de l'Empire Sacré du Griffon. Elle passa de nombreuses années à chasser les Cultistes démoniaques des Cités Libres de l'Est, à la frontière du territoire de l'Empire, "nettoyant" aveuglément les innocents et les coupables, de crainte qu'un manque de vigilance n'autorise la corruption à se répandre. Elle finit par être capturée et torturée à mort par ses ennemis et son âme agitée fut subtilisée par les Nécromanciens qui convoitaient son savoir. Convertie à la cause des Nécromanciens, personne ne peut contester qu'aucun être, vivant ou Non-Mort, n'en sait plus sur les cris que Deirdre.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Magie des Ténèbres

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Hurlement de Banshee

Réduit de -1 le Moral et la Chance ainsi que de 10% l'Initiative de toutes les créatures ennemis.

#### Armée & Sorts



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre



### Kaspar - Embaumeur

Augmente de +5 par Niveau du Héros le nombre de points de vie restaurés par la Tente de Premiers Soins. Augmente également les dommages infligés par Charnier.



#### Biographie

Kaspar était un grand docteur et guérisseur, capable de guérir même les plus terribles blessures. Creusant de plus en plus profondément dans les secrets de la vie et de la mort, Kaspar fit une expérience particulièrement risquée qui tourna mal... et qui le mena jusqu'au royaume des morts. Bien qu'il dirige désormais une armée de Non-Morts, sa connaissance de l'anatomie et du traitement des plaies reste inégalée.



#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Machines de Guerre

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



##### Premiers Soins

Permet le contrôle manuel de la Tente de Premiers Soins. Répare automatiquement une Tente de Premiers Soins détruite après un combat.

#### Armée & Sorts



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre



Tente de Premiers Soins



### Lucretia - Princesse Vampire

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vampires, des Seigneurs Vampires et des Nosfératus de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*



#### Biographie

Séduite et tournée vers l'idéal nécromancien par Sandro lui-même, cette ancienne comtesse du Duché du Taureau montra immédiatement sa soif de sang et de pouvoir. Déjà une courtisane talentueuse quand elle était encore vivante, son étreinte vampirique lui accorda quelques centaines d'années pour affiner ses dons naturels pour la séduction, les coups dans le dos et la politique. Promue au rang de Princesse des Non-Morts, c'est un leader spirituel et (im)moral pour les autres vampires qui rêvent de l'accompagner dans ses aventures.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité).

Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Sorcellerie

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.



##### Mysticisme

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



1  
Vampire



Animation de Cadavre



### Naadir - Moissonneur d'Ames

*Un groupe de Fantômes apparaît à chaque fois qu'un peloton de créatures ennemis est éliminé au combat. Le nombre de Fantômes invoqués dépend du Niveau du Héros. Ces Fantômes disparaissent à la fin du combat.*



#### Biographie

Naadir méprise le monde de la chair, bien plus encore que ses camarades Nécromanciens. Selon lui, la perfection ne peut être atteinte que dans l'esprit nu, nettoyé de ses impuretés matérielles. Sur le champ de bataille, ses connaissances approfondies sur le monde des esprits lui permettent de "capturer" les âmes de ses ennemis et de s'en servir comme renforts pour ses propres troupes.

» Naadir est le héros principal du scénario "Refugié" de H5.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité).

Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Notions de Magie des Ténèbres

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre



### Orson - Baron des Zombies

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Zombies, des Zombies Pestilentiels et des Zombies Putréfiés de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*



#### Biographie

Manquant quelque peu de charisme et d'autorité naturelle, Orson prit rapidement conscience qu'il n'était pas fait pour mener des troupes capables d'esprit critique. Afin d'éviter que ses ordres ne soient questionnés ou ignorés, Orson a passé des années à développer et à perfectionner la création d'une armée de zombies dociles. "Tout ce qui se trouve au-dessus de la nuque est inutile" clame ce général Non-Mort.



#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Défense

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.



##### Robustesse

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).



9-11  
Zombies



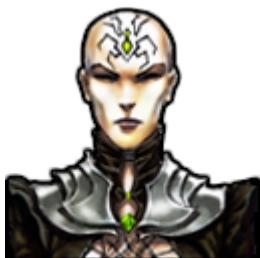
9-11  
Zombies



9-11  
Zombies



Animation de Cadavre



### Raven - Buveur d'Ames

*En plus de réduire les dommages infligés par une créature, le sort Hex de Faiblesse réduit de -1 sa Défense, et ce tous les trois Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*



#### Biographie

Ayant survécue aux guerres qui scindèrent les Nécromanciens et les Mages des Cités d'Argent qui étaient autrefois leurs camarades, Raven a été le témoin direct des effets dévastateurs de la magie sur les troupes de Non-Morts. Elle a alors consacrée sa vie à la recherche d'un moyen de faire flétrir les pouvoirs de ses ennemis lanceurs de sorts, affaiblissant et raccourcissant leurs attaques.

» Raven est le héros principal du scénario "Une île bien à soi" de H5.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Magie de la Destruction

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Notions de Magie des Ténèbres

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre



Hex de Faiblesse

**Vladimir - Réanimateur**

*Augmente de +1 la Puissance Magique du héros lors du lancement du sort Animation de Cadavre, et ce tous les cinq Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Vladimir soutient qu'à peu d'exceptions près, une armée de Non-Morts est toujours moins intelligente et moins habile qu'une armée de leurs équivalents vivants. En conséquence, il préfère amasser un grand nombre de soldats plutôt que planifier des attaques précises. Sa spécialité est donc de lever des horde de Non-Morts décervelés qui sont capables de submerger leurs ennemis tout simplement par le poids de leur nombre.

**Compétences & Capacités****Notions de Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.

**Notions de Magie de l'Invocation**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Maître de la Vie**

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Poing de la Colère et Animation de Cadavre.

**Armée & Sorts**

20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre

**Zoltan - Enraveur de Sorts**

*Augmente les chances de blocage d'un sort lancé par un ennemi, et ce en fonction du Niveau du Héros. Le Héros ennemi se trouve alors dans l'impossibilité de relancer ce sort. Les sorts de Cercle élevé sont cependant plus difficiles à bloquer.*

**Biographie**

Zoltan est l'un des nombreux chefs Non-Morts qui considèrent les mages comme leurs véritables ennemis. Pour mieux les connaître, Zoltan étudia en profondeur la magie des arcanes des Cités d'Argent. En conséquence, il peut combiner ses propres aptitudes de Nécromancien avec celles des Mages pour un résultat singulier : une fois qu'un ennemi a utilisé un sort, celui-ci ne peut plus le relancer tant que Zoltan est présent sur le champ de bataille.

**Compétences & Capacités****Notions de Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.

**Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.

**Déchiffrage des Arcanes**

Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être capable d'apprendre ce sort en termes de niveau et d'Ecole de Magie. Permet également de visualiser le contenu de l'inventaire du Héros ennemi.

**Armée & Sorts**

20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre

## Héros de la Nécropole - Campagne



### Arantir - Avatar de la Mort

Permet de faire appel à une mystérieuse créature dont la puissance dépend du Niveau du Héros. Si cette créature est tuée, le Héros perd tous ses points de Mana.

### Tribes of the East



0 3

1 1

### Biographie

Les Seigneurs d'Heresh forment un groupe glacial, sinistre et fanatique. Grimper les échelons de leurs hiérarchie requiert non seulement du talent, mais aussi un dévouement sans faille à la cause de leur dieu, l'Aspect de l'Araignée d'Asha. Arantir s'est effectivement hissé à un rang élevé et compte parmi les plus puissants ayant vécu - ou non-vécu - dans leurs rangs. Fervent croyant, son dévouement au culte de sa déesse ainsi qu'à l'anéantissement de ses ennemis démoniaques font d'Arantir un chef redoutable.

» Arantir est le héros principal de la campagne 1 de ToE (La Volonté d'Asha).

### Compétences & Capacités



#### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



#### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



#### Notions de Magie des Ténèbres

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

### Armée & Sorts

20-29  
Squelettes9-11  
Zombies0-3  
FantômesHex  
d'EpuisementAnimation de  
Cadavre

### Giovanni - Moissonneur d'Ames

Un groupe de Fantômes apparaît à chaque fois qu'un peloton de créatures ennemis est éliminé au combat. Le nombre de Fantômes invoqués dépend du Niveau du Héros. Ces Fantômes disparaissent à la fin du combat.

### Hammers of Fate



0 3

1 1

### Biographie

Giovanni était jadis un petit comte du duché du Taureau beaucoup trop éloigné de la lignée au pouvoir pour espérer y briguer une position importante. Il finit par rechercher à accéder au pouvoir d'une manière différente en suivant Lucrétia, sa soeur, sur le chemin des arts nécromantiques. Devenu un puissant Seigneur Vampire, Giovanni contrôle une importante région à la frontière de l'Empire du Griffon.

» Giovanni et le Chevalier Ornella sont les héros principaux du scénario "L'Union" de HoF, et apparaissent dans la campagne 1 mission 1 de ToE (La Dernière Ame).

### Compétences & Capacités



#### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



#### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



#### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

### Armée & Sorts

20-29  
Squelettes9-11  
Zombies0-3  
Fantômes



### Markal - Seigneur des Non-Morts

Incite les Non-Morts neutres à rejoindre l'armée du Héros. Le nombre d'unités enrôlées correspond à 50% du nombre initial d'unités + 2% par Niveau du Héros.



#### Biographie

Markal, un étudiant dévoué à tout ce que la nécromancie peut offrir, a atteint les sommets les plus hauts parmi les nécromanciens tout en restant en vie. Ancien astrologue de la cour et conseiller favori de la reine Fiona le Griffon, Markal établit une base conséquente (mais secrète) de Cultistes de la Mort au sein même du Saint Empire. Pourtant, les leaders religieux de l'Église de la Lumière devinrent soupçonneux de ses viles activités. Quand Fiona décéda, son protégé fut envoyé en exil. Prenant conscience qu'il ne circulerait plus librement parmi les autres royaumes de Ashan une fois qu'il aurait reçu le Baiser de la Déesse Araignée, Markal sert désormais les desseins de Heresh par la diplomatie et, bien entendu, le maquignonnage.

» *Markal est le héros principal de la campagne 3 de H5 (Le Nécromancien). Il apparaît aussi comme principal héros ennemi dans la campagne 6 mission 3 de H5 (Le Triumvirat), ainsi que dans le scénario "Tentation" de HoF.*

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Commandement

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



##### Diplomatie

Augmente les chances de réussite de négociations avec des créatures hostiles. Réduit le coût des créatures enrôlées de cette façon.

#### Armée & Sorts



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies

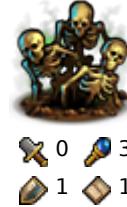


0-3  
Fantômes



### Nikolaï - Réanimateur

Augmente de +1 la Puissance Magique du héros lors du lancement du sort Animation de Cadavre, et ce tous les cinq Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



#### Biographie

» *Nicolai est le héros ennemi principal de la campagne 5 mission 5 de H5 (Le Seigneur Vampire).*

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



##### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



##### Maître de la Vie

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Poing de la Colère et Animation de Cadavre.



20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



0-3  
Fantômes



Animation de Cadavre

**Ornella - Princesse Vampire**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vampires, des Seigneurs Vampires et des Nosfératus de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Tribes of the East**

0 3  
1 1

**Biographie**

Jadis duchesse prestigieuse et sensuelle de l'Empire du Griffon, Ornella flirta d'un peu trop près avec les Nécromanciens et fut victime de changements cataclysmiques. Autrefois pleine de vitalité, elle est désormais passé de l'autre côté du miroir de l'existence. Sous le regard sévère d'Arantir, elle doit prouver son dévouement à sa cause, lui venir en aide dans sa guerre contre les Démons et découvrir les pouvoirs ainsi que les limites de sa nouvelle apparence.

» Ornella apparaît en tant que Nécromancienne dans la campagne 1 de ToE missions 3 (Le Sillage du Taureau) et 5 (Le Coeur des Ténèbres).

**Compétences & Capacités****Notions de Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.

**Notions de Magie des Ténèbres**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Chevalier Déchu**

En choisissant de consacrer sa vie à l'apprentissage des secrets de la Magie des Ténèbres, ce Chevalier est devenu un paria. Les troupes sous son contrôle souffrent d'une pénalité de -1 au Moral, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en Puissance Magique lors du lancement de sorts de l'Ecole des Ténèbres.

**Armée & Sorts**

20-29  
Squelettes



9-11  
Zombies



1  
Vampire



Animation de Cadavre

## Héros de la Sylve



### Anwen - Epée de Sylanna

*Augmente de 2% par Niveau du Héros les dommages infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Héros à son ennemi intime.*



#### Biographie

Anwen défend la forêt et sa flore avec un zèle remarquable même selon les normes elfes. S'étant elle-même exilée dans les forêts insondées d'Irollan, elle éprouve une grande affection pour elles et est maintenant reconnue comme une de leurs protectrices. Malheur à ceux qui voudraient détruire la forêt ou ses protectrices ! Lorsque Anwen est convoquée à la guerre, la déesse Sylanna combat à ses côtés et son courroux tombe comme la foudre sur ceux qui meurtrissent ce qu'elle chérira le plus.

Compétences & Capacités	Armée & Sorts
-------------------------	---------------



#### Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



0-2  
Chasseurs



#### Notions de Défense

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.



#### Protection

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.



### Dirael - Reine de l'Essaim

*Augmente l'efficacité du sort Essaim en fonction du Niveau du Héros.*



#### Biographie

Guêpes virevoltantes, frelons tournant en rond, abeilles affairées - depuis sa tendre enfance, Dirael trouvait ces minuscules créatures belles et fascinantes, telles des joyaux bouillonnants. Elle en était tellement éprise qu'elle devint druide pour mieux les étudier et comprendre leurs mystères. Elle finit par répondre à l'appel de l'Harmonie et partit en guerre pour servir Sylanna en invoquant des hordes de ses créatures favorites pour piquer et tourmenter ses ennemis.

Compétences & Capacités	Armée & Sorts
-------------------------	---------------



#### Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



0-2  
Chasseurs



#### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



Essaim



#### Maître de la Conjuration

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.

**Gilraen - Maître Danseur**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Danse-Lames, des Danse-Guerres et des Danse-Vents de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Très sensible et sévère quant aux questions d'honneur, Gilraen a étudié longtemps les différents styles de combats à l'épée des Elfes. Il est devenu un maître lame renommé ainsi qu'un professeur exigeant dans l'art de la danse de guerre. Sa précision, sa discipline et son énergie sont également partagées par ses troupes : lorsqu'il conduit une armée au combat, les combattants doivent beaucoup aux longues heures d'entraînement qu'ils ont subies.

**Compétences & Capacités****Notions de Vengeance**

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

**Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Armée & Sorts**

5-7  
Danse-Lames



5-7  
Danse-Lames



5-7  
Danse-Lames

**Ossir - Maître de Chasse**

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chasseurs, des Maîtres Chasseurs et des Maîtres Archers de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*

**Biographie**

Ossir est un trappeur expérimenté et un prodige à l'arc, probablement le meilleur d'une nation qui excelle dans ce domaine. Il inspire tant le respect qu'il était naturel que le roi Alaron fasse appel à lui lorsqu'il recruta ses officiers, même si Ossir aurait préféré rester tranquille dans sa forêt. Dès la première bataille, il fut clair qu'Alaron avait fait le bon choix, tant les troupes furent motivées par la présence du Héros à leur tête.

» Ossir est le héros principal du scénario "La Larme d'Ossir" de H5.

**Compétences & Capacités****Notions de Vengeance**

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Notions de Chance**

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Résistance à la Magie**

Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Armée & Sorts**

3-4  
Chasseurs



3-4  
Chasseurs



3-4  
Chasseurs

**Talanar - Furie Elfique**

Accorde la capacité Rage aux Danse-Lames, aux Chasseurs et aux Druides (ainsi qu'à leurs améliorations).

**Biographie**

Talanar était le seul survivant d'une des attaques les plus violentes du Jour des Larmes de Feu. Assister à la mort de centaines de ses parents bouleversa le jeune guerrier et l'emplit d'une rage insatiable qui se manifeste dès qu'il voit ses frères tomber sur les champs de bataille. Son zèle revanchard est si puissant qu'il s'étend à ceux qui se battent à ses côtés ; plus ses troupes subissent de pertes, plus elles deviennent féroces.

**Compétences & Capacités****Notions de Vengeance**

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

**Recrutement**

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

**Armée & Sorts**

10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



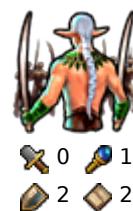
0-2  
Chasseurs



Baliste

**Vinrael - Aguerri**

Augmente de 2% par Niveau du Héros ses gains d'Expérience après un combat.

**Biographie**

Vinrael a deux caractéristiques qui lui donnent de la valeur aux yeux des Elfes - il est un observateur exceptionnel et le guerrier Sylvain qui a le plus d'expérience sur un champ de bataille. Son regard acéré et ceux de ses faucons errent constamment avant, pendant et après la bataille, étudiant tous les éléments de troupes, de tactique et de terrain. Analytant à la fois ses actions et celles de ses ennemis, il apprend énormément des succès et des échecs des deux camps.

**Compétences & Capacités****Notions de Vengeance**

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.

**Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

**Armée & Sorts**

10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



0-2  
Chasseurs



### Wyngaal - Vive Lame

*Augmente de +0,5% +1% par Niveau du Héros l'Initiative des créatures de son armée au début du combat.*

#### Biographie

Wyngaal débute sa vie comme éclaireur et chasseur, mais sa colère contre ceux qui voulaient bouleverser l'Harmonie des Sylvains fit de lui un guerrier. Pourtant, il se repose lourdement sur les connaissances de ses premières années et conçoit constamment des pièges, des pièges, et des surprises. Toute troupe ennemie qui ferait face à Wyngaal et à ses forces ne pourrait avoir le dessus, car sa vigilance et son expérience lui donnent un avantage considérable.



#### Compétences & Capacités



##### Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



##### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



##### Tactique

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.



10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



0-2  
Chasseurs



### Ylthin - Dame à la Licorne

*Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Licornes, des Licornes d'Argent et des Licornes Blanches de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.*



0 bows  
1 arrows  
2 traps  
2 surprises

#### Biographie

Pourchassée par un groupe d'esclavagistes Elfes noirs dès l'âge tendre, Ylthin fut sauvée de ce sort funeste par une licorne vengeresse. Depuis ce jour, elle voit un culte à ces mystérieuses créatures qui vivent dans les bois et consacre sa vie à travailler avec elles. Personne ne les comprend mieux que Ylthin, et son savoir lui permet de se servir de la célérité et de la puissance des licornes de la manière la plus efficace qui soit sur un champ de bataille.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



1  
Licorne



##### Notions de Magie de la Lumière

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



Tente de  
Premiers Soins



##### Maître des Bénédicitions

Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

## Héros de la Sylve - Campagne



### Alaron - Furie Elfique

Accorde la capacité Rage aux Danse-Lames, aux Chasseurs et aux Druides (ainsi qu'à leurs améliorations).

#### Biographie

Tous les elfes voient un culte à l'idéal de l'Harmonie. Alaron était tellement dévoué qu'il arrivait à voir ses ennemis comme des êtres nécessaires et de valeur. Même si d'un point de vue universel cette philosophie est recevable, cela pose de sérieux problèmes lorsqu'un chef de guerre a tendance à pardonner et à épargner les soldats ennemis. Comprenant la nécessité politique de détruire autrui pour préserver son royaume, Alaron essaie néanmoins d'échapper à ces moments-là lorsque c'est possible.



» Alaron apparaît seulement dans les scènes de dialogue des campagnes de H5.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



##### Notions de Commandement

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



##### Recrutement

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

#### Armée & Sorts



10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



0-2  
Chasseurs



Baliste



### Findan - Salve de Flèches

Tous les tireurs Sylvains de l'armée du Héros lancent une salve de flèches au début de chaque bataille. Les dommages infligés augmentent en fonction du Niveau du Héros.



#### Biographie

Davantage un poète et un diplomate par goût et entraînement qu'un guerrier, Findan est moins à l'aise que ses congénères pendant un combat au corps à corps. Il s'est donc spécialisé dans les attaques à distance puissantes et rapides. Sa tactique favorite est de commencer par affaiblir l'ennemi d'une pluie de flèches bien ajustée.

» Findan est le héros principal de la campagne 5 de H5 (Le Rôdeur), et apparaît dans les 3 dernières missions de la campagne 6 de H5. Il est aussi le héros principal du scénario "Nouveaux ennemis" de HoF.

#### Compétences & Capacités



##### Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



##### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



##### Tactique

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

#### Armée & Sorts



10-14  
Nymphes



5-7  
Danse-Lames



0-2  
Chasseurs



Charrette de  
Munitions

**Tieru - Vive Lame**

Augmente de +0,5% +1% par Niveau du Héros l'Initiative des créatures de son armée au début du combat.

**Tribes of the East**


**Biographie**

Tieu est un druide très apprécié pour sa loyauté et son dévouement. Prêt à tout pour protéger son peuple, il est convaincu que s'il venait à se détourner du droit chemin, Sylanna le mettrait en garde. Contrairement à la plupart des Elfes, Tieu a pour réputation de considérer le monde dans son ensemble comme une richesse à protéger, pas uniquement les forêts de sa mère patrie.

» *Tieu est le héros principal du scénario "Le Règne du Feu" de ToE.*

**Compétences & Capacités****Armée & Sorts****Notions de Vengeance**

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Notions d'Attaque**

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.



10  
Dryades



16  
Danse-Lames

# HÉROS DU MODE DUEL



Galib (Académie)		Niveau 15	
	2 3 12 16	<b>Déflecteur</b> Augmente les chances pour qu'un sort reflété par Miroir Magique affecte une unité ennemie plutôt qu'une unité au hasard.	
Armée			
30 Archimages	30 Archimages	10 Rajas Rakshasa	3 Titans
			45 Gargouilles d'Obsidienne
			5 Colosses
Compétences & Capacités			
	<b>Miroir Magique</b> Accorde une chance pour que chaque sort offensif lancé par un ennemi rebondisse et affecte une autre cible, y compris les créatures ennemis.		
	<b>Déchiffrage des Arcanes</b> Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être capable d'apprendre ce sort en termes de niveau et d'Ecole de Magie. Permet également de visualiser le contenu de l'inventaire du Héros ennemi.		
	<b>Esquive</b> Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.		 Augmente de 25% l'Initiative du Héros en début de combat.
	<b>Maître de la Conjuration</b> Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.		 Réduit de 10% l'Initiative et les dommages infligés par les unités d'attaque à distance de l'ennemi du Rôdeur.
Artefacts			
 Augmente de +6 l'Esprit du porteur.	 Augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur, et leur accorde des munitions illimitées.	 Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires. Augmente de +4 la Puissance Magique du porteur lorsqu'il lance ce sort.	 Augmente de +1/+2/+3 l'Esprit et la Puissance Magique du porteur en fonction de sa maîtrise de la capacité Apprentissage. Si le porteur dispose de l'aptitude Compréhension de la Magie, il devient capable d'apprendre les sorts du Quatrième Cercle.
 Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.			
Sorts			
8	9	5	18
5	8	12	7
4	5	5	17
4	6	8	15
4	10	6	20
5	4	6	35
		8	

**Jhora (Académie)****Niveau 15**

	4
	9
	7
	10

**Confident des Vents**

La fréquence des attaques du Héros en combat augmente en fonction de son Niveau.

**Armée**150  
Saboteurs  
Gremlins115  
Gargouilles  
de Marbre90 Golems  
Magnétiques63 Mages de  
Guerre29  
Padischahs  
Djinns11 Kshatriyas  
Rakshasa**Compétences & Capacités****Notions d'Artisanat****Marque du Magicien**

Permet au Héros d'établir une liaison magique avec une cible. Tout sort lancé sur cette cible jusqu'à la fin du combat voit son efficacité, ainsi que son coût en Mana, doublés. De plus, tout sort lancé sur une autre créature affectera également la cible. Si le Héros ne dispose pas de suffisamment de Mana en réserve, l'effet du sort n'est pas doublé.

**Sorcellerie Avancée****Compréhension de la Magie**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

**Notions de Magie des Ténèbres****Maître du Tellurisme**

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Piège de Feu et Séisme.

**Voile de Brume**

Réduit de 10% l'Initiative et les dommages infligés par les unités d'attaque à distance de l'ennemi du Rôdeur.

**Magie de l'Invocation Pratique****Maître de la Foudre**

Octroie un effet d'étourdissement de la première cible aux sorts Foudre et Chaîne de Foudre.

**Maître de la Glace**

Octroie un effet de paralysie aux sorts Trait de Glace, Cercle d'Hiver et Froid Glacial.

**Maître du Feu**

Réduit de 50% la Défense des créatures ennemis frappées par les sorts Boule de Feu, Mur de Flammes et Armageddon.

**Artefacts****Baguette Magique de Débutant**

Augmente de +2 la Puissance Magique.

**Anneau Oeil de Dragon**

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

**Harnais de Guerre Runique**

Augmente de +2 la Défense et l'Esprit du porteur.

**Etole en Peau d'Ours**

Augmente de +1 la Défense du porteur et accorde 25% de Résistance à la Glace à son armée.

**Anneau de Sar-Issus**

Réduit de 50% le coût en Mana des sorts lancés par le porteur.

**Sorts****Piège de Feu**

8

**Animation de Cadavre**

9

**Essaim**

5

**Forces Fantomatiques**

18

**Invocation d'Elémentaires**

17

**Poing de la Colère**

5

**Cristal des Arcanes**

8

**Barrière de Lames**

12

**Séisme**

7

**Ruche**

15

**Flèche des Arcanes**

4

**Foudre**

5

**Boule de Feu**

10

**Mur de Flammes**

16

**Pluie de Météores**

19

**Stalagmites**

5

**Trait de Glace**

6

**Cercle d'Hiver**

9

**Chaîne de Foudre**

16

**Armageddon**

20

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Grâce de Déflexion**

6

**Chagrin**

5

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex de Contracture**

5

**Hex de Confusion**

9

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Confusion**

9

**Razzak (Académie)****Niveau 15**

	6		4
	5		0
	7		60
	6		

**Maître Assembleur**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Golems de Fer, des Golems d'Acier et des Golems Magnétiques de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

**Armée**

140 Ingénieurs Gremlins



140 Ingénieurs Gremlins



75 Golems d'Acier



75 Golems Magnétiques



6 Colosses



9 Archimages

**Compétences & Capacités****Artisanat Pratique****Fusion d'Artéfact**

Permet au Héros de faire fondre les artéfacts équipant les créatures de son armée afin de guérir et ressusciter pendant le combat.

**Notions de Défense****Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Notions de Machines de Guerre****Baliste**

Permet le contrôle manuel des Balistes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Baliste détruite après un combat.

**Logistique Avancée****Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

**Machines Mobiles**

Augmente de +2 la Vitesse et l'Initiative de tous les Golems de l'armée du Héros.

**Téléportation d'Assaut**

Enseigne le sort Téléportation au Héros et lui octroie un effet d'assaut qui augmente l'Initiative de la créature téléportée.

**Commandement Pratique****Diplomatie**

Augmente les chances de réussite de négociations avec des créatures hostiles. Réduit le coût des créatures enrôlées de cette façon.

**Gloire Artificielle**

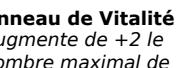
Permet aux Machines de Guerre et aux Golems de bénéficier des effets d'un Moral positif (aucun effet en cas de Moral négatif).

**Artefacts****Glaive de Force**

Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

**Cape de la Crinière du Lion**

Augmente de +2 le Moral du porteur.

**Anneau de Vitalité**

Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

**Anneau de Hâte**

Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.

**Jambières d'Os de Dragon**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

**Sorts****Piège de Feu****Poing de la Colère****Essaim**

8

5

5

**Flèche des Arcanes****Trait de Glace****Grâce de Force**

4

6

6

**Grâce de Rapidité****Grâce d'Endurance**

4

4

6

**Hex de Vulnérabilité****Hex de Faiblesse****Grâce de Pureté**

4

4

5

**Hex d'Épuisement**

## Garuna (Bastion)

Niveau 15



11
8
2
3

3
5
30

**Buveur de Sang**

Augmente de +1 pour chaque six Niveaux du Héros l'Attaque des créatures de son armée à chaque fois qu'un peloton ennemi est détruit (y compris les troupes invoquées).



## Armée

110 Sorciers-  
Docteurs  
Gobelins42 Pillards  
Centaures

51 Vétérans

31 Filles de la  
Terre22 Chefs de  
Clan

27 Bourreaux

4 Cyclopes  
Déchaînés

## Compétences &amp; Capacités

**Rage Sanguinaire Pratique****Coup Puissant**

Permet au Héros de se lier à une créature de son armée. Après chaque attaque de la créature, le Héros attaqua la même cible avec une puissance équivalente à celle qu'il aurait avec 3 Niveaux de plus, tout en bénéficiant de grandes chances d'infliger un coup critique.

**Attaque Avancée****Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

**Coup Etourdissant**

Chaque attaque du Héros fait perdre un peu d'Initiative à sa cible.

**Frappe Effroyable**

Accorde au Héros 30% de chances d'infliger le double de dommages à sa cible lorsqu'il attaque.

**Notions de Brise-Lumière****Corruption de la Lumière**

Augmente de 50% le coût en Mana de tous les sorts de l'Ecole de la Lumière lancés par l'ennemi.

**Chance Avancée****Guerrier Chanceux**

Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

**Résistance à la Magie**

Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Faveur des Ancêtres**

Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros pour chacun de ses points de Chance.

## Artefacts

**Bottes de Défense Magique**

Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

**Hache des Seigneurs des Montagnes**

Augmente de +4 l'Attaque du porteur.

**Armure de Vaillance**

Augmente de +1 la Défense et le Moral du porteur.

**Couronne du Lion**

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

## Sorts

**Appel du Sang**

5

**Cri de Rallierment**

8

**Rugissement**

7

**Haggash (Bastion)****Niveau 15**

	<b>11</b>
	6
	1
	4

	<b>1</b>
	0
	40

**Commandant des Centaures**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Centaures, des Nomades Centaures et des Pillards Centaures de l'armée du Héros, et ce pour chaque deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Augmente également de 1% par Niveau du Héros leur Initiative de départ.

**Armée**

47 Nomades Centaures



56 Pillards Centaures



110 Piégeurs Gobelins



55 Bellicistes



21 Filles de la Terre



30 Chefs de Clan



5 Cyclopes Déchaînés

**Compétences & Capacités****Rage Sanguinaire Pratique****Mémoire de Notre Sang**

Toutes les créatures du Bastion de l'armée du Barbare gagnent entre 50 et 100 points de Rage au début d'un combat.

**Attaque Pratique****Archerie**

Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

**Apprentissage Pratique****Musculation**

Augmente de +2 la Défense du Héros et de 10% la Santé des créatures de son armée jusqu'à la fin du prochain combat.

**Hurlement Avancé****Entraînement de la Voix**

Réduit de 20% le coût en Mana de tous les Cris de Guerre.

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

**Pouvoir du Sang**

Augmente de 50% le nombre de points de Rage gagnés par les créatures de l'armée du Héros, mais augmente également de 50% les éventuelles pertes de points de Rage.



**Distraction**  
Réduit de 20% l'Initiative 0.15 la valeur ATB du Héros ennemi s'il lance un sort en combat.

**Artefacts****Anneau de Bannissement**

Offre au porteur une grande chance de faire échouer les sorts de l'Ecole de l'Invocation ennemis, et lui accorde la capacité Bannissement.

**Collier du Lion**

Augmente de +1 le Moral du porteur.

**Casque de Nécromancien**

Augmente de +2 l'Esprit du porteur.

**Arc de la Licorne**

Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.

**Armure en Ecailles de Dragon**

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

**Anneau Maudit**

Réduit de -2 la Chance de l'ennemi.

**Sorts****Appel du Sang**

5

**Cri de Ralliemment**

8

**Paroles de Chef**

2

**Rugissement**

7

**Cri de Bataille**

10

**Horde Hurlante**

10

Shak'Karukat (Bastion)		Niveau 15					
	12 13 6 3	2 0 30					
<b>Dresseur de Vouivres</b> Augmente de +1 +2 par Niveau du Héros la Santé des Vouivres, des Vouivres Venimeuses et des Pao-kaïs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.							
<b>Armée</b>							
200 Piégeurs Gobelins	200 Sorciers-Docteurs Gobelins	60 Vétérans	22 Filles du Ciel	14 Pao-kaïs	14 Vouivres Venimeuses	4 Cyclopes Sanguinaires	
<b>Compétences &amp; Capacités</b>							
	<b>Rage Sanguinaire Pratique</b> Réduit la Puissance Magique du héros ennemi en fonction de la Puissance Magique du Barbare.		<b>Force contre Magie</b> Réduit la Puissance Magique du héros ennemi en fonction de la Puissance Magique du Barbare.				
	<b>Machine de Guerre Pratiques</b> Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.		<b>Esquive</b> Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.				
	<b>Commandement Pratique</b> Permet le contrôle manuel de la Tente de Premiers Soins. Répare automatiquement une Tente de Premiers Soins détruite après un combat.		<b>Recrutement</b> Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.				
	<b>Robustesse</b> Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).		<b>Persévérence</b> Si l'armée du Héros est totalement éliminée par un ennemi, la dernière créature abattue survivra au combat avec 1 point de vie.				
	<b>Charnier</b> Octroie à la Tente de Premiers Soins du Héros la capacité d'infliger des dommages aux créatures ennemis.		<b>Fougue</b> Augmente de +1 la vitesse de déplacement des créatures de l'armée du Héros sur le champ de bataille.				
<b>Artefacts</b>							
	<b>Anneau de Vitalité</b> Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.		<b>Collier de Crocs de Dragon</b> Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.				
	<b>Massue d'Ogre</b> Augmente de +5 l'Attaque, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.		<b>Bouclier d'Ogre</b> Augmente de +5 la Défense, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.				
		<b>Etole en Peau d'Ours</b> Augmente de +1 la Défense du porteur et accorde 25% de Résistance à la Glace à son armée.	<b>Anneau de Grand Ingénieur</b> Augmente de +1 la Défense du porteur. Accorde un tir supplémentaire à la Baliste et à la Catapulte. Augmente de 100% les soins octroyés par la Tente de Premiers Soins. La Charrette de Munitions augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance.				
<b>Sorts</b>							
	<b>Cri de Ralliement</b>		<b>Paroles de Chef</b>		<b>Cri de Bataille</b>		
	8		2		10		

## Eruina (Donjon) Niveau 15



	9		2
	4		0
	10		40
	4		

**Reine du Sabbat**

Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre, des Matriarches de l'Ombre et des Dames de l'Ombre de bénéficier d'une attaque gratuite contre la cible actuelle du Héros, et ce en fonction du Niveau du Héros.

**Armée**

14 Marauders Sinistres



90 Furies Sanglantes



8 Sorcières de l'Ombre



11 Matriarches de l'Ombre



8 Sorcières de l'Ombre



80 Poisons Sanglantes



14 Marauders Funestes

**Compétences & Capacités****Focalisation Pratique****Perception Élémentaire**

Permet au Sorcier de connaître les éléments associés à chaque créature ennemie afin que les sorts de l'Ecole de la Destruction lancés par le Héros puissent infliger des dommages élémentaires additionnels.

**Sorts Amplifiés**

Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.

**Magie de la Destruction Pratique****Maître de la Foudre**

Octroie un effet d'étourdissement de la première cible aux sorts Foudre et Chaîne de Foudre.

**Flop Magique**

Réduit de 20% les dommages infligés par les sorts ennemis.

**Attaque Avancée****Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

**Pouvoir de Rapidité**

Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros au niveau Pratique.

**Commandement Pratique****Recrutement**

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

**Fougue**

Augmente de +1 la vitesse de déplacement des créatures de l'armée du Héros sur le champ de bataille.

**Artefacts****Pendentif de Confluence**

Permet au porteur de gagner 1 point de Mana tous les 2 points de Mana utilisés par le héros ennemi.

**Anneau Oeil de Dragon**

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

**Trident des Titans**

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Foudre lancés par le porteur.

**Anneau de Célérité**

Augmente de 10% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Jambières des Seigneurs Nains**

Augmente de +4 l'Attaque du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Epaissement.

**Sorts****Poing de la Colère**

5



Flèche des Arcanes

4



Trait de Glace

6



Cercle d'Hiver

9



Pluie de Météores

19



Foudre

5



Boule de Feu

10



Chaîne de Foudre

16



Grâce de Rapidité

4



Grâce de Pureté

10



Hex d'Epaissement

4



Hex de Faiblesse

4

## Lethos (Donjon)

Niveau 15



8	-1
5	0
13	60
4	

**Empoisonneur**

Augmente les chances pour que les unités ennemis soient empoisonnées dès le début d'un combat, et ce en fonction du Niveau du Héros.



## Armée



14 Hydres des Abysses



14 Hydres Toxiques



18 Dames de l'Ombre



5 Dragons Noirs



79 Assassins



81 Traqueurs



71 Traqueurs



## Compétences &amp; Capacités

**Notions de Focalisation****Magie des Ténèbres Avancée****Maître des Hex**

Octroie un effet de masse aux sorts Hex de Faiblesse et Hex de Contracture, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Maître Mentaliste**

Octroie un effet de masse aux sorts Hex d'Epuisement et Hex de Confusion, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Recyclage Magique**

Permet au Héros de récupérer tout le Mana utilisé pour lancer un sort si la cible parvient à y résister.

**Apprentissage Pratique****Déchiffrage des Arcanes**

Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être capable d'apprendre ce sort en termes de niveau et d'Ecole de Magie. Permet également de visualiser le contenu de l'inventaire du Héros ennemi.

**Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

**Logistique Avancée****Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

**Téléportation d'Assaut**

Enseigne le sort Téléportation au Héros et lui octroie un effet d'assaut qui augmente l'Initiative de la créature téléportée.

**Vivacité d'Esprit**

Augmente de 25% l'Initiative du Héros en début de combat.

## Artefacts

**Livre du Pouvoir**

Augmente de +1/+2/+3 l'Esprit et la Puissance Magique du porteur en fonction de sa maîtrise de la capacité Apprentissage. Si le porteur dispose de l'aptitude Compréhension de la Magie, il devient capable d'apprendre les sorts du Quatrième Cercle.

**Hache de Guerre Runique**

Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

**Houppelande de Sandro**

Annule l'immunité ennemie aux sorts Mentaux.

**Tunique de Scarification**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur, mais réduit de -1 son Moral.

**Piège de Feu**

8

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Foudre**

5

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce de Pureté**

10

**Chagrin**

5

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex d'Aveuglement**

10

**Blasphème des Ténèbres**

15

**Vampirisme**

10

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Contracture**

5

**Hex de Rage**

15

**Hex d'Asservissement**

18

Sinitar (Donjon)		Niveau 15	
	7 5 13 7	0 4 70	<b>Catalyseur</b> Réduit de 5% le coût en Mana des sorts Amplifiés, +1% par Niveau du Héros.
<b>Armée</b>			
70 Traqueurs	50 Champions Minotaures	30 Minotaures Dominants	15 Hydres des Abysses
			10 Dames de l'Ombre
			5 Dragons Rouges
<b>Compétences &amp; Capacités</b>			
	<b>Focalisation Pratique</b>  Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.		<b>Transe Rituelle</b> Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.
<b>Hache de Guerre Runique</b> Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.	<b>Harnais de Guerre Runique</b> Augmente de +2 la Défense et l'Esprit du porteur.	<b>Charme de Rude-Hiver</b> Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Glace lancés par le porteur.	<b>Cape de Plumes de Phénix</b> Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.
		<b>Artefacts</b>	
<b>Souliers d'Emeraude</b> Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre.	<b>Jeu de Tarot</b> Augmente de +1 la Chance et l'Esprit du porteur.		
		<b>Barrière de Lames</b>	<b>Forces Fantomatiques</b>
		<b>Boule de Feu</b>	<b>Mur de Flammes</b>
		<b>Cercle d'Hiver</b>	
		<b>Grâce de Pureté</b>	
		<b>Grâce de Déflexion</b>	
		<b>Hex de Faiblesse</b>	
<b>Sorts</b>			
<b>Piège de Feu</b>	<b>Poing de la Colère</b>	<b>Barrière de Lames</b>	<b>Forces Fantomatiques</b>
<b>Flèche des Arcanes</b>	<b>Foudre</b>	<b>Boule de Feu</b>	<b>Mur de Flammes</b>
<b>Stalagmites</b>	<b>Trait de Glace</b>	<b>Cercle d'Hiver</b>	<b>Chaîne de Foudre</b>
<b>Grâce de Rapidité</b>	<b>Grâce de Pureté</b>	<b>Grâce de Déflexion</b>	<b>Armageddon</b>
<b>Chagrin</b>	<b>Hex d'Épuisement</b>	<b>Hex de Faiblesse</b>	<b>Pluie de Météores</b>

## Ebba (Forteresse)

Niveau 15



	12		3
	7		0
	7		40
	4		

**Chevaucheur**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chevaucheurs d'Ours, des Chevaucheurs d'Ours Noirs et des Chevaucheurs d'Ours Blanc de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



20 Rage-Guerres

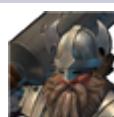


60 Escar-moucheurs

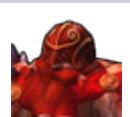


50 Chevaucheurs d'Ours Blanc

## Armée



50 Chevaucheurs d'Ours Noirs



40 Berserkers



6 Dragons de Magma



## Compétences &amp; Capacités

**Science des Runes Pratique****Rune Supérieure**

Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.

**Attaque Avancée****Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

**Formation Offensive**

Augmente l'Attaque des créatures de la Forteresse de l'armée du Héros lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre sur le champ de bataille.

**Rétribution**

Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Héros pour chacun de leurs points de Moral.

**Notions de Magie de la Lumière****Maître des Bénédications**

Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Commandement Avancé****Recrutement**

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

**Affinité avec les Runes**

Permet de placer une Rune sur une créature qui augmente son Moral de +2 pendant un tour. Chaque activation de rune sur une créature augmente son Moral de +2 pour un tour.

**Faveur Divine**

Permet au Héros d'encourager ses troupes au combat, afin que leur tour de jeu arrive plus vite.

## Artefacts

**Bottes de Chevauche-Vent**

Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.

**Étole en Peau d'Ours**

Augmente de +1 la Défense du porteur et accorde 25% de Résistance à la Glace à son armée.

**Collier de la Victoire**

Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

**Marteau de Forge Naine**

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et accorde 25% de Résistance au Feu à son armée.

**Armure en Ecailles de Dragon**

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

## Sorts

**Poing de la Colère**

5

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Foudre**

5

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Force**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Régénération**

8

**Grâce de Puissance**

6

**Téléportation**

8

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce de Pureté**

10

**Grâce de Déflexion**

6

**Châtiment Divin**

14

**Chagrin**

5

**Rune de Berserker**

1

**Rune de Charge**

1

**Rune d'Exorcisme**

1

**Rune de Captation**

1

**Rune d'Ether**

1

**Rune d'Immunité aux Éléments**

1

Helmar (Forteresse)		Niveau 15			
	 11  12  10  9	 0  0  90	<b>Marteau Sacré</b> A chaque fois qu'il lance un sort de l'Ecole de la Lumière sur une créature de son armée, le Héros bénéficie d'une chance de lancer également gratuitement sur elle le sort Grâce de Puissance.		
<b>Armée</b>					
3 Dragons de Lave	100 Gardes-Pierres	40 Harponneurs	15 Patriarches des Runes		
10 Thanés des Flammes	100 Gardes-Boucliers	17 Gardiens des Runes			
<b>Compétences &amp; Capacités</b>					
	<b>Rune Supérieure</b> Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.		<b>Maître des Bénédications</b> Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.		
	<b>Déchiffrage des Arcanes</b> Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être capable d'apprendre ce sort en termes de niveau et d'Ecole de Magie. Permet également de visualiser le contenu de l'inventaire du Héros ennemi.			<b>Inversion de Runes</b> Permet de récupérer des points de Mana (en fonction de l'Esprit du Héros) à chaque utilisation d'une Rune.	
	<b>Initiation aux Arcanes</b> Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.		<b>Embrasement</b> Les sorts de l'Ecole du Feu lancés par le Héros enflamme les ennemis et leur infligent 100% des dommages du sort pendant les trois tours suivants.		<b>Explosion de Mana</b> Inflige 10 fois le Niveau du Héros en dommages de Feu à toutes les créatures ennemis qui tentent de lancer un sort.
<b>Artefacts</b>					
	<b>Etole en Peau d'Ours</b> Augmente de +1 la Défense du porteur et accorde 25% de Résistance à la Glace à son armée.		<b>Rune des Flammes</b> Augmente de +1 la Puissance Magique du porteur et lui enseigne un sort runique.		
	<b>Heaume des Seigneurs Nains</b> Augmente de +4 l'Attaque du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Epuisement.		<b>Bouclier des Seigneurs Nains</b> Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.		
<b>Sorts</b>					
	<b>Cristal des Arcanes</b>		<b>Pluie de Météores</b>		
	<b>Foudre</b>		<b>Choc Terrestre</b>		
	<b>Boule de Feu</b>				
	<b>Grâce d'Endurance</b>		<b>Grâce de Puissance</b>		
	<b>Grâce de Pureté</b>		<b>Châtiment Divin</b>		
	<b>Rune d'Exorcisme</b>				

## Karli (Forteresse)

Niveau 15



	10
	11
	6
	5

**Lame Affûtée**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Manieurs de Lance, des Escarmoucheurs et des Harponneurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



## Armée



4 Dragons de Magma



100 Gardes-Boucliers



90 Escar-moucheurs



10 Thanès des Tempêtes



80 Harponneurs



25 Chevaucheurs d'Ours Blanc



15 Patriarches des Runes



## Compétences &amp; Capacités

**Science des Runes Avancée****Notions de Chance****Notions de Machines de Guerre****Défense Avancée****Rune de Qualité**

Accorde 50% de chances d'annuler le coût en ressources de l'activation d'une Rune.

**Rune Supérieure**

Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.

**Machines Runiques**

Augmente l'Initiative de toutes les Machines de Guerre de +3.



**Robustesse**  
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).



**Formation Défensive**  
Augmente la Défense des créatures de la Forteresse de l'armée du Héros lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre sur le champ de bataille.

**Préparation**

Toutes les créatures de l'armée du Héros obéissant à l'ordre Défendre riposteront systématiquement, même si l'ennemi dispose de la Capacité Pas de riposte. De plus, si la créature qui défend dispose de la Capacité Riposte Systématique, elle attaquaera l'ennemi deux fois : avant et après l'assaut.

**Attaque Pratique**

**Archerie**  
Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

**Flèches Enflammées**

Les Balistes de l'armée du Héros annulent la Défense de leur cible et infligent des dommages de Feu supplémentaires. Les Balistes détruites retourneront dans l'armée du Héros après le combat.

## Artefacts

**Collier de la Griffe Sanglante**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Cuirasse des Seigneurs Nains**

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.

**Anneau Oeil de Dragon**

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

**Anneau de Grand Ingénieur**

Augmente de +1 la Défense du porteur. Accorde un tir supplémentaire à la Baliste et à la Catapulte. Augmente de 100% les soins octroyés par la Tente de Premiers Soins. La Charrette de Munitions augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance.

**Hache des Seigneurs des Montagnes**

Augmente de +4 l'Attaque du porteur.

## Sorts

**Piège de Feu**

8

**Cristal des Arcanes**

8

**Essaim**

5

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Régénération**

8

**Grâce de Déflexion**

6

**Hex d'Epuisement**

4

**Rune de Berserker**

1

**Rune d'Exorcisme**

1

**Rune d'Ether**

1

**Rune d'Immunité aux Eléments**

1

**Rune de Résurrection**

1

**Rune du Tonnerre**

1

**Rune de Charge**

1

**Rune de Captation**

1

**Rune de Furie Guerrière**

1

Irina (Havre)		Niveau 15			
 <span style="color: green;">7</span> <span style="color: brown;">13</span> <span style="color: green;">4</span> <span style="color: brown;">5</span>	<span style="color: green;">2</span> <span style="color: brown;">3</span> <span style="color: green;">3</span> <span style="color: blue;">50</span>	<b>Dresseur de Griffons</b> <i>Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons, des Griffons Impériaux et des Griffons de Combat de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Accorde la capacité Attaque en Piqué aux Griffons.</i>			
<b>Armée</b>					
					
40 Griffons Impériaux	40 Griffons de Combat	19 Inquisiteurs	80 Champions		
					
240 Conscrits	150 Archers	2 Anges			
<b>Compétences &amp; Capacités</b>					
 <b>Notions de Riposte</b>	 <b>Chance Avancée</b>	 <b>Magie de l'Invocation Pratique</b>	 <b>Défense Avancée</b>		
 <b>Notions d'Attaque</b>	 <b>Guerrier Chanceux</b> Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).	 <b>Maître de la Conjuration</b> Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.	 <b>Équilibre Elémentaire</b> Améliore la perception de l'équilibre naturel du Héros. Ainsi, lorsqu'un ennemi utilise le sort Invocation d'Elémentaires, le Héros invoque automatiquement un petit groupe d'Elémentaires d'alignement opposé pour combattre à ses côtés.		
 <b>Robustesse</b> Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).	 <b>Tactique</b> Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.	 <b>Résistance à la Magie</b> Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.			
<b>Artefacts</b>					
 <b>Armure du Héros Oublié</b> Augmente de +2 toutes les Caractéristiques du porteur et accorde 20% de Résistance à la Magie à son armée.	 <b>Cape de la Crinière du Lion</b> Augmente de +2 le Moral du porteur.	 <b>Sangle Elémentaire</b> Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires. Augmente de +4 la Puissance Magique du porteur lorsqu'il lance ce sort.	 <b>Bouclier de Glace</b> Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.		
<b>Sorts</b>					
 <b>Piège de Feu</b> 8	 <b>Poing de la Colère</b> 5	 <b>Animation de Cadavre</b> 9	 <b>Cristal des Arcanes</b> 8	 <b>Essaim</b> 5	 <b>Barrière de Lames</b> 12
 <b>Grâce de Force</b> 4	 <b>Grâce de Rapidité</b> 4	 <b>Grâce d'Endurance</b> 6	 <b>Grâce de Pureté</b> 10		
 <b>Hex de Faiblesse</b> 4	 <b>Hex de Peste</b> 6	 <b>Hex de Vulnérabilité</b> 5			

## Klaus (Havre)

Niveau 15



	8
	11
	2
	3

	5
	2
	30

**Commandant de Cavalerie**

Augmente le bonus de joute des Cavaliers, des Paladins et des Fanatiques de l'armée du Héros, et ce en fonction de son Niveau. Augmente l'efficacité de Contre-Offensive.



## Armée



4 Archanges



12 Paladins



7 Inquisiteurs



70 Champions



3 Séraphins



85 Arbalétriers



7 Zélés



## Compétences &amp; Capacités

**Riposte**  
Pratique**Bénédiction**

Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier. Inefficace sur les Non-Morts et les unités Mécaniques.

**Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à toute unité ennemie attaquant cette créature.

**Attaque**  
Pratique**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

**Défense**  
Pratique**Esquive**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

**Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Magie de la Lumière**  
Avancée

**Maître de l'Abjuration**  
Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Déflection et Grâce d'Endurance, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.



**Maître des Bénédictions**  
Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Ange Gardien**

Lorsque toutes les troupes du Chevalier périssent au combat, un Ange apparaît sur le champ de bataille et ressuscite le peloton allié le plus puissant, avant de disparaître.

## Artefacts



**Glaive de Force**  
Augmente de +2 l'Attaque du porteur.



**Collier du Lion**  
Augmente de +1 le Moral du porteur.



**Cape de la Crinière du Lion**  
Augmente de +2 le Moral du porteur.



**Bouclier en Ecailles de Dragon**  
Augmente de +3 la Défense du porteur et de 5% l'Initiative des petites créatures de son armée.



**Couronne du Lion**  
Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

## Sorts



**Flèche des Arcanes**  
4



**Grâce de Force**  
4



**Grâce d'Endurance**  
6



**Grâce de Déflection**  
6



**Résurrection**  
15



**Grâce de Rapidité**  
4



**Grâce de Pureté**  
10



**Châtiment Divin**  
14

## Vittorio (Havre)

Niveau 15



6	0
10	0
3	60
6	

**Ingénieur de Siège**

Augmente de +1 l'Attaque de la Baliste et de 2% les chances de toucher de la Catapulte de l'armée du Héros, et ce pour chaque Niveau du Héros.



## Armée



12 Fanatiques



120 Sagittaires



10 Inquisiteurs



40 Griffons Impériaux



70 Vindicateurs



100 Arbalétriers



120 Brutes



## Compétences &amp; Capacités

**Notions de Riposte****Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à toute unité ennemie attaquant cette créature.

**Machines de Guerre Avancées****Baliste**

Permet le contrôle manuel des Balistes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Baliste détruite après un combat.

**Triple Baliste**

Accorde un tir supplémentaire aux Balistes de l'armée du Héros (pour un total de 3 tirs consécutifs si ce dernier est doté de la capacité Baliste).

**Magie des Ténèbres Avancée****Maître Mentaliste**

Octroie un effet de masse aux sorts Hex d'Epuisement et Hex de Confusion, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Chevalier Déchu**

En choisissant de consacrer sa vie à l'apprentissage des secrets de la Magie des Ténèbres, ce Chevalier est devenu un paria. Les troupes sous son contrôle souffrent d'une pénalité de -1 au Moral, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en Puissance Magique lors du lancement de sorts de l'Ecole des Ténèbres.

**Sceau des Ténèbres**

Double le coût en Mana des sorts de l'Ecole des Ténèbres pour le Héros ennemi.

**Magie de la Lumière Pratique****Maître de la Colère**

Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Puissance et Grâce de Rapidité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Mot de Lumière.

**Crépuscule**

Augmente de +3 la Puissance Magique des sorts de l'Ecole de la Lumière et de l'Ecole des Ténèbres.

**Anneau de Grand Ingénieur**

Augmente de +1 la Défense du porteur. Accorde un tir supplémentaire à la Baliste et à la Catapulte. Augmente de 100% les soins octroyés par la Tente de Premiers Soins. La Charrette de Munitions augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance.

**Couronne de Serres de Dragon**

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

**Anneau de Vitalité**

Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

**Bouclier de Glace**

Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.

**Essaim**

5

**Grâce de Force**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Déflexion**

6

**Téléportation**

8

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce de Pureté**

10

**Grâce de Puissance**

6

**Chagrin**

5

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex de Contracture**

5

**Blasphème des Ténèbres**

15

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Confusion**

9

**Hex d'Aveuglement**

10

**Vampirisme**

10

## Deleb (Inferno)

Niveau 15



13
2
4
5

0
0
50

**Démolisseur**

Permet à la Baliste de l'armée du Héros de lancer des projectiles enflammés. Ces projectiles gagnent +1 de puissance tous les cinq Niveaux du Héros.



## Armée

70 Voltigeurs  
Cornus120  
Diablotins

6 Archidiables

7  
Conquérants  
des Abîmes20 Maîtresses  
Succubes15 Destriers  
de Cauchemar54 Molosses  
des Flammes

## Compétences &amp; Capacités

**Notions de Déphasage****Flamme des Enfers**

Accorde aux créatures de l'armée du Seigneur Démon 30% de chances d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draîne le Mana du Seigneur Démon.

**Machines de Guerre Avancées****Baliste**

Permet le contrôle manuel des Balistes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Baliste détruite après un combat.

**Triple Baliste**

Accorde un tir supplémentaire aux Balistes de l'armée du Héros (pour un total de 3 tirs consécutifs si ce dernier est doté de la capacité Baliste).

**Notions de Magie des Ténèbres****Défense Pratique****Esquive**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Attaque Avancée****Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de bas niveau).

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

## Artefacts

**Glaive de Force**

Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

**Anneau de Hâte**

Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.

**Armure en Ecailles de Dragon**

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

## Sorts

**Piège de Feu**

8

**Poing de la Colère**

5

**Essaim**

5

**Flèche des Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Chagrin**

5

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex de Confusion**

9

**Hex de Contracture**

5

**Marbas (Inferno)****Niveau 15**

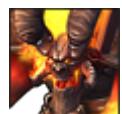
	11		0
	6		0
	11		90
	9		

**Briseur de Sorts**

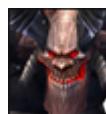
Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros, + 1% par Niveau du Héros.

**Armée**70 Tyrans  
Cornus

75 Diablotins



4 Archidiables

10 Seigneurs  
des Abîmes50 Maîtresses  
Succubes

5 Métadiables



80 Cerbères

**Compétences & Capacités****Déphasage  
Pratique****Dégustation de Cadavre**

Permet au Seigneur Démon d'absorber les cadavres des créatures tombées au combat afin de restaurer son Mana. Les cadavres utilisés ainsi disparaissent du champ de bataille.

**Flammes des Enfers**

Accorde aux créatures de l'armée du Seigneur Démon 30% de chances d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draîne le Mana du Seigneur Démon.

**Défense  
Avancée****Esquive**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

**Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Rage des Enfers**

Améliore la capacité Flammes des enfers en infligeant des dommages de Feu supplémentaires également lors des ripostes.

**Magie de la  
Destruction  
Pratique****Maître du Feu**

Réduit de 50% la Défense des créatures ennemis frappées par les sorts Boule de Feu, Mur de Flammes et Armageddon.

**Flammes Cuisantes**

Augmente de 50% les dommages de Feu infligés par la capacité Flammes des Enfers.

**Magie des  
Ténèbres  
Pratique****Maître de la Douleur**

Ostrie un effet de zone aux sorts Hex de Peste et Hex de Vulnérabilité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Blasphème des Ténèbres.

**Artefacts****Collier de Crocs de Dragon**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

**Couronne de Serres de Dragon**

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

**Langue de Feu de Dragon**

Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre la Glace.

**Rune des Flammes**

Augmente de +1 la Puissance Magique du porteur et lui enseigne un sort runique.

**Jambières d'Os de Dragon**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

**Sorts****Piège de Feu**

8

**Poing de la Colère**

5

**Cristal des Arcanes**

8

**Essaim**

5

**Flèche des Arcanes**

4

**Foudre**

5

**Boule de Feu**

10

**Chaîne de Foudre**

16

**Stalagmites**

5

**Trait de Glace**

6

**Mur de Flammes**

16

**Pluie de Météores**

19

**Grâce de Pureté**

10

**Chagrin**

5

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Contracture**

5

**Hex de Rage**

15

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex d'Aveuglement**

10

Nymus (Inferno)		Niveau 15	
	 <b>Multiplanaire</b> <i>Augmente de 1% par Niveau du Héros le nombre de créatures invoquées par Déphasage.</i>		
<b>Armée</b>			
90 Quasits	4 Archidiables	10 Seigneurs des Abîmes	40 ces Charmeuses Succubes
24 Destriers de Cauchemar	60 Cerbères	50 Tyrans Cornus	
<b>Compétences &amp; Capacités</b>			
<b>Déphasage Avancé</b> <i>Permet au Seigneur Démon d'absorber les cadavres des créatures tombées au combat afin de restaurer son Mana. Les cadavres utilisés ainsi disparaissent du champ de bataille.</i>	<b>Dégustation de Cadavre</b> <i>Permet au Seigneur Démon d'absorber les cadavres des créatures tombées au combat afin de restaurer son Mana. Les cadavres utilisés ainsi disparaissent du champ de bataille.</i>	<b>Flammes des Enfers</b> <i>Accorde aux créatures de l'armée du Seigneur Démon 30% de chances d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draîne le Mana du Seigneur Démon.</i>	
<b>Chance Pratique</b> <i>Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).</i>	<b>Guerrier Chanceux</b> <i>Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).</i>	<b>Déphasage Massif</b> <i>Accorde entre 15% et 30% 10% et 35% de chance (en fonction de la Chance du Héros) pour qu'un peloton de renforts invoqué par Déphasage contienne deux fois plus d'unités que la normale.</i>	
<b>Notions de Magie de l'Invocation</b> <i>Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires au Héros, mais ne permet d'invoquer que des Elémentaires de Feu. Augmente de 40% le nombre d'Elémentaires invoqués.</i>	<b>Guerriers de Feu</b> <i>Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires au Héros, mais ne permet d'invoquer que des Elémentaires de Feu. Augmente de 40% le nombre d'Elémentaires invoqués.</i>	<b>Maître des Plans</b> <i>Augmente de 20% le nombre d'unités de renfort invoquées par Déphasage.</i>	
<b>Commandement Pratique</b> <i>Augmente les chances de réussite de négociations avec des créatures hostiles. Réduit le coût des créatures enrôlées de cette façon.</i>	<b>Diplomatie</b> <i>Augmente les chances de réussite de négociations avec des créatures hostiles. Réduit le coût des créatures enrôlées de cette façon.</i>	<b>Anneau de Célérité</b> <i>Augmente de 10% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.</i>	
<b>Notions de Logistique</b> <i>Double la vitesse d'arrivée du prochain tour de l'unité qui effectue un Déphasage.</i>	<b>Déphasage Rapide</b> <i>Double la vitesse d'arrivée du prochain tour de l'unité qui effectue un Déphasage.</i>	<b>Anneau de Brise Ferveur</b> <i>Réduit de -2 le Moral des créatures ennemis.</i>	
<b>Artefacts</b>			
<b>Heaume du Chaos</b> <i>Augmente de +3 l'Esprit du porteur, mais réduit de -1 sa Défense.</i>	<b>Pendentif de Maîtrise</b> <i>Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.</i>	<b>Crosse de l'Outre-Monde</b> <i>Réduit de 20% l'Initiative des créatures ennemis.</i>	<b>Anneau de Célérité</b> <i>Augmente de 10% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.</i>
<b>Anneau de Brise Ferveur</b> <i>Réduit de -2 le Moral des créatures ennemis.</i>			
<b>Sorts</b>			
<b>Piège de Feu</b> <i>8 Mana</i>	<b>Poing de la Colère</b> <i>5 Mana</i>	<b>Cristal des Arcanes</b> <i>8 Mana</i>	<b>Essaim</b> <i>5 Mana</i>
<b>Flèche des Arcanes</b> <i>4 Mana</i>	<b>Stalagmites</b> <i>5 Mana</i>	<b>Trait de Glace</b> <i>6 Mana</i>	<b>Barrière de Lames</b> <i>12 Mana</i>
<b>Grâce de Force</b> <i>4 Mana</i>	<b>Grâce de Rapidité</b> <i>4 Mana</i>		<b>Forces Fantomatiques</b> <i>18 Mana</i>
<b>Hex de Faiblesse</b> <i>4 Mana</i>			

## Deirdre (Nécropole)

Niveau 15



	5		0
	7		0
	5		60
	6		

**Banshee**

Augmente l'efficacité de Hurlement de Banshee en fonction du Niveau du Héros.



## Armée



12 Hurleuses



12 Dragons d'Ether



9 Apparitions



170 Archers Squelettes



56 Seigneurs Vampires



85 Zombies Putréfiés

## Compétences &amp; Capacités

**Notions de Nécromancie****Hurlement de Banshee**

Réduit de -1 le Moral et la Chance ainsi que de 10% l'Initiative de toutes les créatures ennemis.

**Magie des Ténèbres Avancée****Maître de la Douleur**

Octroie un effet de zone aux sorts Hex de Peste et Hex de Vulnérabilité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Blasphème des Ténèbres.

**Terre Corrompue**

Inflige des dommages en fonction du Niveau du Héros à toutes les créatures ennemis de combat au corps à corps qui tentent de se déplacer.

**Magie de la Lumière Pratique****Maître de la Colère**

Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Puissance et Grâce de Rapidité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Mot de Lumière.

**Rafales de Tempête**

Réduit de -1 la Vitesse et de 10% l'Initiative de toutes les créatures volantes ennemis.

**Sorcellerie Avancée****Compréhension de la Magie**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

**Virtuosité des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui enseigne un nouveau sort.

**Distraction**

Réduit de 20% l'Initiative 0,15 la valeur ATB du Héros ennemi s'il lance un sort en combat.

## Artefacts

**Anneau de Prudence****Houppelande de Sandro**

Annule l'immunité ennemie aux sorts Mentaux.

**Amulette de Nécromancie**

Augmente de 10% la compétence Nécromancie Diminue de 10% le coût de la résurrection.

**Crosse de l'Outre-Monde**

Réduit de 20% l'Initiative des créatures ennemis.

**Anneau Maudit**

Réduit de -2 la Chance de l'ennemi.

## Sorts

	5		9		8		5		12		18
	4		6		16						
	4		4		6		10		6		6
	5		4		5		5		15		10
	4		6		9		10		18		

## Orson (Nécropole)

Niveau 15



	8		0
	6		2
	10		40
	4		

**Baron des Zombies**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Zombies, des Zombies Pestilentiels et des Zombies Putréfiés de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



## Armée



100 Zombies Putréfiés



25 Liches Cardinales



300 Guerriers Squelettes



15 Apparitions



70 Poltergeists



3 Dragons d'Ether



## Compétences &amp; Capacités

**Notions de Nécromancie****Hurlement de Banshee**

Réduit de -1 le Moral et la Chance ainsi que de 10% l'initiative de toutes les créatures ennemis.

**Défense Avancée****Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Frisson Glacial**

Lance un enchantement de Glace sur tous les Non-Morts contrôlés par le Nécromancien. Tout ennemi combattant au corps à corps contre ces créatures se verra infliger des dommages de Glace.

**Notions de Chance****Chance de Pendu**

Réduit de -1 la Chance de toutes les créatures ennemis.

**Attaque Pratique****Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

**Pouvoir de Rapidité**

Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros au niveau Pratique.

**Magie de l'Invocation Pratique****Maître de la Vie**

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Poing de la Colère et Animation de Cadavre.

## Artefacts

**Casque de Nécromancien****Sangle Élémentaire**

Enseigne le sort Invocation d'Élémentaires. Augmente de +4 la Puissance Magique du porteur lorsqu'il lance ce sort.

**Anneau de Vitalité**

Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

**Massue d'Ogre**

Augmente de +5 l'Attaque, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Jeu de Tarot****Jambières d'Os de Dragon**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

## Sorts

**Piège de Feu****Animation**

de Cadavre

**Essaim****Barrière de Lames****Forces Fantomatiques****Invocation d'Elémentaires****Ruche****Poing de la Colère****Grâce**

d'Endurance

**Chagrin****Hex**

d'Épuisement

**Hex de Faiblesse****Hex de Peste****Hex de Vulnérabilité****Hex de Contracture**

**Raven (Nécropole)****Niveau 15**

	4		0
	5		0
	10		150
	10		

**Buveur d'Ames**

En plus de réduire les dommages infligés par une créature, le sort Hex de Faiblesse réduit de -1 sa Défense, et ce tous les trois Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

**Armée**

19 Archiliches



8 Dragons Spectraux



170 Guerriers Squelettes



50 Nosfrératus



30 Spectres



30 Poltergeists



17 Liches Cardinales

**Compétences & Capacités****Notions de Nécromancie****Magie de la Destruction Avancée**

**Maître de la Glace**  
Octroie un effet de paralysie aux sorts Trait de Glace, Cercle d'Hiver et Froid Glacial.



**Mort Glacée**  
Améliore les sorts Trait de Glace, Cercle d'Hiver et Froid Glacial. Ces sorts tueront obligatoirement au moins une créature ennemie, sauf en cas d'Immunité contre la Glace.

**Magie des Ténèbres Pratique**

**Maître des Hex**  
Octroie un effet de masse aux sorts Hex de Faiblesse et Hex de Contracture, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Notions d'Apprentissage**

**Intelligence**  
Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

**Sorcellerie Avancée**

**Initiation aux Arcanes**  
Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.  
**Assimilation des Arcanes**  
Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui accorde +100 Mana de façon temporaire.



**Squelette Induré**  
Augmente de 20% la résistance aux sorts de l'Ecole de la Destruction des créatures de l'armée du Nécromancien.

**Artefacts****Anneau de Bannissement**

Offre au porteur une grande chance de faire échouer les sorts de l'Ecole de l'Invocation ennemis, et lui accorde la capacité Bannissement.

**Crâne de Markal**

Augmente de +5 la Puissance Magique et l'Esprit du porteur, mais réduit de -2 son Moral.

**Anneau de Brise Ferveur**

Réduit de -2 le Moral des créatures ennemis.

**Sorts****Poing de la Colère**

5

**Animation de Cadavre**

9

**Forces Fantomatiques**

18

**Flèche des Arcanes**

4

**Foudre**

5

**Cercle d'Hiver**

9

**Pluie de Météores**

19

**Stalagmites**

5

**Trait de Glace**

6

**Chaîne de Foudre**

16

**Froid Glacial**

11

**Grâce d'Endurance**

6

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex de Contracture**

5

**Chagrin**

5

**Hex de Peste**

6

**Hex de Confusion**

9

**Hex d'Épuisement**

4

**Hex de l'Innervation**

6

## Anwen (Sylve)

Niveau 15



10
8
2
4

0
1
40

**Epée de Sylanna**

Augmente de 2% par Niveau du Héros les dommages infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Héros à son ennemi intime.



## Armée



90 Adryades



70 Danse-Guerres



70 Danse-Vents



10 Druides Séculaires



17 Licornes Blanches



10 Tréants Hargneux



4 Dragons de Béryl

## Compétences &amp; Capacités

**Vengeance Avancée**

**Flèche Enchantée**  
Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Les attaques du Rôdeur (y compris l'attaque spéciale Pluie de Flèches) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort alimenté avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.



**Pluie de Flèches**  
Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemis faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalents à son Niveau + 3.



**Précision Mortelle**  
Permet au Rôdeur d'attaquer n'importe quelle créature ennemie présente sur le champ de bataille. Il lui inflige des dommages équivalents à son Niveau + 3. Si cette créature fait partie de ses ennemis intimes, il réussit automatiquement un coup critique et les dommages sont doublés. De plus, au moins une créature est systématiquement tuée.

**Défense Pratique**

**Robustesse**  
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Attaque Pratique**

**Frénésie**  
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).



**Courroux de la Nature**  
Augmente de +1 les dommages maximaux infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Rôdeur.

**Apprentissage Pratique**

**Déchiffrage des Arcanes**  
Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être capable d'apprendre ce sort en termes de niveau et d'Ecole de Magie. Permet également de visualiser le contenu de l'inventaire du Héros ennemi.



**Connais ton Ennemi**  
Augmente de 10% les chances d'infliger un coup critique avec la capacité "Vengeance".

## Artefacts



**Pendentif de Maîtrise**  
Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.



**Bottes de Chevauche-Vent**  
Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.



**Lune-Lame**  
Augmente de +3 l'Attaque du porteur. (Main gauche)



**Relique de Concordance**  
Augmente de +3 l'Attaque et réduit de -1 la Défense du porteur s'il appartient à une faction 'bénéfique', ou Augmente de +3 la Défense et réduit de -1 l'Attaque du porteur s'il appartient à une faction 'maléfique'.



**Anneau de Vitalité**  
Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.



**Trèfle à Quatre Feuilles**  
Augmente de +1 la Chance du porteur.

## Sorts

**Piège de Feu**

8

**Cristal des Arcanes**

8

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Foudre**

5

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Chagrin**

5

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Régénération**

8

## Dirael (Sylve)

Niveau 15



3	0
8	3
8	60
6	

**Reine de l'Essaim**

Augmente l'efficacité du sort Essaim en fonction du Niveau du Héros.



230 Dryades

20 Danse-Vents

40 Maîtres Archers

14 Druides Séculaires

20 Licornes d'Argent

22 Hauts-Druïdes

5 Dragons d'Emeraude

## Compétences &amp; Capacités

**Vengeance Pratique****Flèche Enchantée**

Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Les attaques du Rôdeur (y compris l'attaque spéciale Pluie de Flèches) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort alimenté avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.

**Pluie de Flèches**

Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemis faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalents à son Niveau + 3.

**Magie de l'Invocation Avancée****Chance Pratique****Guerrier Chanceux**

Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

**Sorcellerie Pratique****Compréhension de la Magie**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

**Sorcier Chanceux**

Effectue un jet de Chance lors du lancement de sorts de destruction par le Héros. En cas de succès, les dommages infligés par le sort sont doublés.

**Virtuosité des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui enseigne un nouveau sort.

**Magie de la Destruction Pratique**

## Artefacts

**Plastron de Dominance des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du porteur.

**Collier de Crocs de Dragon**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

**Cape de Plumes de Phénix**

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.

**Jeu de Tarot**

Augmente de +1 la Chance et l'Esprit du porteur.

**Piège de Feu**

8

**Cristal des Arcanes**

8

**Barrière de Lames**

12

**Invocation d'Elémentaire**

17

**Invocation de Phénix**

35

**Poing de la Colère**

5

**Essaim**

5

**Forces Fantomatiques**

18

**Bouclier des Arcanes**

20

**Flèche des Arcanes**

4

**Foudre**

5

**Boule de Feu**

10

**Chaîne de Foudre**

16

**Stalagmites**

5

**Trait de Glace**

6

**Mur de Flammes**

16

**Pluie de Météores**

19

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

## Ossir (Sylve)

Niveau 15



	9
	10
	4
	4
	5
	40

**Maître de Chasse**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chasseurs, des Maîtres Chasseurs et des Maîtres Archers de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.



## Armée



12 Tréants Séculaires



90 Adryades



33 Maîtres Chasseurs



27 Licornes d'Argent



31 Hauts-Druïdes



33 Maîtres Archers



## Compétences &amp; Capacités

**Vengeance Pratique****Flèche Enchantée**

Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Les attaques du Rôdeur (y compris l'attaque spéciale Pluie de Flèches) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort alimenté avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.

**Pluie de Flèches**

Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemis faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalents à son Niveau + 3.

**Chance Avancée****Favorisé**

Augmente la Chance du Héros et lui permet de découvrir plus d'or et de ressources au cours de ses aventures.

**Guerrier Chanceux**

Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

**Chance Elfique**

Augmente de 25% le bonus de dommages accordé par la Chance.

**Notions de Défense****Maître de la Colère**

Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Puissance et Grâce de Rapidité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Mot de Lumière.

**Rafales de Tempête**

Réduit de -1 la Vitesse et de 10% l'Initiative de toutes les créatures volantes ennemis.

**Notions d'Attacke****Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

## Artefacts

**Bottes de Défense Magique**

Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

**Armure de Vaillance**

Augmente de +1 la Défense et le Moral du porteur.

**Carquois de Sylvain**

Augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur, et leur accorde des munitions illimitées.

**Arc de la Licorne**

Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.

**Lune-Lame**

Augmente de +3 l'Attaque du porteur. (Main gauche)

**Collier de la Victoire**

Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

**Fer à Cheval Doré**

Augmente de +2 la Chance du porteur.

## Sorts

**Piège de Feu**

8

**Bouclier des Arcanes**

20

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Pureté**

10

**Grâce de Rapidité**

4

**Régénération**

8

**Chagrin**

5

**Hex d'Epuisement**

4

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Déflexion**

6

**Grâce de Puissance**

6

**Châtiment Divin**

14

**Hex de Vulnérabilité**

5



## Académie

### **Confident des Vents**



La fréquence des attaques du Héros en combat augmente en fonction de son Niveau.

» Héros: Jhora.

*L'Initiative du héros est de 10+0.05\*Niveau (au lieu de 10).*

### **Déflecteur**



Augmente les chances pour qu'un sort reflété par Miroir Magique affecte une unité ennemie plutôt qu'une unité au hasard.

» Héros: Galib, Cyrus.

*Si Miroir Magique se déclenche, il y a 40%+Niveau\*2% de probabilité que le sort soit renvoyé à une créature adverse. Sinon, la nouvelle cible est choisie aléatoirement comme d'habitude, parmi l'ensemble des troupes alliées et ennemis.*

### **Flamboyant**



Augmente la Puissance Magique du Héros en fonction de son Niveau lorsqu'il lance des sorts de Feu.

» Héros: Nathir.

*La Puissance Magique est augmentée de Niveau/3, arrondi par excès, pour le sort Boule de Feu.*

### **Maître Assembleur**



Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Golems de Fer, des Golems d'Acier et des Golems Magnétiques de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Razzak.

### **Maître des Eléments**



A chaque fois qu'un peloton allié est éliminé, un groupe d'Elémentaires rejoue le Héros. Le nombre d'élémentaires invoqués augmente en fonction du Niveau du Héros. Augmente également la puissance des sorts Invocation d'Elémentaires et Invocation de Phénix.

» Héros: Zéhir.

*Le type des Elémentaires dépend uniquement du terrain. Leur nombre (N) dépend du niveau du héros et de la quantité de Points de Vie initiale du peloton éliminé (PV\_Stack) :*

$$N = \text{ceil}(\text{Niveau}/3) + \text{floor}[\text{PV}_\text{Stack}/(4*\text{PV}_\text{Elem})] - 1$$

*où le second terme est ignoré s'il est négatif, ceil() est l'arrondi par excès et floor() l'arrondi par défaut. PV\_Elem dépend du type d'élémentaire (75 pour la Terre, 43 pour le Feu et l'Eau, et 30 pour l'Air).*

*Le bonus de Puissance Magique aux sorts Invocation d'Elémentaires et Invocation de Phénix est de Niveau/3, arrondi par excès. Notez que seuls les dommages et les Points de Vie du Phénix sont augmentés, pas son Attaque et sa Défense qui dépendent eux du Niveau du héros.*

### **Maître des Gremlins**



Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Gremlins, des Ingénieurs Gremlins et des Saboteurs Gremlins de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Havez.

**Mentor**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Mages, des Archimages et des Mages de Guerre de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Narxes.

*L'augmentation est de Niveau/2, arrondie par excès.*

**Mystique**

Le Héros récupère progressivement du Mana en combat, et ce en fonction de son Niveau.

» Héros: Nur, Maahir.

*Le héros regagne Niveau/3 (arrondi par excès) Mana avant chaque action. Cela fait par exemple 2 Mana par action au Niveau 4.*

**Tourmenteur**

En plus de réduire la Défense de la cible, le sort Hex de Vulnérabilité inflige des dommages qui augmentent en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Faiz.

*Les dommages infligés sont de 10\*ceil(Niveau/3), ou ceil() est la fonction arrondi par excès. Au Niveau 20 par exemple, les dommages sont de 10\*ceil(20/3)=70.*

**Bastion****Agresseur**

Augmente de 5% par Niveau du Héros les dommages qu'il inflige. Permet au Héros d'effectuer une attaque spéciale au tout début d'un combat.

» Héros: Kragh.

**Buveur de Sang**

Augmente de +1 pour chaque six Niveaux du Héros l'Attaque des créatures de son armée à chaque fois qu'un peloton ennemi est détruit (y compris les troupes invoquées).

» Héros: Garuna, Quroq.

*Le bonus d'Attaque est de Niveau/6, arrondi par excès.*

**Chasseur de Démons**

Augmente le nombre de points de Rage gagnés par les créatures de l'armée du Héros si des Démons sont présents sur le champ de bataille.

» Héros: Kujin.

*Chaque fois que des points de rage sont gagnés, la quantité est augmentée de 10+2\*Niveau.*

**Commandant des Centaures**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Centaures, des Nomades Centaures et des Pillards Centaures de l'armée du Héros, et ce pour chaque deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Augmente également de 1% par Niveau du Héros leur Initiative de départ.

» Héros: Haggash.

**Dresseur de Vouivres**

Augmente de +1 +2 par Niveau du Héros la Santé des Vouivres, des Vouivres Venimeuses et des Pao-kaïs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Shak'Karukat.

*Le bonus de Points de Vie est de 2\*Niveau-1.*

**Hurle-Guerre**

Réduit le coût en Mana des Cris de Guerre et augmente le nombre de points de Rage qu'ils génèrent, en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Gotal.

*Le coût des Cris de Guerre est réduit de 1+Niveau/4. Le bonus de rage est augmenté du niveau du héros.*

**Lame du Khan**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Féroces, des Bourreaux et des Chefs de Clan de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Gorshak, Kunyak.

**Pisteur**

Augmente de 1% le nombre de points de Mouvement du Héros tous les trois Niveaux. Réduit de 2% par Niveau du Héros la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

» Héros: Urghat.

*Voir p.309*

**Poing du Khan**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Guerriers, des Vétérans et des Bellicistes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Telsek.

**Roi des Gobelins**

Augmente toutes les semaines la quantité de Gobelins dans l'armée du Héros d'un nombre égal au Niveau du Héros. Ces Gobelins ne seront améliorés que si l'armée contient déjà des Gobelins améliorés, et tous les Gobelins améliorés seront rejoints par des Piégeurs Gobelins. Réduit également de 1% par Niveau du Héros les chances d'activation de la capacité Trahison des Gobelins.

» Héros: Kilghan.

*La capacité Trahison des Gobelins ennemis est elle aussi modifiée, en faveur du héros. Par exemple, au niveau 20, les Gobelins alliés ne trahiront que si 90% du peloton est tué (le seuil de Trahison est de 30%-20%=10%), tandis que les Gobelins ennemis trahiront lorsque la moitié du peloton est tuée (30%+20%=50%).*

**Donjon****Catalyseur**

Réduit de 5% le coût en Mana des sorts Amplifiés, +1% par Niveau du Héros.

» Héros: Sinitar.

*Le coût en Mana est réduit de 5%+Niveau\*1%, arrondi par défaut.*

**Empoisonneur**

Augmente les chances pour que les unités ennemis soient empoisonnées dès le début d'un combat, et ce en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Lethos.

*Chaque peloton ennemi a 10%+Niveau\*2% de probabilité d'être empoisonné. L'effet de Poison ne consomme pas le Mana du héros. La protection à la Magie réduit les dégâts du Poison, mais Miroir Magique ne peut pas opérer.*

**Esclavagiste**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Minotaures, des Champions Minotaures et des Minotaures Dominants de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Kythra.

**Gardien des Rituels**

Améliore Transe Rituelle, ce qui permet au Héros de régénérer du Mana même au-delà de sa limite maximale. La valeur du dépassement augmente en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Yrbeth, Segref, Ylaya, Thralsai, Agbeth.

*Le héros peut régénérer 2\*Niveau points de Mana supplémentaires grâce à Transe Rituelle. Cependant, il ne pourra utiliser cette capacité que si son Mana est inférieur à sa limite usuelle.*

**Intimidant**

Inflige une pénalité d'Initiative aux unités ennemis, et ce en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Raelag.

*L'Initiative des troupes ennemis est réduite de 1% par Niveau — voir p.321.*

**Main Noire**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Eclaireurs, des Assassins et des Traqueurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Vayshan.

**Maître de l'Initiative**

Augmente de 1% l'Initiative des créatures de l'armée du Héros et réduit de 1% celle des créatures ennemis, et ce pour chaque Niveau du Héros.

» Héros: Raelag.

**Maître des Lézards**

Les dommages infligés par l'attaque spéciale Morsure de Lézard augmentent en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Sorgal, Ranleth.

*Les dommages de la Morsure de Lézard sont égaux à  $1,10 + 0,005 \times \text{Niveau}$  fois les dommages normaux (au lieu de 0,5). Notez qu'il n'y a pas de bonus d'Attaque ou de Défense pour les Maraudeurs.*

**Maîtresse Sanglante**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vierges Sanglantes, des Furies Sanglantes et des Poisons Sanglantes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Yrwanna.

**Ombre Dansante**

Réduit les dommages infligés par les attaques à distance, et ce en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Shadya.

*La réduction est de 2% par Niveau du héros.*

**Reine du Sabbat**

Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre, des Matriarches de l'Ombre et des Dames de l'Ombre de bénéficier d'une attaque gratuite contre la cible actuelle du Héros, et ce en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Eruina.

*La probabilité est de  $10\% + \text{Niveau} * 2\%$ , pour chaque peloton de Sorcières/Matriarches/Dames de l'Ombre de l'armée. Le bonus ne peut se déclencher que lorsqu'Eruina touche la cible avec un sort de dégâts, éventuellement à effet de zone (comme Boule de Feu — le tir visera alors le point central), mais pas un sort de masse (comme Armageddon). Si le sort est renvoyé par Miroir Magique, les Sorcières/Matriarches viseront la cible finale (éventuellement elles-mêmes).*

**Forteresse**
**Chevaucheur**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chevaucheurs d'Ours, des Chevaucheurs d'Ours Noirs et des Chevaucheurs d'Ours Blanc de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Ebba.

**Garde Frontière**

Augmente de +1 la Défense du Héros s'il combat à moins d'une journée de voyage d'une Cité alliée, et ce tous les deux Niveaux du Héros.

» Héros: Wulfstan.

**Gardien de la Flamme**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Prêtres des Runes, des Patriarches des Runes et des Gardiens des Runes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Erling, Hangvul.

**Hurle-Tempête**

Annule la Résistance à la Foudre de l'ennemi. (Les Immunités à la Foudre ou à la Magie sont tout de même appliquées).

» Héros: Svea.

*Les résistances sont annulées (la résistance est une chance d'éviter le sort), mais pas les protections qui diminuent l'effet du sort (voir p.282).*

**Lame Affûtée**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Manieurs de Lance, des Escarmoucheurs et des Harponneurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Karli.

**Langue d'Or**

Augmente les chances pour que les créatures neutres rejoignent l'armée du Héros. De plus, le Héros reçoit de l'Or et des ressources en cas de victoire militaire.

» Héros: Rolf.

**Maître des Runes**

Lorsqu'il gagne un Niveau, le Héros apprend automatiquement un sort runique supplémentaire.

» Héros: Inga.

*Le héros a 25% de chance d'apprendre un nouveau sort runique.*

**Marteau Sacré**

A chaque fois qu'il lance un sort de l'Ecole de la Lumière sur une créature de son armée, le Héros bénéficie d'une chance de lancer également gratuitement sur elle le sort Grâce de Puissance.

» Héros: Helmar.

*La probabilité est de 20%+Niveau\*3%.*

**Roi des Halls de Pierre**

Toutes les créatures de l'armée du Héros bénéficient de l'effet d'une Rune du Tonnerre pendant toute la durée du combat. (La Rune est rénovée au début de chaque tour de la créature).

» Héros: Le roi Tolghar.

**Veilleur**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Défenseurs, des Gardes-Boucliers et des Gardes-Pierres de l'armée du Héros tous les deux Niveaux du Héros, et de +1 leur nombre de Points de Vie tous les cinq Niveaux du Héros.

» Héros: Ingvar.

**Virtuose des Runes**

Augmente de 20% les chances de succès de Rune de Qualité, +1% par Niveau du Héros.

» Héros: Brand.

## Havre

**Aimé du Peuple**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Paysans, des Conscrits et des Brutes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. De plus, chaque Paysan, *Conscrit* et *Brute* de l'armée du héros verse 1 Pièce d'Or supplémentaire par jour au trésor du royaume, en plus de ses taxes habituelles.

» Héros: Ellaine.

**Béni des Dragons**

Toutes les créatures de l'armée du Héros bénéficient d'une Grâce de Force pendant toute la durée du combat.

» Héros: Isabel.

**Bourlingueur**

Augmente de 1% le nombre de Points de Mouvement du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros.

» Héros: Rutger, Duncan, Ornella, Benedikt.

[voir p.309](#)

**Chevaucheur des Vents**

Augmente de 1% l'effet du sort Grâce de Rapidité pour chaque Niveau du Héros.

» Héros: Freyda, Maeve, Alaric.

*La Grâce de Rapidité lancée par les troupes (Inquisiteurs) est elle aussi améliorée. Au Niveau 20 par exemple, la Grâce de Rapidité des Inquisiteurs augmente l'Initiative de 30%+20\*1%=50%.*

**Commandant d'Infanterie**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Fantassins, des Champions et des Vindicateurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Laszlo, Laszlo, Bertrand.

**Commandant de Cavalerie**

Augmente le bonus de joute des Cavaliers, des Paladins et des Fanatiques de l'armée du Héros, et ce en fonction de son Niveau. Augmente l'efficacité de Contre-Offensive.

» Héros: Klaus, Giar, Valéria.

*Le bonus de Joute (5% par case parcourue) est globalement augmenté de 10%+Niveau\*1%. Par exemple, au Niveau 15, le bonus sur 4 cases est de 1,5=(1+25%)\*(1+4\*5%). Contre-Offensive inflige 1% de dommages en plus par Niveau.*

**Commandant des Archers**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Archers, des Arbalétriers et des Sagittaires de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Dougal, Lorenzo.

**Dresseur de Griffons**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons, des Griffons Impériaux et des Griffons de Combat de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Accorde la capacité Attaque en Piqué aux Griffons.

» Héros: Irina, Gabrielle, Orlando.

**Ingénieur de Siège**

Augmente de +1 l'Attaque de la Baliste et de 2% les chances de toucher de la Catapulte de l'armée du Héros, et ce pour chaque Niveau du Héros.

» Héros: Vittorio, Glen, Andréas.

*Les chances de toucher de la Catapulte par défaut sont de 30%, 40% et 50% selon la maîtrise de la compétence Machines de Guerre — [voir p.315](#).*

**Instrument d'Elrath**

Chaque fois que le Héros lance un sort de l'Ecole de la Lumière, le sort Châtiment Divin est également lancé sur un peloton ennemi aléatoire susceptible d'être affecté par ce sort (donc si ce peloton a tué quelqu'un au cours de ce combat).

» Héros: Freyda.

**Paragon de Vertu**

Augmente l'efficacité de Bénédiction en fonction du Niveau du Héros. Réduit de -1 le coût en Mana des sorts de Lumière.

» Héros: Godric.

*L'effet de Bénédiction est doublé: l'Attaque, la Défense et le Moral sont augmentés de 2 points et l'Initiative de 20%.*

**Suzerain**

Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume. Il bénéficie de 2% de réduction par Niveau sur les tarifs d'entraînement de troupes dans les Cités Havre.

» Héros: Isabel, Nicolaï.

*Les coûts d'entraînement sont réduits de (Niveau-1)\*2%, cumulatif avec les autres réductions. — voir p.287.*

**Inferno****Briseur de Sorts**

Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros, + 1% par Niveau du Héros.

» Héros: Marbas, Veyer.

**Chef de Meute**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chiens des Enfers, des Cerbères et des Molosses de Flammes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Grawl.

**Contrôleur Mental**

En plus de provoquer des trous de mémoire, le sort Hex de Confusion réduit de -1 par Niveau du Héros le Mana de sa cible.

» Héros: Alastor, Guard.

*La réduction de Mana ne se produit que lorsque le héros lui-même lance le sort. Avec Hex de Confusion de Masse, le Mana de tous les lanceurs de sorts ennemis est réduit.*

**Démolisseur**

Permet à la Baliste de l'armée du Héros de lancer des projectiles enflammés. Ces projectiles gagnent +1 de puissance tous les cinq Niveaux du Héros.

» Héros: Deleb.

*Le sort Boule de Feu est lancé avec une maîtrise avancée: Dommages=20+20\*Puissance, avec Puissance=Niveau/5-2, arrondi par excès. Les capacités de Deleb (comme Maître du Feu) ne sont pas prises en compte.*

**Elu du Chaos**

Augmente de +1 la Chance des troupes de l'armée du Héros. Empêche le Héros ennemi d'utiliser Tactique en combat.

» Héros: Nebiros.

*La Chance du héros est elle aussi augmentée (pour des capacités comme Déphasage Massif).*

**Fonceur**

Augmente de 5% le nombre de Points de Mouvement du Héros, + 1% tous les quatre Niveaux du Héros. Réduit de 50% le coût en Mana du sort Téléportation.

» Héros: Grok, Gamor.

*voir p.309*

**Fougue**

Augmente de 1% par Niveau du Héros l'Initiative de toutes les créatures de son armée.

» Héros: Agrael, Souverain, Orlando.

*voir p.321*

**Multiplanaire**

Augmente de 1% par Niveau du Héros le nombre de créatures invoquées par Déphasage.

» Héros: Nymus, Biara.

*Les bonus de Déphasage sont additifs. Par exemple, au Niveau 15 (+15%) avec Déphasage Avancé (+40%) et Maître des Plans (+20%), les troupes déphasées représenteront 40%+20%+15%=75% des troupes initiales.*

**Tentatrice**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Succubes, des Maîtresses Succubes et des Charmeuses Succubes de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Jezebeth.

**Nécropole****Avatar de la Mort**

Permet de faire appel à une mystérieuse créature dont la puissance dépend du Niveau du Héros. Si cette créature est tuée, le Héros perd tous ses points de Mana.

» Héros: Arantir.

*L'Avatar de la Mort a l'apparence d'un Dragon Spectral, et est considéré comme une créature de niveau 8. L'invoquer coûte 2\*Niveau\_Héros points de Mana, et s'il meure au combat le héros perd tous ses points de Mana restants, et ne peut plus l'invoquer pendant deux jours. Les caractéristiques de l'Avatar de la Mort dépendent du héros:*

8 +  
2\*Niveau

(5\*Niveau + 7\*Puissance) - (7\*Niveau +  
10\*Puissance)

10+floor(Niveau/  
5)

8 +  
2\*Niveau

100 + 20\*Niveau + 10\*Puissance + 20\*Esprit

6

*De plus, l'Avatar de la Mort gagne des capacités avec le niveau du héros:*

- » Level 1: Non-Mort, Volant, Grande créature
- » Level 8: Attaque Maudite
- » Level 11: Immatériel
- » Level 13: Horreur Funeste
- » Level 16: Choc de Chagrin
- » Level 21: Drain de Vie
- » Level 27: Frappe Mortelle

**Banshee**

Augmente l'efficacité de Hurlement de Banshee en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Deirdre.

*L'effet de Hurlement de Banshee est en partie doublé: la Chance et le Moral sont réduits de 2. L'Initiative est par contre réduite de 10% comme d'habitude.*

**Baron des Zombies**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Zombies, des Zombies Pestilentiels et des Zombies Putréfiés de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Orson.

**Buveur d'Ames**

En plus de réduire les dommages infligés par une créature, le sort Hex de Faiblesse réduit de -1 sa Défense, et ce tous les trois Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Raven.

*La Défense de la cible est réduite de Niveau/3, arrondi par excès. La réduction de Défense ne dure que pour la durée du sort lui-même et n'est pas cumulative. L'effet disparaît si le sort est remplacé par un autre effet de Faiblesse (Hex de Faiblesse des Archiliches ou Attaque Maudite des Dragons Spectraux).*

**Embaumeur**

Augmente de +5 par Niveau du Héros le nombre de points de vie restaurés par la Tente de Premiers Soins. Augmente également les dommages infligés par Charnier.

» Héros: Kaspar.

*La Tente de Premiers Soins soigne par défaut 10, 20, 50 et 100 Points de Vie, selon la maîtrise de la compétence Machines de Guerre. Charnier inflige des dégâts des mêmes montants aux ennemis (sauf les non-morts, les élémentaires et les créatures mécaniques — cf p.315), augmentés de 5 points de dégâts par Niveau de l'Embaumeur.*



### Enraveur de Sorts

Augmente les chances de blocage d'un sort lancé par un ennemi, et ce en fonction du Niveau du Héros. Le Héros ennemi se trouve alors dans l'impossibilité de relancer ce sort. Les sorts de Cercle élevé sont cependant plus difficiles à bloquer.

» Héros: Zoltan.

*La probabilité de bloquer un sort est de:  $100/(Niveau\_Sort+1) + (Niveau\_Zoltan - Niveau\_Ennemi)$*   
*Lorsque les deux héros ont le même Niveau, cela donne 50%, 33%, 25%, 20% et 16% de probabilité de bloquer les sorts de Niveau 1 à 5. Seuls les sorts du héros ennemi peuvent être bloqués (pas ceux des créatures).*



### Moissonneur d'Ames

Un groupe de Fantômes apparaît à chaque fois qu'un peloton de créatures ennemis est éliminé au combat. Le nombre de Fantômes invoqués dépend du Niveau du Héros. Ces Fantômes disparaissent à la fin du combat.

» Héros: Naadir, Giovanni.

*Le nombre de Fantômes invoqués est égal au Niveau du héros, mais limité au nombre initial de créatures dans le peloton éliminé.*



### Princesse Vampire

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vampires, des Seigneurs Vampires et des Nosfératus de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Lucretia, Ornella.



### Réanimateur

Augmente de +1 la Puissance Magique du héros lors du lancement du sort Animation de Cadavre, et ce tous les cinq Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Vladimir, Nikolaï.

*La Puissance Magique est augmentée de Niveau/5, arrondie par excès.*



### Seigneur des Non-Morts

Incite les Non-Morts neutres à rejoindre l'armée du Héros. Le nombre d'unités enrôlées correspond à 50% du nombre initial d'unités + 2% par Niveau du Héros.

» Héros: Markal.

*Seules les créatures natives de la Nécropole sont concernées, pas les Chevaliers de la Mort ou les Momies.*

## Sylve



### Aguerri

Augmente de 2% par Niveau du Héros ses gains d'Expérience après un combat.

» Héros: Vinrael.

*Ce bonus est multiplicatif avec les autres bonus d'expérience.*



### Dame à la Licorne

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Licornes, des Licornes d'Argent et des Licornes Blanches de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Ylthin.



### Epée de Sylanna

Augmente de 2% par Niveau du Héros les dommages infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Héros à son ennemi intime.

» Héros: Anwen.



### Furie Elfique

Accorde la capacité Rage aux Danse-Lames, aux Chasseurs et aux Druïdes (ainsi qu'à leurs améliorations).

» Héros: Talanar, Alaron.



### Maître Danseur

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Danse-Lames, des Danse-Guerres et des Danse-Vents de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Gilraen.



### Maître de Chasse

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chasseurs, des Maîtres Chasseurs et des Maîtres Archers de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Ossir.



### Reine de l'Essaim

Augmente l'efficacité du sort Essaim en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Dirael.

*Les dégâts sont augmentés de 5% par Niveau du héros. La réduction usuelle de la valeur ATB (0,2/0,4/0,6) est multipliée par (1+0,02\*Niveau/3). Au Niveau 20 par exemple, avec Magie de l'Invocation avancée, les dégâts sont augmentés de 100% et l'Initiative de la cible est réduite de (1+0,02\*20/3)\*0,6 = 0,68.*



### Salve de Flèches

Tous les tireurs Sylvains de l'armée du Héros lancent une salve de flèches au début de chaque bataille. Les dommages infligés augmentent en fonction du Niveau du Héros.

» Héros: Findan.

*Les Chasseurs et Druïdes infligent 20%+Niveau\*2% de leur dommages normaux, divisés en deux tirs pour les Chasseurs/Maîtres Chasseurs. Tous les tirs prennent pour cible le peloton de plus petit niveau (en cas d'égalité, celui qui se trouve le plus loin dans la liste de l'armée est visé). Les dégâts sont modifiés par tous les facteurs usuels (Pénalité à Distance, Archerie, Chance, Artefacts...).*



### Vive Lame

Augmente de +0,5% +1% par Niveau du Héros l'Initiative des créatures de son armée au début du combat.

» Héros: Wyngaal, Tieru.

*Le bonus est une augmentation de la valeur ATB de départ de 0,01 par Niveau lors des combats — voir p.319.*

# COMPÉTENCES & CAPACITÉS



## Compétences Communes

### Apprentissage

**Inaccessible aux Barbares****Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.  
Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.

**Apprentissage Pratique**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les trois Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.  
Augmente également de 10% ses gains d'Expérience.

**Apprentissage Avancé**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.  
Augmente également de 15% ses gains d'Expérience.

**Capacités****Connais ton Ennemi**

Augmente de 10% les chances d'infliger un coup critique avec la capacité "Vengeance".  
» Rôdeur: nécessite Déchiffrage des Arcanes (Apprentissage)

**Déchiffrage des Arcanes**

Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être capable d'apprendre ce sort en termes de niveau et d'Ecole de Magie. Permet également de visualiser le contenu de l'inventaire du Héros ennemi.

*L'apprentissage, s'il est possible, est systématique.*

**Erudit**

Permet au Héros d'enseigner des sorts à d'autres Héros et d'en apprendre, échangeant ainsi les connaissances contenues dans leurs Livres de Sorts.

*Seul le héros Erudit transmet aux héros alliés qu'il rencontre les sorts qu'il connaît (les sorts connus uniquement grâce à un tome de magie ne sont pas transmis).*

**Exaltation des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente.

- » Chevalier: nécessite Erudit (Apprentissage)
- » Mage des Runes: nécessite Erudit (Apprentissage)
- » Magicien: nécessite Erudit (Apprentissage)
- » Nécromancien: nécessite Erudit (Apprentissage)
- » Rôdeur: nécessite Erudit (Apprentissage)
- » Seigneur Démon: nécessite Erudit (Apprentissage)
- » Sorcier: nécessite Erudit (Apprentissage)

**Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

**Inversion de Runes**

Permet de récupérer des points de Mana (en fonction de l'Esprit du Héros) à chaque utilisation d'une Rune.

*Le Mana restoré est égal à 0,5\*Esprit.*

- » Mage des Runes: nécessite Déchiffrage des Arcanes (Apprentissage)

**Major de Promotion**

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente. Ajoute également 1000 Pièces d'Or au trésor du royaume (une seule fois).

- » Chevalier: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Mage des Runes: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Magicien: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Nécromancien: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Rôdeur: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Seigneur Démon: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Sorcier: nécessite Intelligence (Apprentissage)

**Savant**

Augmente de +2 l'Esprit du Héros de façon permanente et lui accorde 1000 points d'Expérience.

- » Chevalier: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Mage des Runes: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Magicien: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Nécromancien: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Rôdeur: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Seigneur Démon: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Sorcier: nécessite Intelligence (Apprentissage)

**Seigneur des Non-Morts**

Augmente de +1 l'Esprit du Nécromancien de façon permanente. Augmente également de 5% la capacité Nécromancie.

- » Nécromancien: nécessite Exaltation des Arcanes (Apprentissage), Servitude Eternelle (Nécromancie)

**Sombre Révélation**

Permet au Héros de gagner gratuitement un Niveau supplémentaire.

- » Nécromancien: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Seigneur Démon: nécessite Intelligence (Apprentissage)
- » Sorcier: nécessite Intelligence (Apprentissage)

**Tuteur**

Lorsque ce Héros rencontre un autre Héros allié, ce dernier reçoit un nombre de points d'Expérience égal à la différence entre les points d'Expérience qu'il a gagné et 25% des points d'Expérience du tuteur. (Ceci n'est donc applicable que si le Héros allié a moins de 25% de l'Expérience du tuteur).

- » Chevalier: nécessite Intelligence (Apprentissage), Erudit (Apprentissage)
- » Mage des Runes: nécessite Intelligence (Apprentissage), Erudit (Apprentissage)
- » Magicien: nécessite Major de Promotion (Apprentissage)
- » Nécromancien: nécessite Intelligence (Apprentissage), Erudit (Apprentissage)
- » Rôdeur: nécessite Intelligence (Apprentissage), Erudit (Apprentissage)
- » Seigneur Démon: nécessite Intelligence (Apprentissage), Erudit (Apprentissage)
- » Sorcier: nécessite Intelligence (Apprentissage), Erudit (Apprentissage)

## Apprentissage

Réserve aux Barbares



### **Notions d'Apprentissage**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les quatre Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.  
Augmente également de 5% ses gains d'Expérience.



### **Apprentissage Pratique**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les trois Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.  
Augmente également de 10% ses gains d'Expérience.



### **Apprentissage Avancé**

Augmente de +1 l'une des Caractéristiques du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.  
Augmente également de 15% ses gains d'Expérience.

## Capacités



### **Exaltation Guerrière**

Permet au Héros d'apprendre les Cris de Guerre des autres Héros, même s'il ne remplit pas les pré-requis, et d'enseigner ses Cris de Guerre aux Héros remplissant les bons pré-requis. Permet également d'apprendre les Cris de Guerre utilisés par l'ennemi au combat.



### **Intelligence**

Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.  
» Barbare: nécessite Exaltation Guerrière (Apprentissage)



### **Musculation**

Augmente de +2 la Défense du Héros et de 10% la Santé des créatures de son armée jusqu'à la fin du prochain combat.



### **Pouvoir du Sang**

Augmente de 50% le nombre de points de Rage gagnés par les créatures de l'armée du Héros, mais augmente également de 50% les éventuelles pertes de points de Rage.



### **Sombre Révélation**

Permet au Héros de gagner gratuitement un Niveau supplémentaire.  
» Barbare: nécessite Musculation (Apprentissage)



### **Tuteur**

Lorsque ce Héros rencontre un autre Héros allié, ce dernier reçoit un nombre de points d'Expérience égal à la différence entre les points d'Expérience qu'il a gagné et 25% des points d'Expérience du tuteur. (Ceci n'est donc applicable que si le Héros allié a moins de 25% de l'Expérience du tuteur).

» Barbare: nécessite Intelligence (Apprentissage)

## Attaque



### Notions d'Attaque

Augmente de 5% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



### Attaque Pratique

Augmente de 10% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.



### Attaque Avancée

Augmente de 15% les dommages infligés au corps à corps par les créatures de l'armée du Héros.

## Capacités



### Acier Glacé

Améliore les armes de toutes les créatures de l'armée du Héros afin qu'elles infligent des dommages de Glace supplémentaires.

*La cible subit 10% de dégâts supplémentaires, sous forme de dégâts élémentaires de l'eau.*

- » Chevalier: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Magicien: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Nécromancien: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)



### Archerie

Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.



### Coup Etourdissant

Chaque attaque du Héros fait perdre un peu d'Initiative à sa cible.

*La valeur ATB de la cible est réduite de 0,1.*

- » Barbare: nécessite Frénésie (Attaque), Coup Puissant (Rage Sanguinaire)



### Courroux de la Nature

Augmente de +1 les dommages maximaux infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Rôdeur.

- » Rôdeur: nécessite Frénésie (Attaque)



### Flèches Enflammées

Les Balistes de l'armée du Héros annulent la Défense de leur cible et infligent des dommages de Feu supplémentaires. Les Balistes détruites retourneront dans l'armée du Héros après le combat.

*La Baliste inflige 50 points de dommages de feu à chaque tir. Répare automatiquement et gratuitement une Baliste détruite après un combat.*

- » Barbare: nécessite Archerie (Attaque)
- » Chevalier: nécessite Archerie (Attaque)
- » Mage des Runes: nécessite Archerie (Attaque)
- » Magicien: nécessite Archerie (Attaque)
- » Nécromancien: nécessite Archerie (Attaque)
- » Rôdeur: nécessite Archerie (Attaque)
- » Seigneur Démon: nécessite Frénésie (Attaque), Flammes des Enfers (Déphasage), Frappe Effroyable (Attaque)
- » Sorcier: nécessite Archerie (Attaque)



### Formation Offensive

Augmente l'Attaque des créatures de la Forteresse de l'armée du Héros lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre sur le champ de bataille.

*Voir p.333.*

- » Mage des Runes: nécessite Tactique (Attaque)



### Frappe Effroyable

Accorde au Héros 30% de chances d'infliger le double de dommages à sa cible lorsqu'il attaque.

- » Barbare: nécessite Coup Etourdissant (Attaque)
- » Seigneur Démon: nécessite Marque Démoniaque (Déphasage)

**Frénésie**

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

**Pouvoir de Rapidité**

Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros au niveau Pratique.

*Grâce de Rapidité de Masse est lancé avec une maîtrise pratique (+30% Initiative), à moins que le héros ne possède Magie de la Lumière avancée.*

- » Chevalier: nécessite Frénésie (Attaque)
- » Mage des Runes: nécessite Frénésie (Attaque)
- » Magicien: nécessite Frénésie (Attaque)
- » Nécromancien: nécessite Frénésie (Attaque)
- » Rôdeur: nécessite Frénésie (Attaque)
- » Seigneur Démon: nécessite Frénésie (Attaque)
- » Sorcier: nécessite Frénésie (Attaque)

**Rétribution**

Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Héros pour chacun de leurs points de Moral.

- » Barbare: nécessite Frénésie (Attaque), Au Coeur du Combat (Commandement)
- » Chevalier: nécessite Frénésie (Attaque), Entraineur Efficace (Entraînement)
- » Mage des Runes: nécessite Formation Offensive (Attaque), Affinité avec les Runes (Commandement)
- » Magicien: nécessite Frénésie (Attaque), Gloire Artificielle (Commandement), Fusion d'Artéfact (Artisanat)
- » Rôdeur: nécessite Frénésie (Attaque), Chef de Guerre (Commandement), Pluie de Flèches (Vengeance)
- » Sorcier: nécessite Frénésie (Attaque), Fougue (Commandement), Transe Rituelle (Chaînes Élémentaires)

**Tactique**

Augmente la taille de la zone dans laquelle le Héros peut réorganiser ses créatures au début d'un combat.

*Les troupes peuvent être déployées sur un 3ème rang. Si le héros adverse possède lui aussi Tactique, les deux effets s'annulent.*

**Brise-Destruction**

Réservé aux Barbares — remplace "Magie de la Destruction"

**Notions de Brise-Destruction**

Réduit d'un niveau de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de la Destruction du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Brise-Destruction Pratique**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de la Destruction du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux du Quatrième Cercle. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Brise-Destruction Avancé**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de la Destruction du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux des Quatrième et Cinquième Cercles. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Capacités****Affaiblissement de la Destruction**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole de la Destruction, sa Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Corruption de la Destruction**

Augmente de 50% le coût en Mana de tous les sorts de l'Ecole de la Destruction lancés par l'ennemi.

**Courroux Ardent**

En attaquant, les créatures de l'armée du Héros infligent 10% de dommages supplémentaires sous forme de dommages de Feu, sauf en cas d'Immunité contre le Feu.

» Barbare: nécessite Corruption de la Destruction (Brise-Destruction), Force contre Magie (Rage Sanguinaire), Coup Puissant (Rage Sanguinaire)

**Explosion de Mana**

Inflige 10 fois le Niveau du Héros en dommages de Feu à toutes les créatures ennemis qui tentent de lancer un sort.

» Barbare: nécessite Corruption de la Destruction (Brise-Destruction)

**Refoulement de la Destruction**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole de la Destruction, il perd 25% d'Initiative supplémentaires.

**Brise-Invocation****Réservé aux Barbares — remplace "Magie de l'Invocation"****Notions de Brise-Invocation**

Réduit d'un niveau de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de l'Invocation du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Brise-Invocation Pratique**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de l'Invocation du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux du Quatrième Cercle. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Brise-Invocation Avancé**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de l'Invocation du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux des Quatrième et Cinquième Cercles. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Capacités****Affaiblissement de l'Invocation**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole de l'Invocation, sa Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Balayer les Chimères**

Augmente de 200% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Héros aux unités ennemis invoquées.  
» Barbare: nécessite Force contre Magie (Rage Sanguinaire)

**Corruption de l'Invocation**

Augmente de 50% le coût en Mana de tous les sorts de l'Ecole de l'Invocation lancés par l'ennemi.

**Refoulement de l'Invocation**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole de l'Invocation, il perd 25% d'Initiative supplémentaires.

**Voile de Brume**

Réduit de 10% l'Initiative et les dommages infligés par les unités d'attaque à distance de l'ennemi du Rôdeur.  
» Barbare: nécessite Affaiblissement de l'Invocation (Brise-Invocation)

**Brise-Lumière**

Réservé aux Barbares — remplace "Magie de la Lumière"

**Notions de Brise-Lumière**

Réduit d'un niveau de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de la Lumière du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Brise-Lumière Pratique**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de la Lumière du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux du Quatrième Cercle. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Brise-Lumière Avancé**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole de la Lumière du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux des Quatrième et Cinquième Cercles. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Capacités****Affaiblissement de la Lumière**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole de la Lumière, sa Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Corruption de la Lumière**

Augmente de 50% le coût en Mana de tous les sorts de l'Ecole de la Lumière lancés par l'ennemi.

**Mana Raffiné**

Réduit de 50% le coût en Mana des sorts de toutes les créatures de l'armée du Héros.

» Barbare: nécessite Corruption de la Lumière (Brise-Lumière)

**Rafales de Tempête**

Réduit de -1 la Vitesse et de 10% l'Initiative de toutes les créatures volantes ennemis.

» Barbare: nécessite Refoulement de la Lumière (Brise-Lumière)

**Refoulement de la Lumière**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole de la Lumière, il perd 25% d'Initiative supplémentaires.

**Résistance au Feu**

Diminue de 50% les dommages infligés par tous les sorts de Feu aux créatures de l'armée du Héros et les immunise contre l'effet de réduction de Défense de la capacité Maître du Feu.

» Barbare: nécessite Force contre Magie (Rage Sanguinaire)

**Brise-Ténèbres**

Réservé aux Barbares — remplace "Magie des Ténèbres"

**Notions de Brise-Ténèbres**

Réduit d'un niveau de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole des Ténèbres du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Brise-Ténèbres Pratique**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole des Ténèbres du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux du Quatrième Cercle. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Brise-Ténèbres Avancé**

Réduit de deux niveaux de maîtrise la puissance de tous les sorts de l'Ecole des Ténèbres du Premier au Troisième Cercle lancés par l'ennemi, et d'un niveau ceux des Quatrième et Cinquième Cercles. Pour les sorts lancés initialement au niveau Notions, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle. Pour les sorts lancés initialement sans maîtrise, la Puissance Magique est considérée comme inférieure de 50% à sa valeur réelle.

**Capacités****Affaiblissement des Ténèbres**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole des Ténèbres, sa Puissance Magique est considérée comme inférieure de 25% à sa valeur réelle.

**Corruption des Ténèbres**

Augmente de 50% le coût en Mana de tous les sorts de l'Ecole des Ténèbres lancés par l'ennemi.

**Frappe de Faiblesse**

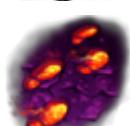
Lorsqu'il attaque, le Héros inflige automatiquement le sort Hex de Contracture à sa cible.

*Hex de Contracture a le même effet et la même durée que si le héros l'avait lancé.*

» Barbare: nécessite Corruption des Ténèbres (Brise-Ténèbres), Coup Puissant (Rage Sanguinaire)

**Refoulement des Ténèbres**

Lorsqu'un ennemi lance un sort de l'Ecole des Ténèbres, il perd 25% d'Initiative supplémentaires.

**Terre Corrompue**

Inflige des dommages en fonction du Niveau du Héros à toutes les créatures ennemis de combat au corps à corps qui tentent de se déplacer.

*Dommages = 3\*Niveau, infligé une fois par déplacement, pas par case.*

» Barbare: nécessite Corruption des Ténèbres (Brise-Ténèbres)

## Chance



### **Notions de Chance**

Augmente de +1 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.



### **Chance Pratique**

Augmente de +2 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.



### **Chance Avancée**

Augmente de +3 la Chance de toutes les créatures de l'armée du Héros.

## Capacités



### **Chance de Pendu**

Réduit de -1 la Chance de toutes les créatures ennemis.

- » Barbare: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)
- » Chevalier: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)
- » Mage des Runes: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)
- » Magicien: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)
- » Nécromancien: nécessite Hurlement de Banshee (Nécromancie)
- » Seigneur Démon: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)
- » Sorcier: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)



### **Chance des Nains**

Double les chances de résister aux sorts de l'ennemi.

*Chance des Nains fonctionne comme Guerrier Chanceux (voir p.324), en donnant à la résistance magique du peloton 2 chances de se déclencher.*

- » Mage des Runes: nécessite Résistance à la Magie (Chance)



### **Chance Elfique**

Augmente de 25% le bonus de dommages accordé par la Chance.

- » Rôdeur: nécessite Guerrier Chanceux (Chance), Favorisé (Chance), Pluie de Flèches (Vengeance)



### **Déphasage Massif**

Accorde entre 15% et 30% 10% et 35% de chance (en fonction de la Chance du Héros) pour qu'un peloton de renforts invoqué par Déphasage contienne deux fois plus d'unités que la normale.

*Probabilité = 10%+Chance\*5%, et 10% si la Chance est négative. Déphasage Massif ne double que le bonus attaché à la compétence Déphasage, pas les bonus additionnels (Maître des Plans, Multiplanaire).*

- » Seigneur Démon: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)



### **Faveur des Ancêtres**

Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros pour chacun de ses points de Chance.

- » Barbare: nécessite Résistance à la Magie (Chance)



### **Favorisé**

Augmente la Chance du Héros et lui permet de découvrir plus d'or et de ressources au cours de ses aventures.

*La Chance du héros n'augmente pas. Favorisé augmente de 5%-25% les quantités dans les tas d'or et de ressources ramassés sur la carte d'aventure, ainsi que dans les Moulins à Vent, Roues à Aube... (au minimum une unité de ressource est ajoutée). Les coffres au trésor offrent 500 pièces d'or de plus que d'habitude (1500/2000/2500).*



### **Guerrier Chanceux**

Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

*Les capacités spéciales des créatures ont une deuxième chance de s'activer si la première de suffit pas — voir p.324.*



### **Prises de Guerre**

Après chaque victoire, le Héros récupère un butin composé d'Or et de ressources proportionnel au coût total de recrutement de l'armée ennemie vaincue.

*Le butin est composé d'or et d'un type aléatoire de ressource. Le montant est aléatoire entre 0 et une valeur maximale, arrondie par défaut. Cette valeur maximale dépend du coût total des ennemis tués pendant le combat:*

$$\text{Or\_Max} = \text{Coût} * 1,5\%, \text{Bois\_Mineral\_Max} = \text{Coût} * 0,01\%, \text{Precious\_Max} = \text{Coût} * 0,005\%.$$

- » Toutes les Classes: nécessite Favorisé (Chance)

**Résistance à la Magie**

Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

**Sorcier Chanceux**

Effectue un jet de Chance lors du lancement de sorts de destruction par le Héros. En cas de succès, les dommages infligés par le sort sont doublés.

*La probabilité utilise la formule habituelle: Chance\*10% (0 si la Chance est négative).*

- » Mage des Runes: nécessite Guerrier Chanceux (Chance), Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Magicien: nécessite Guerrier Chanceux (Chance), Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Rôdeur: nécessite Guerrier Chanceux (Chance), Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Seigneur Démon: nécessite Guerrier Chanceux (Chance), Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Sorcier: nécessite Guerrier Chanceux (Chance), Résistance à la Magie (Chance), Transe Rituelle (Chaînes Élémentaires)

**Vision des Larmes d'Asha**

Le Héros est capable de ressentir la position d'une Larme d'Asha. En creusant à la recherche d'une Larme d'Asha à proximité de sa position réelle, il bénéficie d'une plus grande chance de succès.

*Le héros a 100% de chance de succès en creusant dans une zone 5x5 autour de la Larme d'Asha.*

- » Toutes les Classes: nécessite Favorisé (Chance)

## Commandement



### **Notions de Commandement**

Augmente de +1 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



### **Commandement Pratique**

Augmente de +2 le Moral des créatures de l'armée du Héros.



### **Commandement Avancé**

Augmente de +3 le Moral des créatures de l'armée du Héros.

## Capacités



### **Affinité avec les Runes**

Permet de placer une Rune sur une créature qui augmente son Moral de +2 pendant un tour. Chaque activation de rune sur une créature augmente son Moral de +2 pour un tour.

» Mage des Runes: nécessite Rune Supérieure (Science des Runes)



### **Au Coeur du Combat**

Chaque fois qu'un effet de Moral affecte une créature de l'armée du héros, cette dernière gagne 50 points de Rage.

» Barbare: nécessite Recrutement (Commandement), Mémoire de Notre Sang (Rage Sanguinaire)



### **Chef de Guerre**

Augmente de +2 l'Attaque d'un Rôdeur de façon permanente. Un nombre de Danse-Guerres égal au numéro de la semaine en cours rejoint l'armée du Héros afin de lutter à ses côtés.

Le nombre de Danse-Guerres est égal à  $10 * \text{ceil}(\text{Num\_Semaine}/2)$ , où ceil() est l'arrondi par excès et Num\_Semaine le numéro de la semaine (la semaine 2 du mois 2 est la semaine 6). Ce nombre est donc de 10 les deux premières semaines, et augmente de 10 toutes les deux semaines. La valeur est limitée à 50.

» Rôdeur: nécessite Recrutement (Commandement)



### **Diplomatie**

Augmente les chances de réussite de négociations avec des créatures hostiles. Réduit le coût des créatures enrôlées de cette façon.

[Voir p.329](#)



### **Empathie**

A chaque fois qu'un effet de Moral affecte l'une des créatures de l'armée du Héros, l'Initiative de ce dernier est modifiée de 10%. (En bonus pour un effet de Moral positif, ou en malus pour un effet de Moral négatif).

» Barbare: nécessite Diplomatie (Commandement)

» Chevalier: nécessite Faveur Divine (Commandement)

» Mage des Runes: nécessite Diplomatie (Commandement), Exaltation des Arcanes (Apprentissage)

» Magicien: nécessite Diplomatie (Commandement), Exaltation des Arcanes (Apprentissage)

» Nécromancien: nécessite Diplomatie (Commandement), Exaltation des Arcanes (Apprentissage)

» Rôdeur: nécessite Diplomatie (Commandement)

» Seigneur Démon: nécessite Diplomatie (Commandement), Exaltation des Arcanes (Apprentissage)

» Sorcier: nécessite Diplomatie (Commandement), Exaltation des Arcanes (Apprentissage)



### **Faveur Divine**

Permet au Héros d'encourager ses troupes au combat, afin que leur tour de jeu arrive plus vite.

La valeur ATB de la cible est augmentée de 0,33, jusqu'à 1 maximum — [voir p.320](#).

» Barbare: nécessite Au Coeur du Combat (Commandement), Coup Etourdissant (Attaque)

» Chevalier: nécessite Recrutement (Commandement), Contre-Offensive (Entraînement)

» Mage des Runes: nécessite Recrutement (Commandement), Affinité avec les Runes (Commandement)

» Magicien: nécessite Gloire Artificielle (Commandement), Machines Mobiles (Logistique)

» Rôdeur: nécessite Chef de Guerre (Commandement)

» Seigneur Démon: nécessite Recrutement (Commandement), Diplomatie (Commandement), Sombre Révélation (Apprentissage)

» Sorcier: nécessite Recrutement (Commandement), Diplomatie (Commandement), Sombre Révélation (Apprentissage)



### **Fortuné**

Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume.

**Fougue**

Augmente de +1 la vitesse de déplacement des créatures de l'armée du Héros sur le champ de bataille.

- » Barbare: nécessite Recrutement (Commandement)
- » Magicien: nécessite Gloire Artificielle (Commandement), Machines Mobiles (Logistique)
- » Rôdeur: nécessite Recrutement (Commandement)
- » Seigneur Démon: nécessite Recrutement (Commandement)
- » Sorcier: nécessite Recrutement (Commandement)

**Gloire Artificielle**

Permet aux Machines de Guerre et aux Golems de bénéficier des effets d'un Moral positif (aucun effet en cas de Moral négatif).

- » Magicien: nécessite Diplomatie (Commandement)

**Héraut de la Mort**

Toutes les créatures neutres rejoignant l'armée du Nécromancien sont automatiquement transformées en Non-Morts de Niveau équivalent.

*Au contraire de l'Autel de l'Outre-Monde, les créatures améliorées sont transformées en créatures Non-Mortes améliorées.*

- » Nécromancien: nécessite Servitude Eternelle (Nécromancie)

**Maître des Plans**

Augmente de 20% le nombre d'unités de renfort invoquées par Déphasage.

- » Seigneur Démon: nécessite Recrutement (Commandement)

**Recrutement**

Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

## Défense



### **Notions de Défense**

Réduit de 10% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.



### **Défense Pratique**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.



### **Défense Avancée**

Réduit de 30% les dommages infligés à vos créatures au corps à corps.

## Capacités



### **Défenseur du Clan**

Augmente de +2 la Défense du Héros, et lui accorde la capacité de faire appel une seule fois à des renforts de Gobelins. Le nombre de Gobelins composant le peloton de renforts est égal au double de la somme des Guerriers, des Vétérans et des Bellicistes de son armée.

» Barbare: nécessite Robustesse (Défense)



### **Esquive**

Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.



### **Formation Défensive**

Augmente la Défense des créatures de la Forteresse de l'armée du Héros lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre sur le champ de bataille.

*Voir p.333.*

» Mage des Runes: nécessite Robustesse (Défense)



### **Frisson Glacial**

Lance un enchantement de Glace sur tous les Non-Morts contrôlés par le Nécromancien. Tout ennemi combattant au corps à corps contre ces créatures se verra infliger des dommages de Glace.

*L'attaquant subira 5% des dommages qu'il a infligés, sous forme de dommages élémentaires de l'eau.*

» Nécromancien: nécessite Protection (Défense)



### **Persévérence**

Si l'armée du Héros est totalement éliminée par un ennemi, la dernière créature abattue survivra au combat avec 1 point de vie.

*L'effet se déclenche pour chaque peloton de l'armée du héros, sous réserve qu'il contienne au moins 2 créatures au moment de recevoir le coup fatal.*

» Barbare: nécessite Esquive (Défense)

» Chevalier: nécessite Entraineur Efficace (Entrainement), Ténacité (Défense)

» Mage des Runes: nécessite Esquive (Défense)

» Magicien: nécessite Esquive (Défense)

» Nécromancien: nécessite Esquive (Défense)

» Rôdeur: nécessite Esquive (Défense)

» Seigneur Démon: nécessite Esquive (Défense)

» Sorcier: nécessite Esquive (Défense)



### **Pouvoir d'Endurance**

Enseigne le sort Grâce de Rapidité d'Endurance de Masse au Héros au niveau Pratique.

*Grâce d'Endurance de Masse est lancé avec une maîtrise avancée (+9 Défense), à moins que le héros ne possède Magie de la Lumière avancée.*

» Chevalier: nécessite Robustesse (Défense)

» Mage des Runes: nécessite Robustesse (Défense)

» Magicien: nécessite Robustesse (Défense)

» Nécromancien: nécessite Robustesse (Défense)

» Rôdeur: nécessite Robustesse (Défense)

» Seigneur Démon: nécessite Robustesse (Défense)

» Sorcier: nécessite Robustesse (Défense)

**Préparation**

Toutes les créatures de l'armée du Héros obéissant à l'ordre Défendre riposteront systématiquement, même si l'ennemi dispose de la Capacité Pas de riposte. De plus, si la créature qui défend dispose de la Capacité Riposte Systématique, elle attaqua l'ennemi deux fois : avant et après l'assaut.

*Dans le cas standard (sans Riposte Systématique), la créature ne ripostera qu'une seule fois, comme d'habitude. Mais cette riposte aura lieu avant l'attaque de l'ennemi.*

*Si la créature dispose de Riposte Systématique, alors elle conserve sa riposte usuelle après chaque attaque, mais riposte **en plus** avant la première attaque (et seulement la première). Cela s'applique aussi aux Tréants Séculaires enracinés (voir la capacité Enracinement — p.177).*

- » Barbare: nécessite Défenseur du Clan (Défense), Tactique (Attaque)
- » Chevalier: nécessite Ténacité (Défense), Tactique (Attaque)
- » Mage des Runes: nécessite Formation Défensive (Défense), Rune Supérieure (Science des Runes)
- » Magicien: nécessite Ténacité (Défense), Tactique (Attaque)
- » Nécromancien: nécessite Ténacité (Défense), Tactique (Attaque)
- » Rôdeur: nécessite Ténacité (Défense), Tactique (Attaque)
- » Seigneur Démon: nécessite Ténacité (Défense), Tactique (Attaque)
- » Sorcier: nécessite Ténacité (Défense), Tactique (Attaque)

**Protection**

Réduit de 15% les dommages infligés à vos créatures par les attaques magiques.

**Rage des Enfers**

Améliore la capacité Flammes des enfers en infligeant des dommages de Feu supplémentaires également lors des ripostes.

- » Seigneur Démon: nécessite Protection (Défense), Flammes des Enfers (Déphasage)

**Résistance**

Augmente de +2 la Défense du Héros de façon permanente.

- » Toutes les Classes: nécessite Protection (Défense)

**Robustesse**

Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

**Ténacité**

Augmente de 30% la Défense des créatures de l'armée du Héros lorsqu'elles exécutent l'ordre Défendre.

*Le bonus d'Enracinement est lui aussi doublé, donnant +100% à la Défense des Tréants Séculaires lorsqu'il choisissent de défendre.*

- » Toutes les Classes: nécessite Robustesse (Défense)

**Hurlement****Réservé aux Barbares — remplace "Sorcellerie"****Notions de Hurlement**

Réduit de 10% la perte d'Initiative du Héros liée à l'utilisation d'un Cri de Guerre.

**Hurlement Pratique**

Réduit de 20% la perte d'Initiative du Héros liée à l'utilisation d'un Cri de Guerre.

**Hurlement Avancé**

Réduit de 30% la perte d'Initiative du Héros liée à l'utilisation d'un Cri de Guerre.

**Capacités****Distraction**Réduit de 20% l'Initiative 0.15 la valeur ATB du Héros ennemi s'il lance un sort en combat.

» Barbare: nécessite Voix Puissante (Hurlement)

**Entraînement de la Voix**

Réduit de 20% le coût en Mana de tous les Cris de Guerre.

**Mysticisme**

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.

**Voix de la Colère**

Augmente de 100% le nombre de points de Rage gagnés par les créatures de l'armée du Héros lors de l'utilisation de Cris de Guerre. (Augmentation limitée à 50% avec Appel du Sang)

**Voix Puissante**

Lors du calcul de l'effet d'un Cri de Guerre, le Barbare est considéré comme ayant 5 Niveaux de plus que son Niveau réel.

» Barbare: nécessite Entraînement de la Voix (Hurlement)

## Logistique

### **Notions de Logistique**



Augmente de 10% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

### **Logistique Pratique**



Augmente de 20% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

### **Logistique Avancée**



Augmente de 30% la vitesse de déplacement du Héros sur terre.

## Capacités

### **Déphasage Rapide**



Double la vitesse d'arrivée du prochain tour de l'unité qui effectue un Déphasage.

*Les unités déphasantes utilisent seulement le quart de leur tour pour appeler les renforts (leur valeur ATB est réinitialisée à 0,75 — voir p.318)*

» Seigneur Démon: nécessite Dégustation de Cadavre (Déphasage)

### **Machines Mobiles**



Augmente de +2 la Vitesse et l'Initiative de tous les Golems de l'armée du Héros.

» Magicien: nécessite Voyageur (Logistique)

### **Mort en Marche**



Augmente de +4 la Vitesse des créatures de l'armée du Héros lors du siège d'une Cité ennemie.

» Toutes les Classes: nécessite Voyageur (Logistique)

### **Navigation**



Augmente de 50% la vitesse de déplacement du Héros en mer.

### **Reconnaissance**



Augmente de +4 la portée visuelle du Héros et lui permet de connaître le nombre exact de créatures constituant les armées neutres ou ennemis, ainsi que dans les Cités et Garnisons situées à proximité.

*Le champ de vision normal d'un héros est de 12 cases. Les informations usuelles sur l'armée sont affichées pour les héros ennemis disposant de la capacité Traqueur Silencieux.*

### **Resquilleur**



Le Héros ne dépense pas de points de mouvement pour ramasser des ressources, entrer dans un bâtiment, monter à bord d'un bateau ou d'autres actions similaires.

*Resquilleur fonctionne aussi en mer. L'embarquement n'utilise pas de point de mouvement. Le débarquement est compté comme un mouvement standard (100 ou 141 — voir p.307). Dans les deux cas, le héros peut continuer son déplacement sans perdre la fin de son tour!*

» Barbare: nécessite Sentier de la Guerre (Logistique)

» Chevalier: nécessite Voyageur (Logistique), Reconnaissance (Logistique)

» Mage des Runes: nécessite Voyageur (Logistique), Reconnaissance (Logistique)

» Magicien: nécessite Voyageur (Logistique), Reconnaissance (Logistique)

» Nécromancien: nécessite Voyageur (Logistique), Reconnaissance (Logistique)

» Rôdeur: nécessite Voyageur (Logistique), Traqueur Silencieux (Logistique)

» Seigneur Démon: nécessite Voyageur (Logistique), Flammes des Enfers (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Voyageur (Logistique), Reconnaissance (Logistique)

### **Sentier de la Guerre**



Accorde 100 350 points de Mouvement supplémentaires au Héros pour chaque victoire remportée.

» Toutes les Classes: nécessite Voyageur (Logistique)

### **Téléportation d'Assaut**



Enseigne le sort Téléportation au Héros et lui octroie un effet d'assaut qui augmente l'Initiative de la créature téléportée.

*La cible ne peut pas être téléportée derrière les murs d'enceinte, à moins que le héros ne possède Magie de la Lumière avancée. La valeur ATB de la cible est augmentée de 0,5, jusqu'à 1 maximum — voir p.320.*

» Mage des Runes: nécessite Voyageur (Logistique)

» Magicien: nécessite Voyageur (Logistique)

» Seigneur Démon: nécessite Voyageur (Logistique), Déphasage Rapide (Logistique)

» Sorcier: nécessite Voyageur (Logistique)

**Terrain Familiar**

Augmente de  $+1 \pm 2$  la Vitesse des créatures de l'armée du Héros si la bataille se déroule dans une prairie.

- » Chevalier: nécessite Voyageur (Logistique)
- » Rôdeur: nécessite Voyageur (Logistique), Traqueur Silencieux (Logistique)

**Traqueur Silencieux**

Dissimule la structure de l'armée du Héros à ses ennemis (seule la créature la plus puissante est visible, mais sans notion de quantité). Permet également de connaître le Moral courage des créatures neutres, et augmente le champ de vision du Héros.

*Le champ de vision du héros est augmenté de 12 cases. Les héros ennemis disposant de la capacité Reconnaissance verront les informations usuelles sur l'armée.*

- » Barbare: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Chevalier: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Mage des Runes: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Magicien: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Nécromancien: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Rôdeur: nécessite Précision Mortelle (Vengeance)
- » Seigneur Démon: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Sorcier: nécessite Reconnaissance (Logistique)

**Vivacité d'Esprit**

Augmente de 25% l'Initiative du Héros en début de combat.

*Le bonus est en réalité un bonus de 0.25 à la valeur ATB en début de combat, le héros débutant alors dans l'intervalle [0,25;0,5] — voir p.318.*

- » Barbare: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Chevalier: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Mage des Runes: nécessite Reconnaissance (Logistique), Déchiffrage des Arcanes (Apprentissage)
- » Magicien: nécessite Reconnaissance (Logistique), Déchiffrage des Arcanes (Apprentissage)
- » Nécromancien: nécessite Reconnaissance (Logistique), Déchiffrage des Arcanes (Apprentissage)
- » Rôdeur: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Seigneur Démon: nécessite Reconnaissance (Logistique)
- » Sorcier: nécessite Reconnaissance (Logistique), Déchiffrage des Arcanes (Apprentissage)

**Voyageur**

Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.

## Machines de Guerre



### **Notions de Machines de Guerre**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 30% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



### **Machines de Guerre Pratiques**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 40% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +2 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



### **Machines de Guerre Avancées**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 50% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charrette de Munitions d'augmenter de +3 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.

## Capacités



### **Baliste**

Permet le contrôle manuel des Balistes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Baliste détruite après un combat.

*Les Points de Vie de la Baliste sont doublés.*



### **Baliste Enchantée**

Améliore la capacité Flèches Enchantées afin qu'elle affecte également les Balistes. Les projectiles des Balistes de l'armée du Rôdeur seront ainsi enchantés et draineront son Mana.

» Rôdeur: nécessite Baliste (Machines de Guerre), Flèche Enchantée (Vengeance)



### **Catapulte**

Permet le contrôle manuel des Catapultes. Accorde un tir supplémentaire. Répare automatiquement une Charrette de Munitions détruite après un combat.

*Les Points de Vie de la Catapulte et de la Charrette de Munitions sont doublés.*



### **Charnier**

Octroie à la Tente de Premiers Soins du Héros la capacité d'infliger des dommages aux créatures ennemis.

*Les dommages infligés sont égaux aux Points de Vie soignés par la Tente — voir p.315.*

» Barbare: nécessite Premiers Soins (Machines de Guerre)

» Nécromancien: nécessite Premiers Soins (Machines de Guerre)

» Seigneur Démon: nécessite Premiers Soins (Machines de Guerre)

» Sorcier: nécessite Premiers Soins (Machines de Guerre)



### **Commande à Distance**

Permet au Héros de prendre le contrôle de l'une des Machines de Guerre de son adversaire dès le début du combat.

*Une Machine de Guerre est aléatoirement choisie, sauf la Catapulte.*

» Magicien: nécessite Catapulte (Machines de Guerre), Marque du Magicien (Artisanat)



### **Machines Runiques**

Augmente l'Initiative de toutes les Machines de Guerre de +3.

» Mage des Runes: nécessite Rune de Qualité (Science des Runes)



### **Premiers Soins**

Permet le contrôle manuel de la Tente de Premiers Soins. Répare automatiquement une Tente de Premiers Soins détruite après un combat.

*Les Points de Vie de la Tente de Premiers Soins sont doublés. Permet aussi de ressusciter les créatures mortes dans le peloton soigné.*



### **Secousses**

Enseigne le sort Séisme au Héros et lui octroie un effet de secousse qui inflige des dommages et étourdit les créatures se trouvant derrière les remparts d'une place forte.

*Les dommages infligés sont de 10+5\*Puissance. L'étourdissement est une réduction de 0,1 de la valeur ATB. Les troupes de l'armée situées derrière les remparts sont aussi touchées. Voir p.320.*

» Mage des Runes: nécessite Rénovation de Rune (Science des Runes)

» Magicien: nécessite Commande à Distance (Machines de Guerre)

» Nécromancien: nécessite Hurlement de Banshee (Nécromancie)

» Seigneur Démon: nécessite Marque Démoniaque (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Sorts Amplifiés (Chaînes Elémentaires)

**Soutien des Gobelins**

Si le Héros dispose d'une Charrette de Munitions dans son armée, un Gobelin supplémentaire se joindra à lui chaque jour.

*Le Gobelin supplémentaire sera non-amélioré si l'armée ne contient ni Piégeur Gobelin ni Sorcier-Docteur Gobelin. Sinon, il sera du type présent dans l'armée, avec priorité au Piégeur Gobelin.*

» Barbare: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

**Triple Balliste**

Accorde un tir supplémentaire aux Balistes de l'armée du Héros (pour un total de 3 tirs consécutifs si ce dernier est doté de la capacité Baliste).

» Barbare: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

» Chevalier: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

» Mage des Runes: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

» Magicien: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

» Nécromancien: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

» Rôdeur: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

» Seigneur Démon: nécessite Baliste (Machines de Guerre), Flammes des Enfers (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

**Triple Catapulte**

Accorde un tir supplémentaire aux Catapultes de l'armée du Héros (pour un total de 3 tirs consécutifs si ce dernier est doté de la capacité Catapulte).

» Barbare: nécessite Soutien des Gobelins (Machines de Guerre), Force contre Magie (Rage Sanguinaire)

» Chevalier: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

» Mage des Runes: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

» Magicien: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

» Nécromancien: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

» Rôdeur: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

» Seigneur Démon: nécessite Catapulte (Machines de Guerre), Flammes des Enfers (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

## Magie de l'Invocation

Inaccessible aux Barbares — voir "Brise-Invocation"



### Notions de Magie de l'Invocation

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



### Magie de l'Invocation Pratique

Permet au Héros d'apprendre les sorts du quatrième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente nettement l'efficacité de tous les sorts de cette école.



### Magie de l'Invocation Avancée

Permet au Héros d'apprendre les sorts du cinquième cercle de l'Ecole de l'Invocation et augmente au maximum l'efficacité de tous les sorts de cette école.

## Capacités



### Armure Runique

Enseigne le sort Bouclier des Arcanes au Héros, et augmente de +4 sa Puissance Magique lorsqu'il le lance.

» Mage des Runes: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation), Exorcisme (Magie de l'Invocation)



### Bannissement

Inflige des dommages à toutes les créatures invoquées ou déphasées de l'armée ennemie, en fonction du Niveau du Héros.

*Bannissement réduit tous les pelotons déphasés ou invoqués à la fois: dans chaque peloton, 25%+Niveau\*3% des créatures sont bannies, arrondi par défaut mais au minimum une (pratique contre Invocation de Phénix). Ainsi, à partir du Niveau 25, tous les pelotons déphasés et invoqués sont bannis !*

» Chevalier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Mage des Runes: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Magicien: nécessite Miroir Magique (Artisanat)

» Nécromancien: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation), Hurlement de Banshee (Nécromancie), Maître de la Vie (Magie de l'Invocation)

» Rôdeur: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Seigneur Démon: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Sorcier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)



### Equilibre Elémentaire

Améliore la perception de l'équilibre naturel du Héros. Ainsi, lorsqu'un ennemi utilise le sort Invocation d'Elémentaires, le Héros invoque automatiquement un petit groupe d'Elémentaires d'alignement opposé pour combattre à ses côtés.

*Le groupe allié contient autant d'élémentaires que le groupe invoqué par l'ennemi. Ils apparaissent en même temps. Si l'ennemi invoque un Phoenix, celui-ci est aussi dupliqué.*

» Chevalier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Mage des Runes: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Magicien: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Nécromancien: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Rôdeur: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Seigneur Démon: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Sorcier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)



### Exorcisme

Double les dommages infligés aux créatures invoquées ou déphasées par les sorts de l'Ecole de la Destruction.

» Mage des Runes: nécessite Rune de Qualité (Science des Runes)

» Magicien: nécessite Marque du Magicien (Artisanat)

» Rôdeur: nécessite Flèche Enchantée (Vengeance)

» Seigneur Démon: nécessite Marque Démoniaque (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Sorts Amplifiés (Chaînes Elémentaires)



### Guerriers de Feu

Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires au Héros, mais ne permet d'invoquer que des Elémentaires de Feu.

Augmente de 40% le nombre d'Elémentaires invoqués.

» Chevalier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Mage des Runes: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Magicien: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Nécromancien: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Rôdeur: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)

» Seigneur Démon: nécessite Flammes des Enfers (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)



### Maître de la Conjuration

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.

**Maître de la Vie**

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Poing de la Colère et Animation de Cadavre.

**Maître du Tellurisme**

Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Piège de Feu et Séisme.

**Mines Hantées**

Invoque automatiquement un certain nombre de Fantômes (en fonction du numéro de la semaine) dans une Mine que vient de capturer le Nécromancien.

*Le nombre de Fantômes invoqués est égal à 5\*ceil(Num\_Semaine/2), où ceil() est l'arrondi par excès et Num\_Semaine le numéro de la semaine (la semaine 2 du mois 2 est la semaine 6). Ce nombre est donc de 5 les deux premières semaines, et augmente de 5 toutes les deux semaines. La valeur est limitée à 25.*

» Nécromancien: nécessite Maître de la Vie (Magie de l'Invocation), Héraut de la Mort (Commandement)

**Voile de Brume**

Réduit de 10% l'Initiative et les dommages infligés par les unités d'attaque à distance de l'ennemi du Rôdeur.

- » Chevalier: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)
- » Mage des Runes: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)
- » Magicien: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)
- » Nécromancien: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)
- » Rôdeur: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)
- » Sorcier: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)

## Magie de la Destruction

Inaccessible aux Barbares — voir "Brise-Destruction"



### Notions de Magie de la Destruction

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



### Magie de la Destruction Pratique

Permet au Héros d'apprendre les sorts du quatrième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente nettement l'efficacité de tous les sorts de cette école.



### Magie de la Destruction Avancée

Permet au Héros d'apprendre les sorts du cinquième cercle de l'Ecole de la Destruction et augmente au maximum l'efficacité de tous les sorts de cette école.

## Capacités



### Courroux Ardent

En attaquant, les créatures de l'armée du Héros infligent 10% de dommages supplémentaires sous forme de dommages de Feu, sauf en cas d'Immunité contre le Feu.

- » Chevalier: nécessite Entraineur Efficace (Entraînement), Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Magicien: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Nécromancien: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)



### Embrasement

Les sorts de l'Ecole du Feu lancés par le Héros enflamment les ennemis et leur infligent 100% des dommages du sort pendant les trois tours suivants.

*Les 100% de dommages additionnels sont répartis sur les 3 tours suivants, soit 33,3% par tour.*

- » Chevalier: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Magicien: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Nécromancien: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction)



### Explosion de Mana

Inflige 10 fois le Niveau du Héros en dommages de Feu à toutes les créatures ennemis qui tentent de lancer un sort.

- » Chevalier: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Magicien: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Nécromancien: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)



### Flammes Cuisantes

Augmente de 50% les dommages de Feu infligés par la capacité Flammes des Enfers.

- » Seigneur Démon: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction), Flammes des Enfers (Déphasage)



### Flop Magique

Réduit de 20% les dommages infligés par les sorts ennemis.

- » Chevalier: nécessite Maître de la Foudre (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Embrasement (Magie de la Destruction), Rénovation de Rune (Science des Runes)
- » Magicien: nécessite Miroir Magique (Artisanat)
- » Nécromancien: nécessite Maître de la Foudre (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Maître de la Foudre (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Foudre (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Maître de la Foudre (Magie de la Destruction)



### Maître de la Foudre

Octroie un effet d'étourdissement de la première cible aux sorts Foudre et Chaîne de Foudre.

*Voir p.320 pour plus de détails sur l'effet d'étourdissement.*



### Maître de la Glace

Octroie un effet de paralysie aux sorts Trait de Glace, Cercle d'Hiver et Froid Glacial.

*Voir p.320 pour plus de détails sur l'effet de paralysie.*

**Maître du Feu**

Réduit de 50% la Défense des créatures ennemis frappées par les sorts Boule de Feu, Mur de Flammes et Armageddon.  
La pénalité de Défense dure 1 tour et n'est pas cumulative.

**Mort Glacée**

Améliore les sorts Trait de Glace, Cercle d'Hiver et Froid Glacial. Ces sorts tueront obligatoirement au moins une créature ennemie, sauf en cas d'Immunité contre la Glace.

*Le sort tuera exactement une créature supplémentaire de chaque peloton visé. Par exemple, il fera 4 points de dommages additionnels contre un Paysan, et 220 contre un Archange. Si la cible possède une protection contre la glace, celle-ci réduit les dommages en proportion.*

- » Chevalier: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Magicien: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Nécromancien: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)

**Secrets Destructeurs**

Augmente de +2 l'Esprit du Héros de façon permanente et lui enseigne un sort offensif de premier, deuxième ou troisième cercle qu'il ne connaît pas encore.

- » Chevalier: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Mage des Runes: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Magicien: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Nécromancien: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)

## Magie de la Lumière

Inaccessible aux Barbares — voir "Brise-Lumière"



### Notions de Magie de la Lumière

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.



### Magie de la Lumière Pratique

Permet au Héros d'apprendre les sorts du quatrième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente nettement l'efficacité de tous les sorts de cette école.



### Magie de la Lumière Avancée

Permet au Héros d'apprendre les sorts du cinquième cercle de l'Ecole de la Lumière et augmente au maximum l'efficacité de tous les sorts de cette école.

## Capacités



### Ange Gardien

Lorsque toutes les troupes du Chevalier périssent au combat, un Ange apparaît sur le champ de bataille et ressuscite le peloton allié le plus puissant, avant de disparaître.

*L'ange Gardien ressuscite 240+30\*Niveau Points de Vie. Toutes les créatures peuvent être ressuscitées (y compris les Gargouilles, Golems et Dragons de Feu/Magma/Lave) sauf les 4 Elémentaires. Si le peloton ressuscité est le dernier à avoir été tué, il conserve sa valeur ATB. S'il devait riposter, il riposte juste après sa résurrection. Les effets actifs sont par contre dissipés.*

» Chevalier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière), Bénédiction (Entraînement), Maître des Bénédictions (Magie de la Lumière)



### Crépuscule

Augmente de +3 la Puissance Magique des sorts de l'Ecole de la Lumière et de l'Ecole des Ténèbres.

» Chevalier: nécessite Chevalier Déchu (Magie des Ténèbres)  
» Nécromancien: nécessite Hurlement de Banshee (Nécromancie)  
» Sorcier: nécessite Transe Rituelle (Chaînes Elémentaires)



### Lueur Diffuse

Double le coût en Mana des sorts de l'Ecole de la Lumière pour le Héros ennemi.

» Chevalier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Mage des Runes: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Magicien: nécessite Miroir Magique (Artisanat)  
» Nécromancien: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Rôdeur: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Seigneur Démon: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Sorcier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)



### Lumière Eternelle

Les sorts de l'Ecole de la Lumière lancés par le Héros sont deux fois plus difficiles à dissiper. Les sorts opposés (Hex d'Épuisement contre Grâce de Rapidité par exemple) ont 50% de chances d'échouer.

Voir p.324

» Chevalier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Mage des Runes: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Magicien: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Nécromancien: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Rôdeur: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Seigneur Démon: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)  
» Sorcier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)



### Maître de l'Abjuration

Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Déflexion et Grâce d'Endurance, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.



### Maître de la Colère

Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Puissance et Grâce de Rapidité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Mot de Lumière.



### Maître des Bénédictions

Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Mana Raffiné**

Réduit de 50% le coût en Mana des sorts de toutes les créatures de l'armée du Héros.

- » Chevalier: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Mage des Runes: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Magicien: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Nécromancien: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Rôdeur: nécessite Rafales de Tempête (Magie de la Lumière), Flèche Enchantée (Vengeance)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Sorcier: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)

**Rafales de Tempête**

Réduit de -1 la Vitesse et de 10% l'Initiative de toutes les créatures volantes ennemis.

- » Chevalier: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Mage des Runes: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Magicien: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Nécromancien: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Rôdeur: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)
- » Sorcier: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)

**Résistance au Feu**

Diminue de 50% les dommages infligés par tous les sorts de Feu aux créatures de l'armée du Héros et les immunise contre l'effet de réduction de Défense de la capacité Maître du Feu.

- » Chevalier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)
- » Mage des Runes: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)
- » Magicien: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)
- » Nécromancien: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)
- » Rôdeur: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)
- » Seigneur Démon: nécessite Flammes des Enfers (Déphasage)
- » Sorcier: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière)

**Magie des Ténèbres**

Inaccessible aux Barbares — voir "Brise-Ténèbres"

**Notions de Magie des Ténèbres**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Magie des Ténèbres Pratique**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du quatrième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente nettement l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Magie des Ténèbres Avancée**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du cinquième cercle de l'Ecole des Ténèbres et augmente au maximum l'efficacité de tous les sorts de cette école.

**Capacités****Chevalier Déchu**

En choisissant de consacrer sa vie à l'apprentissage des secrets de la Magie des Ténèbres, ce Chevalier est devenu un paria. Les troupes sous son contrôle souffrent d'une pénalité de -1 au Moral, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en Puissance Magique lors du lancement de sorts de l'Ecole des Ténèbres.

» Chevalier: nécessite Contre-Offensive (Entraînement)

**Frappe de Faiblesse**

Lorsqu'il attaque, le Héros inflige automatiquement le sort Hex de Contracture à sa cible.

*Hex de Contracture a le même effet et la même durée que si le héros l'avait lancé.*

» Chevalier: nécessite Chevalier Déchu (Magie des Ténèbres)

» Seigneur Démon: nécessite Marque Démoniaque (Déphasage)

**Maître de la Douleur**

Octroie un effet de zone aux sorts Hex de Peste et Hex de Vulnérabilité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Blasphème des Ténèbres.

**Maître des Hex**

Octroie un effet de masse aux sorts Hex de Faiblesse et Hex de Contracture, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Maître Mentaliste**

Octroie un effet de masse aux sorts Hex d'Epuisement et Hex de Confusion, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

**Mépris des Ténèbres**

Réduit de 50% la Puissance Magique des sorts de l'Ecole des Ténèbres lancés par l'ennemi.

» Chevalier: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Mage des Runes: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Magicien: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Nécromancien: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Rôdeur: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Seigneur Démon: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Sorcier: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

**Recyclage Magique**

Permet au Héros de récupérer tout le Mana utilisé pour lancer un sort si la cible parvient à y résister.

*De plus, si la cible résiste le sort, le héros ne perdra qu'une partie de son tour: sa valeur ATB sera réinitialisée à 0,2/0,3/0,4/0,5 selon sa maîtrise de Sorcellerie (aucune/notions/pratique/avancée). Recyclage Magique ne fonctionne pas pour les sorts de masse.*

» Chevalier: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

» Mage des Runes: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

» Magicien: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

» Nécromancien: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres), Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres), Stigmate du Nécromancien (Nécromancie)

» Rôdeur: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

» Seigneur Démon: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

» Sorcier: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

**Sceau des Ténèbres**

Double le coût en Mana des sorts de l'Ecole des Ténèbres pour le Héros ennemi.

- » Chevalier: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)
- » Mage des Runes: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)
- » Magicien: nécessite Miroir Magique (Artisanat)
- » Nécromancien: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)
- » Rôdeur: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)
- » Sorcier: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

**Terre Corrompue**

Inflige des dommages en fonction du Niveau du Héros à toutes les créatures ennemis de combat au corps à corps qui tentent de se déplacer.

*Dommages = 3\*Niveau, infligé une fois par déplacement, pas par case.*

- » Chevalier: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)
- » Mage des Runes: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)
- » Magicien: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)
- » Nécromancien: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)
- » Rôdeur: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres), Frappe de Faiblesse (Magie des Ténèbres)
- » Sorcier: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)

**Sorcellerie****Inaccessible aux Barbares — voir "Hurlement"****Notions de Sorcellerie**

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 10% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.

**Sorcellerie Pratique**

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 20% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.

**Sorcellerie Avancée**

Augmente la vitesse de lancement de sorts de combat du Héros. Réduit de 30% l'intervalle entre deux lancements de sorts consécutifs.

**Capacités****Ames Explosives**

Améliore la capacité Dégustation de Cadavre en accordant une chance pour que les cadavres utilisés de cette façon explosent en infligeant des dommages à toutes les unités adjacentes, et ce quel que soit leur camp.

*A chaque fois qu'un cadavre est absorbé, il explode dans une Boule de Feu, exactement comme si le sort Boule de Feu était lancé par le héros, excepté pour la Puissance Magique utilisée dans le calcul: la Puissance est de 2 si le groupe absorbé était amélioré, et de 1 s'il ne l'était pas.*

» Seigneur Démon: nécessite Dégustation de Cadavre (Déphasage)

**Assimilation des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui accorde +100 Mana de façon temporaire.

- » Chevalier: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)
- » Mage des Runes: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)
- » Magicien: nécessite Contresort (Sorcellerie), Fusion d'Artéfact (Artisanat)
- » Nécromancien: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)
- » Rôdeur: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)
- » Seigneur Démon: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)
- » Sorcier: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mana Erratique (Sorcellerie)

**Compréhension de la Magie**

Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

**Contresort**

Annule l'effet du prochain sort lancé par l'ennemi, mais draîne le double du coût en Mana de ce sort.

- » Chevalier: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)
- » Mage des Runes: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)
- » Magicien: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Miroir Magique (Artisanat)
- » Nécromancien: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)
- » Rôdeur: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)
- » Seigneur Démon: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)
- » Sorcier: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)

**Distraction**

Réduit de 20% l'Initiative 0,15 la valeur ATB du Héros ennemi s'il lance un sort en combat.

*La valeur ATB du héros ennemi est diminuée de 0,15 lorsqu'il lance un sort. Le résultat peut être négatif. Voir p.320.*

- » Chevalier: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Mage des Runes: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Magicien: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Nécromancien: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Rôdeur: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)
- » Seigneur Démon: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie), Mysticisme (Sorcellerie)
- » Sorcier: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie)

**Initiation aux Arcanes**

Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.

**Mana Erratique**

Réduit aléatoirement (jusqu'à 50%) le coût en Mana des sorts du Héros.

*Il y a 50% de chance que le coût du sort soit réduit. La réduction est aléatoire, entre 0 et 50% du coût du sort.*

- » Chevalier: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)
- » Mage des Runes: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)
- » Magicien: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)
- » Nécromancien: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)
- » Rôdeur: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)
- » Seigneur Démon: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)
- » Sorcier: nécessite Sorts Amplifiés (Chaînes Elémentaires)

**Mysticisme**

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.

**Squelette Induré**

Augmente de 20% la résistance aux sorts de l'Ecole de la Destruction des créatures de l'armée du Nécromancien.

- » Nécromancien: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)

**Virtuosité des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui enseigne un nouveau sort.

*Le héros reçoit un nouveau sort aléatoire de niveau 1-3, que ses compétences lui permettent d'apprendre.*

- » Chevalier: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)
- » Mage des Runes: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)
- » Magicien: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)
- » Nécromancien: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)
- » Rôdeur: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)
- » Seigneur Démon: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)
- » Sorcier: nécessite Compréhension de la Magie (Sorcellerie)

## Compétences Uniques

### Artisanat (Magicien)



#### **Notions d'Artisanat**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 1 pour ses créatures.



#### **Artisanat Pratique**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 2 pour ses créatures.



#### **Artisanat Avancé**

Permet au Héros de fabriquer de l'équipement de Niveau 3 pour ses créatures.



#### **Artisanat Ultime**

Réduit de 50% le coût de fabrication d'équipement pour les créatures.

## Capacités



#### **Fusion d'Artéfact**

Permet au Héros de faire fondre les artéfacts équipant les créatures de son armée afin de guérir et ressusciter pendant le combat.

*La créature regagne  $10 * \text{Niveau Héros} * (1 + \text{Nb_Effets})$  Points de Vie, où Nb\_Effets est le nombre d'effets magiques associés à l'artéfact. Le héros ne dépense que 0.25 tour pour faire fondre l'artéfact.*



#### **Marque du Magicien**

Permet au Héros d'établir une liaison magique avec une cible. Tout sort lancé sur cette cible jusqu'à la fin du combat voit son efficacité, ainsi que son coût en Mana, doublés. De plus, tout sort lancé sur une autre créature affectera également la cible. Si le Héros ne dispose pas de suffisamment de Mana en réserve, l'effet du sort n'est pas doublé. *Le Magicien ne peut se lier qu'avec un peloton à la fois, et n'utilise que la moitié de son tour pour créer cette liaison.*



#### **Miroir Magique**

Accorde une chance pour que chaque sort offensif lancé par un ennemi rebondisse et affecte une autre cible, y compris les créatures ennemis.

*La probabilité de réfléchir le sort dépend du Niveau du héros et vaut  $10 * \text{Niveau} * 2\%$ . Si le sort est réfléchi, la nouvelle cible est choisie aléatoirement parmi toutes les autres unités sur le champ de bataille. La nouvelle cible peut résister au sort, mais ne peut pas le réfléchir à nouveau. Les sorts de masse ou à effet de zone ne peuvent pas être réfléchis.*



#### **Omniscience des Arcanes**

Inscrira tous les sorts existants dans le Livre de Sorts du Héros. Permet au Héros de les lancer au niveau Avancé d'une Ecole.

» Magicien: nécessite Tuteur (Apprentissage), Assimilation des Arcanes (Sorcellerie), Secousses (Machines de Guerre)

## Chaînes Elémentaires (Sorcier)



### **Notions de Focalisation**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 20% des dommages normaux de ses sorts.



### **Focalisation Pratique**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 40% des dommages normaux de ses sorts.



### **Focalisation Avancée**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 50% des dommages normaux de ses sorts.



### **Focalisation Ultime**

Réduit la protection des créatures résistant à la magie et permet au Héros de leur infliger 75% des dommages normaux de ses sorts.

## Capacités



### **Perception Elémentaire**

Permet au Sorcier de connaître les éléments associés à chaque créature ennemie afin que les sorts de l'Ecole de la Destruction lancés par le Héros puissent infliger des dommages élémentaires additionnels.



### **Sorts Amplifiés**

Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.



### **Transe Rituelle**

Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.



### **Courroux des Eléments**

Double les dommages infligés par l'explosion d'une Chaîne Elémentaire.

» Sorcier: nécessite Sorcier Chanceux (Chance), Assimilation des Arcanes (Sorcellerie), Maître de la Glace (Magie de la Destruction), Maître de la Foudre (Magie de la Destruction), Maître du Feu (Magie de la Destruction), Perception Elémentaire (Chaînes Elémentaires)

## Déphasage (Seigneur Démon)



### Notions de Déphasage

Accorde aux Diablotins et aux Démons Cornus (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 30% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



### Déphasage Pratique

Accorde aux Diablotins, aux Démons Cornus, aux Chiens Infernaux et aux Succubes (et à leurs versions améliorées) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 35% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



### Déphasage Avancé

Accorde à toutes les créatures Inferno (sauf aux Diables et aux Archidiables) la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 40% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.



### Déphasage Ultime

Accorde à toutes les créatures Inferno la capacité de Déphasage, afin d'invoquer des renforts depuis les plans infernaux. Chaque unité ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat en dépensant 50% de son initiative actuelle. Les créatures invoquées ainsi représentent 45% de celles ayant déphasé et disparaissent à la fin du combat.

## Capacités



### Dégustation de Cadavre

Permet au Seigneur Démon d'absorber les cadavres des créatures tombées au combat afin de restaurer son Mana. Les cadavres utilisés ainsi disparaissent du champ de bataille.

*1 point de Mana est restauré par tranche de 30 Points de Vie consommée. Le Mana gagné ne peut dépasser le Mana maximal du Seigneur Démon.*



### Flammes des Enfers

Accorde aux créatures de l'armée du Seigneur Démon 30% de chances d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draîne le Mana du Seigneur Démon.

*Flammes des Enfers inflige 10\*(Puissance+1) de dommages du feu, en consommant 5 points de Mana du Seigneur Démon.*



### Marque Démoniaque

Permet au Héros d'infliger de lourds dommages à une créature ciblée si celle-ci tente d'attaquer, de riposter ou de lancer un sort. Une fois placée, la Marque Démoniaque reste active jusqu'à la fin du combat. Si la cible ne fait rien ou se contente de se déplacer, elle ne subit aucun dommage.

*Les dommages sont les mêmes que pour les coups directs infligés par le héros, avec un bonus de 3 au Niveau pris en compte pour le calcul — voir p.311. Le Seigneur Démon ne peut marquer qu'une seule cible à la fois, et n'utilise que la moitié de son tour pour la choisir.*



### Déphasage Absolu

Rend le processus de Déphasage instantané.

» Seigneur Démon: nécessite Flèches Enflammées (Attaque), Téléportation d'Assaut (Logistique), Terre Corrompue (Magie des Ténèbres)

## Entraînement (Chevalier)



### Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Augmente de 5% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



### Riposte Pratique

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Réduit de 15% le coût d'entraînement. Augmente de 10% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



### Riposte Avancée

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Réduit de 30% le coût d'entraînement. Augmente de 20% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.



### Riposte Ultime

Permet au Chevalier d'améliorer chaque semaine un nombre limité de troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement. Réduit de 45% le coût d'entraînement. Augmente de 25% les dommages infligés par les créatures de l'armée du Chevalier lors d'une riposte.

## Capacités



### Bénédiction

Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier. Inefficace sur les Non-Morts et les unités Mécaniques.

*Bénédiction augmente l'Attaque, la Défense et le Moral de 1, et l'Initiative de 10%. Cet effet dure pendant 2+0,25\*Niveau tours.*



### Contre-Offensive

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à toute unité ennemie attaquant cette créature.

*Les dommages sont les mêmes que pour les coups directs infligés par le héros, avec un bonus de 3 au Niveau pris en compte pour le calcul — voir p.311. Le Chevalier ne peut protéger qu'une seule cible à la fois, et n'utilise que la moitié de son tour pour la choisir.*



### Entraineur Efficace

Réduit de 35% le coût d'entraînement des troupes. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain d'Entraînement.



### Contre-Offensive Impitoyable

Triple les dommages infligés par la capacité Contre-Offensive du Héros.

» Chevalier: nécessite Ange Gardien (Magie de la Lumière), Persévérance (Défense), Empathie (Commandement)

## Nécromancie (Nécromancien)



### **Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



### **Nécromancie Pratique**

Permet au Nécromancien de ressusciter 30% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



### **Nécromancie Avancée**

Permet au Nécromancien de ressusciter 40% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.



### **Nécromancie Ultime**

Permet au Nécromancien de ressusciter 50% des créatures ennemis sous la forme de troupes sous son contrôle (le nombre de créatures pouvant être ressuscitées chaque semaine est limité). Augmente le nombre de points de Flux Noir.

## Capacités



### **Hurlement de Banshee**

Réduit de -1 le Moral et la Chance ainsi que de 10% l'Initiative de toutes les créatures ennemis.

Cet effet dure pendant  $2+0,25 \times \text{Niveau}$  tours.



### **Servitude Eternelle**

Permet au Nécromancien de ressusciter une partie des Non-Morts de son armée à la fin du combat.

L'un des groupes ayant perdu des créatures est aléatoirement sélectionné, et une partie des créatures détruites est relevée, pour une quantité de Points de Vie égale à  $7+5 \times \text{Niveau}$ .



### **Stigmate du Nécromancien**

Permet à un Nécromancien de lier son âme jusqu'à la fin du combat à celle d'une créature se trouvant sur le champ de bataille. Tous les dommages infligés à cette créature feront gagner du Mana au Nécromancien se repaissant de sa souffrance.

1 point de Mana est restauré par tranche de 75 points de dommages, arrondi par excès. Le Nécromancien peut se lier à une seule créature à la fois, et n'utilise que la moitié de son tour pour choisir sa cible.



### **Hurlement de Terreur**

Amplifie la baisse de Moral infligée à l'ennemi par la capacité Hurlement de Banshee (-6 points de Moral additionnels).

» Nécromancien: nécessite Recyclage Magique (Magie des Ténèbres), Bannissement (Magie de l'Invocation), Seigneur des Non-Morts (Apprentissage)

## Rage Sanguinaire (Barbare)



### **Notions de Rage Sanguinaire**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



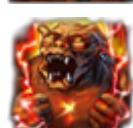
### **Rage Sanguinaire Pratique**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le second niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



### **Rage Sanguinaire Avancée**

Permet aux créatures du Bastion de l'armée du Héros d'atteindre le troisième niveau de Rage Démoniaque au fil de l'avancement d'un combat.



### **Rage Sanguinaire Ultime**

Réduit de 25% le nombre de points de Rage nécessaires aux créatures du Bastion de l'armée du Héros pour atteindre le niveau de Rage suivant.

## Capacités



### **Coup Puissant**

Permet au Héros de se lier à une créature de son armée. Après chaque attaque de la créature, le Héros attaquera la même cible avec une puissance équivalente à celle qu'il aurait avec 3 Niveaux de plus, tout en bénéficiant de grandes chances d'infliger un coup critique.

*Si la créature liée attaque à distance, le héros occasionnera des dommages normaux. Si elle attaque au corps à corps, l'attaque du héros profite du bonus des 3 niveaux. Le héros a 40% de chance de délivrer un coup critique (dommages doublés).*



### **Force contre Magie**

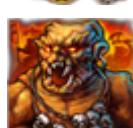
Réduit la Puissance Magique du héros ennemi en fonction de la Puissance Magique du Barbare.

*La Puissance Magique du héros ennemi est réduite de la moitié de la Puissance Magique du Barbare.*



### **Mémoire de Notre Sang**

Toutes les créatures du Bastion de l'armée du Barbare gagnent entre 50 et 100 points de Rage au début d'un combat. *Le bonus de points de rage est un multiple de 10, entre 50 et 100.*



### **Rage Absolue**

Toutes les créatures du Bastion de l'armée du Héros gagnent 500 points de Rage supplémentaires au début d'un combat.

» Barbare: nécessite Faveur Divine (Commandement), Frappe Effroyable (Attaque), Triple Catapulte (Machines de Guerre)

## Science des Runes (Mage des Runes)



### Notions de Science des Runes

Permet de placer des Runes du Premier et du Deuxième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



### Science des Runes Pratique

Permet de placer des Runes du Troisième et du Quatrième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



### Science des Runes Avancée

Permet de placer des Runes du Cinquième Cercle sur vos créatures lors d'un combat, afin de les doter de nouvelles capacités.



### Science des Runes Ultime

Permet de placer des Runes sans dépenser de Bois, ni de Mineraï.

## Capacités



### Rénovation de Rune

Permet de renforcer une Rune (choisie au hasard s'il y en a plusieurs) placée sur une créature ~~afin de prolonger son effet, pour un coût équivalent à 50% de la valeur d'Initiative en cours.~~

*La description officielle est incorrecte: le héros utilise un tour complet pour rénover une rune. Une fois rénovée, la rune est de nouveau utilisable par la créature au coût normal.*



### Rune de Qualité

Accorde 50% de chances d'annuler le coût en ressources de l'activation d'une Rune.



### Rune Supérieure

Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.



### Chance Surnaturelle

Les attaques normales contre les créatures de l'armée du Héros sont toujours malchanceuses. Les attaques chanceuses sont de niveau normal. Si l'ennemi dispose de l'Aptitude Chance de la Nature, les deux Aptitudes s'annulent.

» Mage des Runes: nécessite Préparation (Défense), Armure Runique (Magie de l'Invocation), Flop Magique (Magie de la Destruction)

## Vengeance (Rôdeur)



### **Vengeance**

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



### **Vengeance Pratique**

Permet au Rôdeur de choisir 2 ennemis intimes auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



### **Vengeance Avancée**

Permet au Rôdeur de choisir 3 ennemis intimes auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.



### **Vengeance Ultime**

Permet au Rôdeur de choisir 4 ennemis intimes auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Choisir une créature de base sélectionne également toutes ses améliorations. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

## Capacités



### **Flèche Enchantée**

Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Les attaques du Rôdeur (y compris l'attaque spéciale Pluie de Flèches) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort alimenté avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.

*Les flèches ne peuvent être enchantées que par un sort à la fois. L'enchantement est instantané, et le Rôdeur peut rejouer immédiatement.*



### **Pluie de Flèches**

Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemis faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalents à son Niveau + 3.

*Les dommages sont les mêmes que pour les coups directs infligés par le héros, avec un bonus de 3 au Niveau pris en compte pour le calcul — voir p.311.*



### **Précision Mortelle**

Permet au Rôdeur d'attaquer n'importe quelle créature ennemie présente sur le champ de bataille. Il lui inflige des dommages équivalents à son Niveau + 3. Si cette créature fait partie de ses ennemis intimes, il réussit automatiquement un coup critique et les dommages sont doublés. De plus, au moins une créature est systématiquement tuée.

*Les dommages sont les mêmes que pour les coups directs infligés par le héros, avec un bonus de 3 au Niveau pris en compte pour le calcul — voir p.311.*



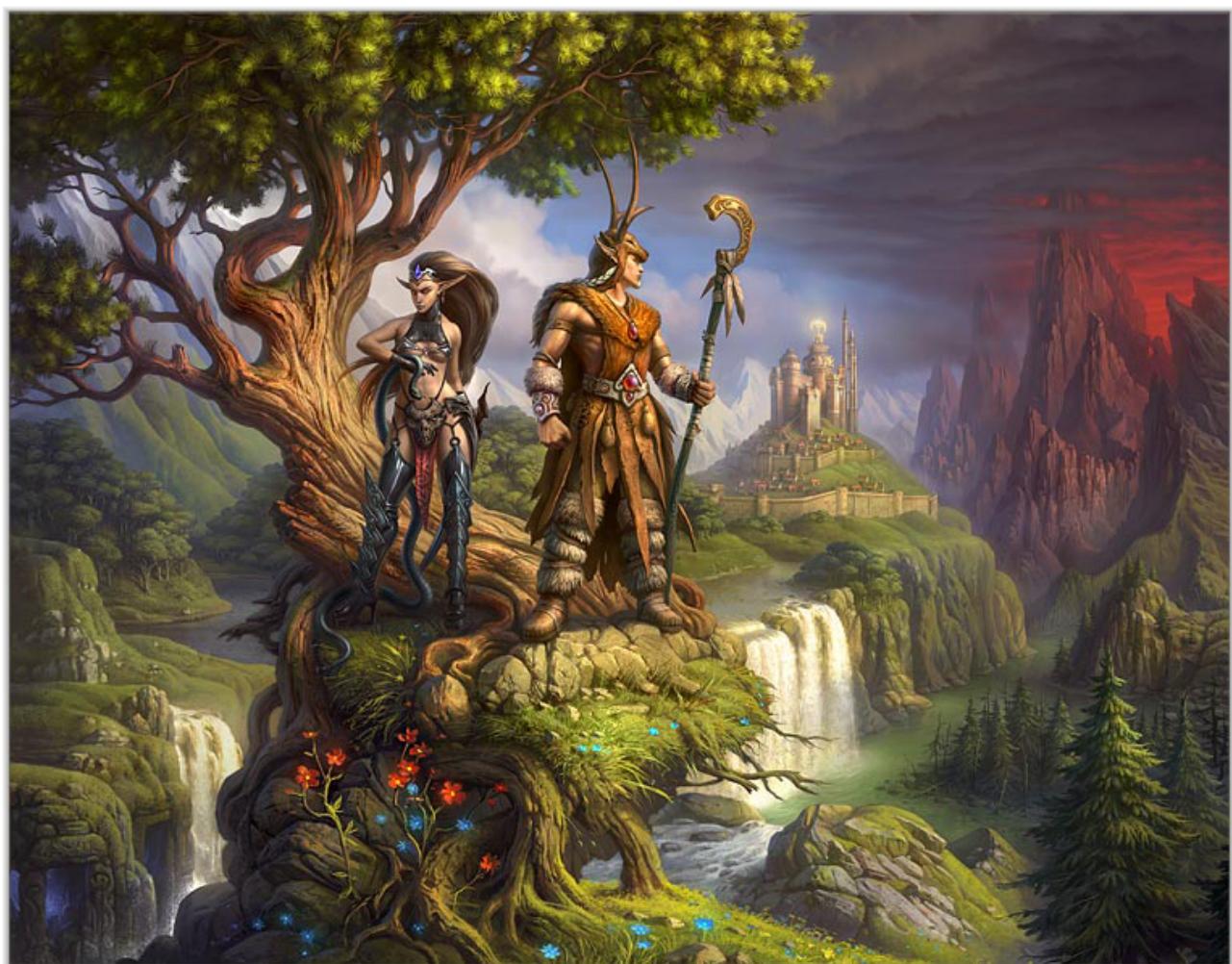
### **Chance de la Nature**

Effectue systématiquement un jet de Chance lors de chaque attaque menée par une créature de l'armée du Héros.

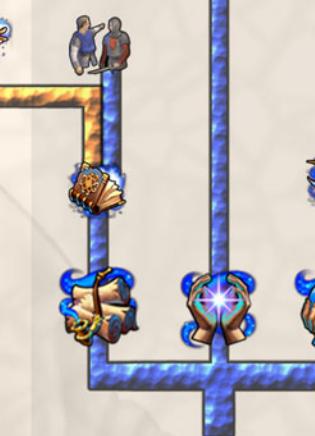
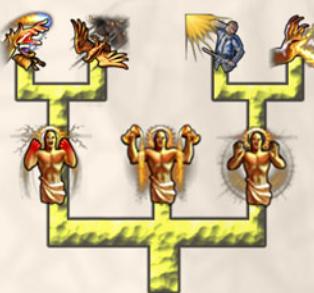
*Si l'ennemi possède la compétence Chance Surnaturelle, les deux compétences s'annulent.*

» Rôdeur: nécessite Chance Elfique (Chance), Terrain Familiar (Logistique), Mana Raffiné (Magie de la Lumière)

# ARBRES DES COMPÉTENCES



# Académie



Magic des Ténèbres

Magic de la Lumière

Magic de l'Invocation

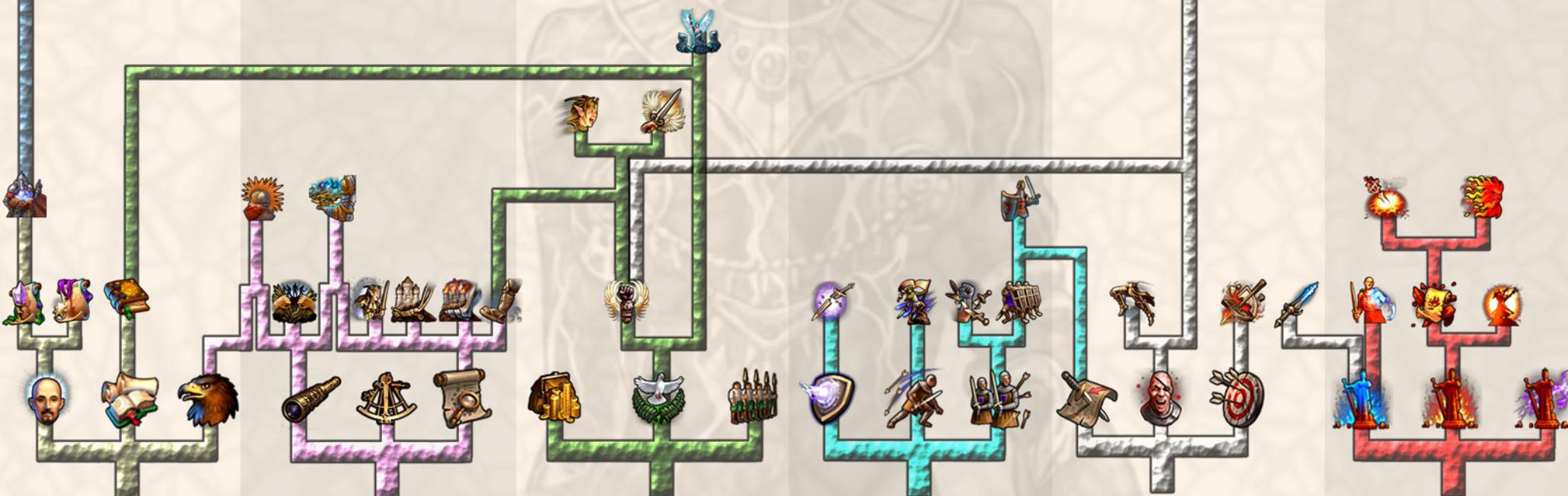
Chance

Sorcellerie

Machines de Guerre

Artisanat





# Bastion



Hurlement



Chance



Logistique



Défense



Attaque



Commandement

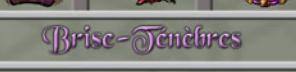
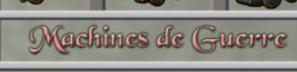
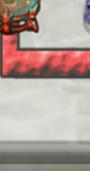
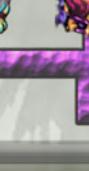
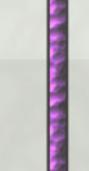
R Sangvinnaire



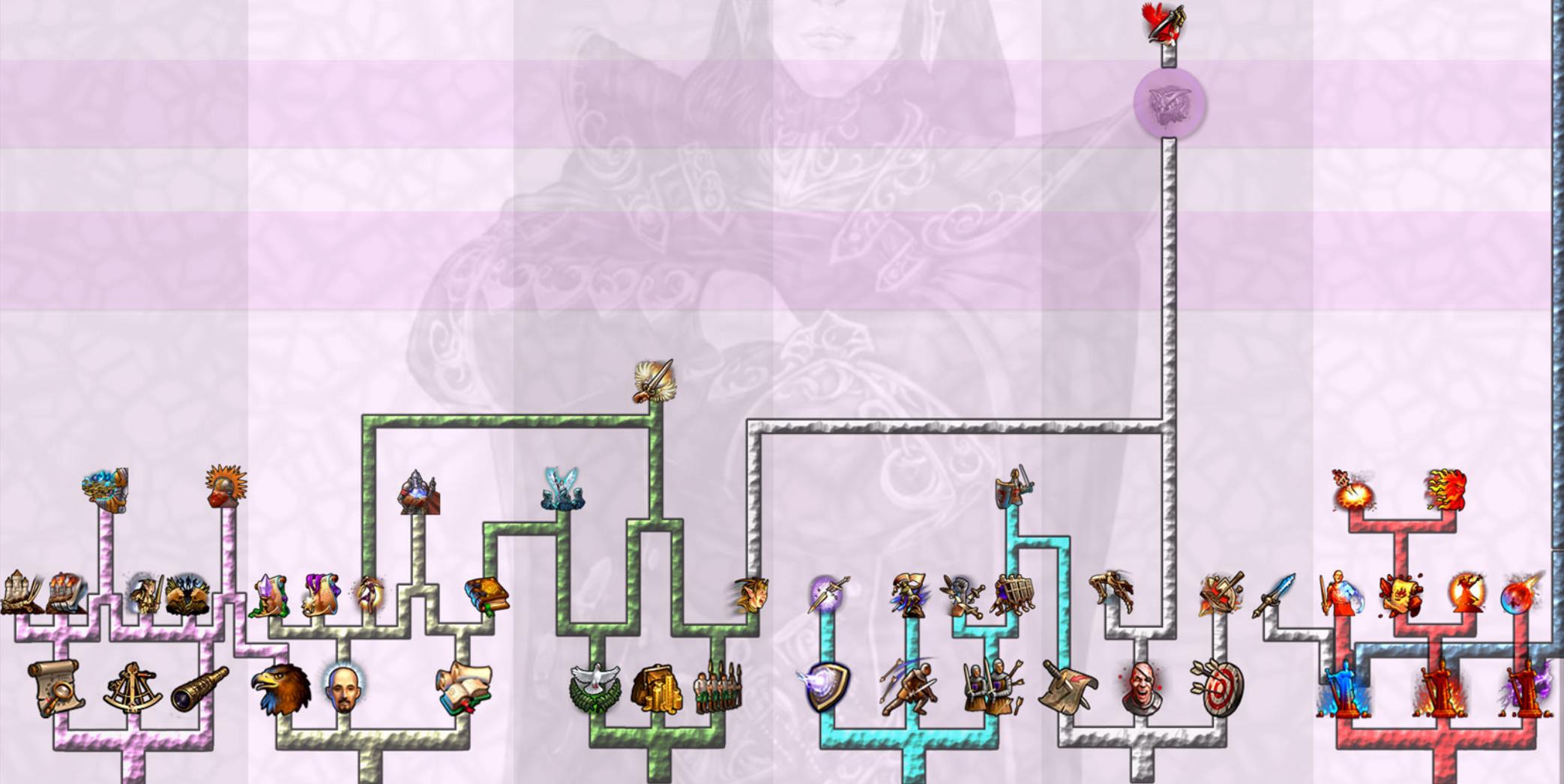
# Barbare



R  
Sanguinaire



# Donjon



Logistique

Apprentissage

Commandement

Défense

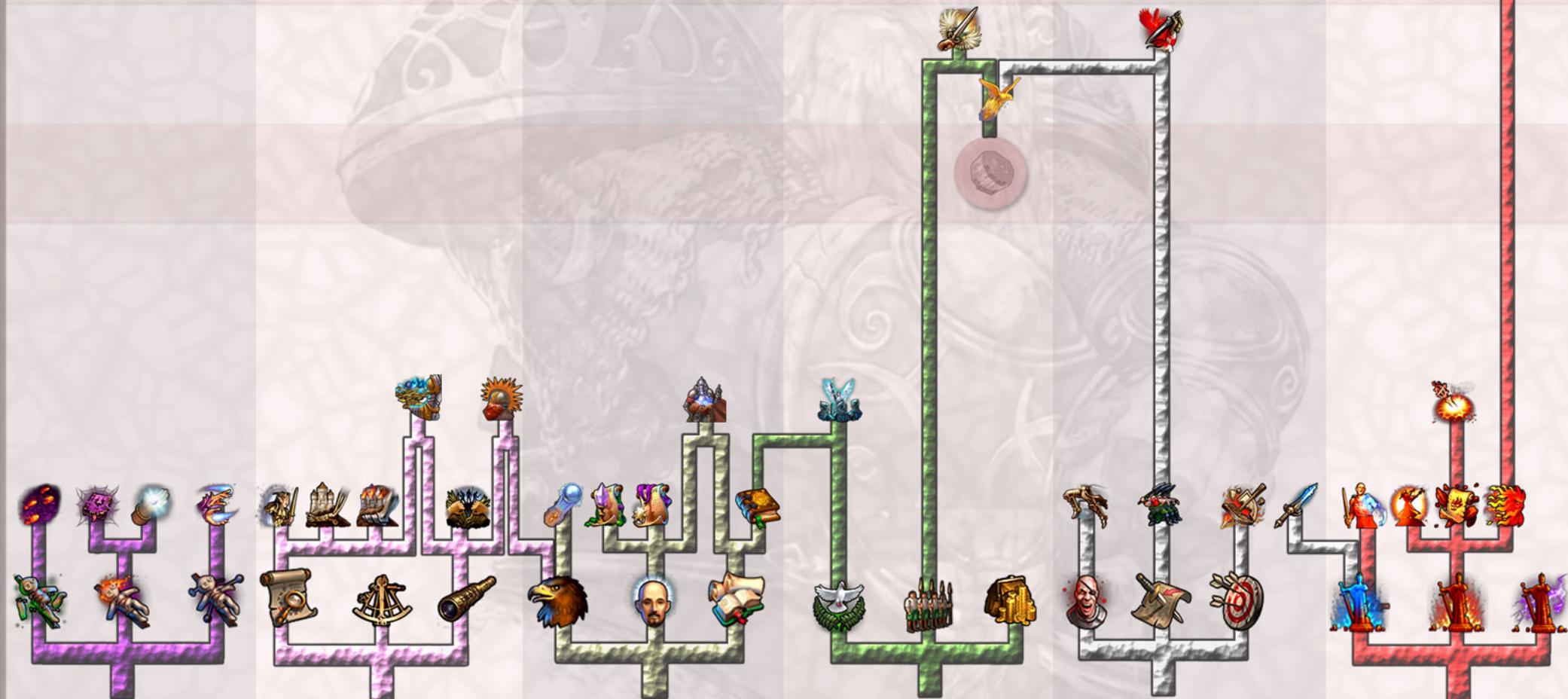
Attaque

Magie de la Destruction

# Sorcier



# Forteresse



Magie des Ténèbres



Logistique



Apprentissage



Commandement



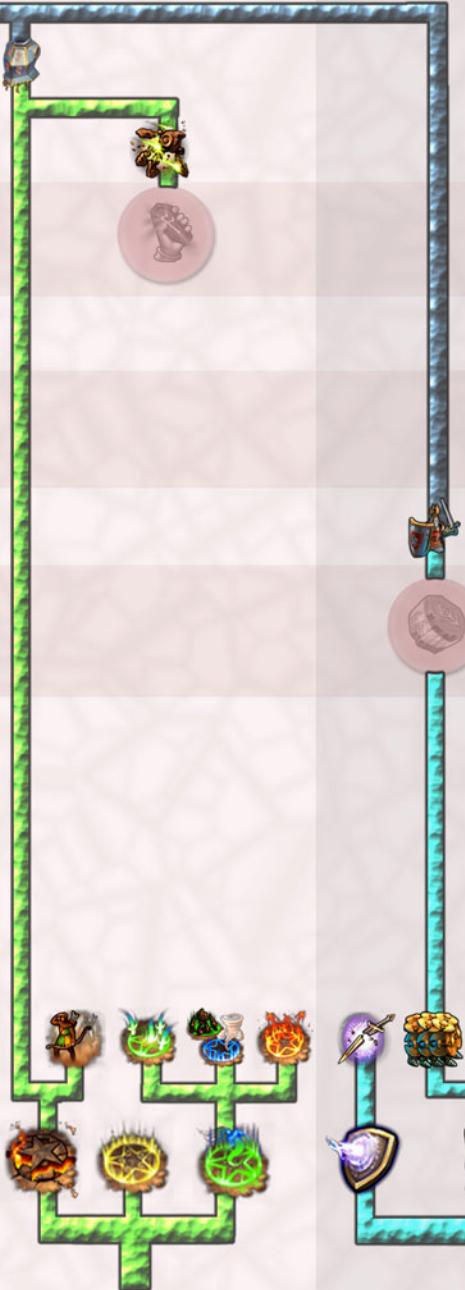
Attaque



Magie de la Destruction

# Mage des Runes

des Runes  
de la Science



Magie de l'Invocation



Défense



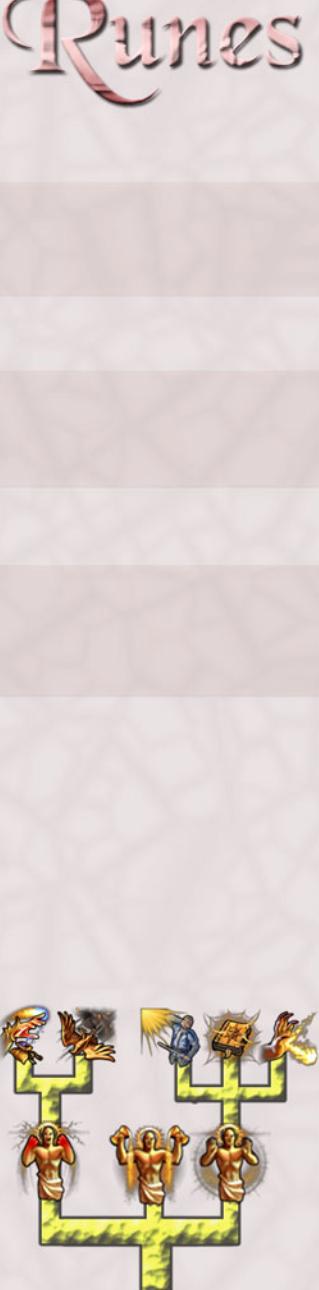
Machines de Guerre



Chance



Sorcellerie



Magie de la Lumière

# Havre



Machines de Guerre



Magie de l'Invocation



Sorcellerie



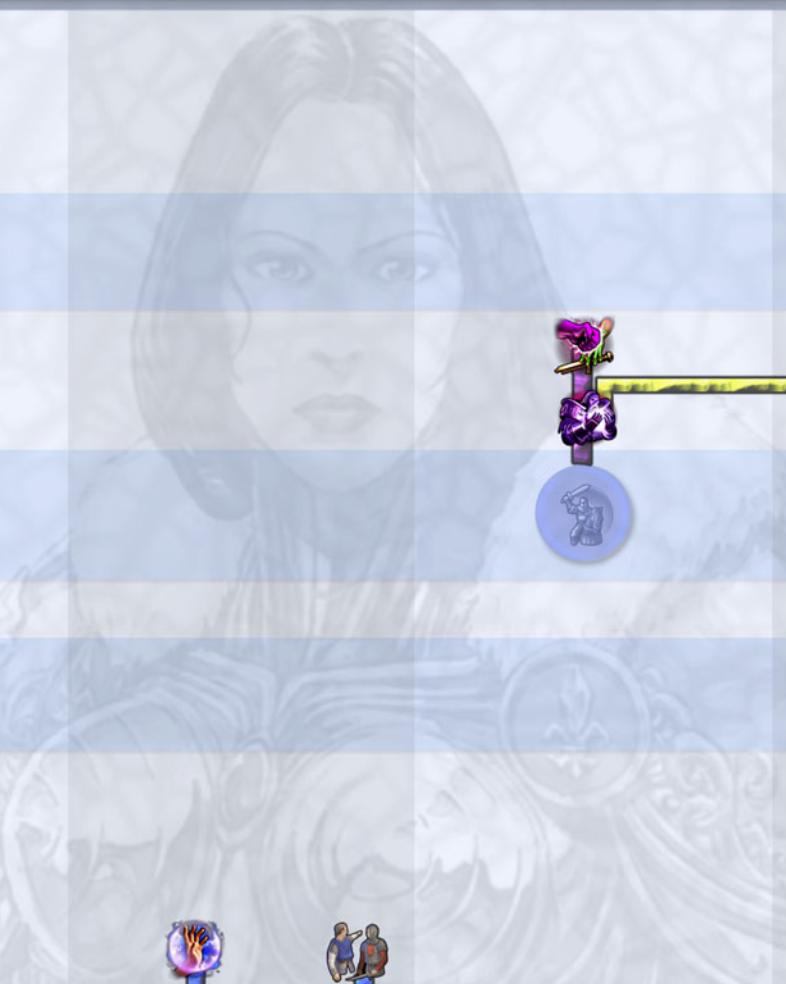
Magic des Ténèbres



Magic de la Lumière



Commandement



Entraînement



# Chevalier



Entraînement



Défense

Attaque

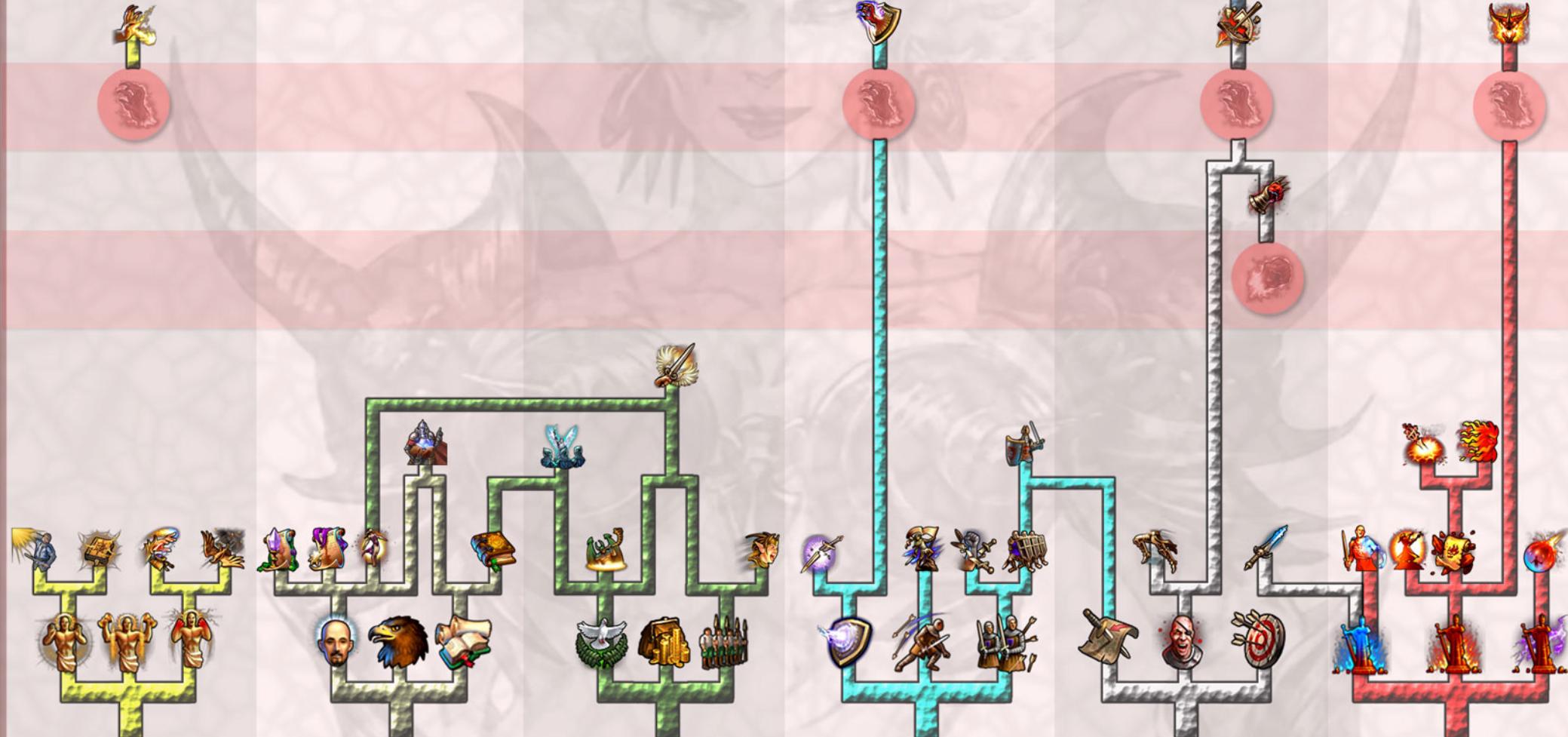
Magie de la Destruction

Apprentissage

Logistique

Chance

# Inferno



Magic de la Lumière



Apprentissage



Commandement



Défense



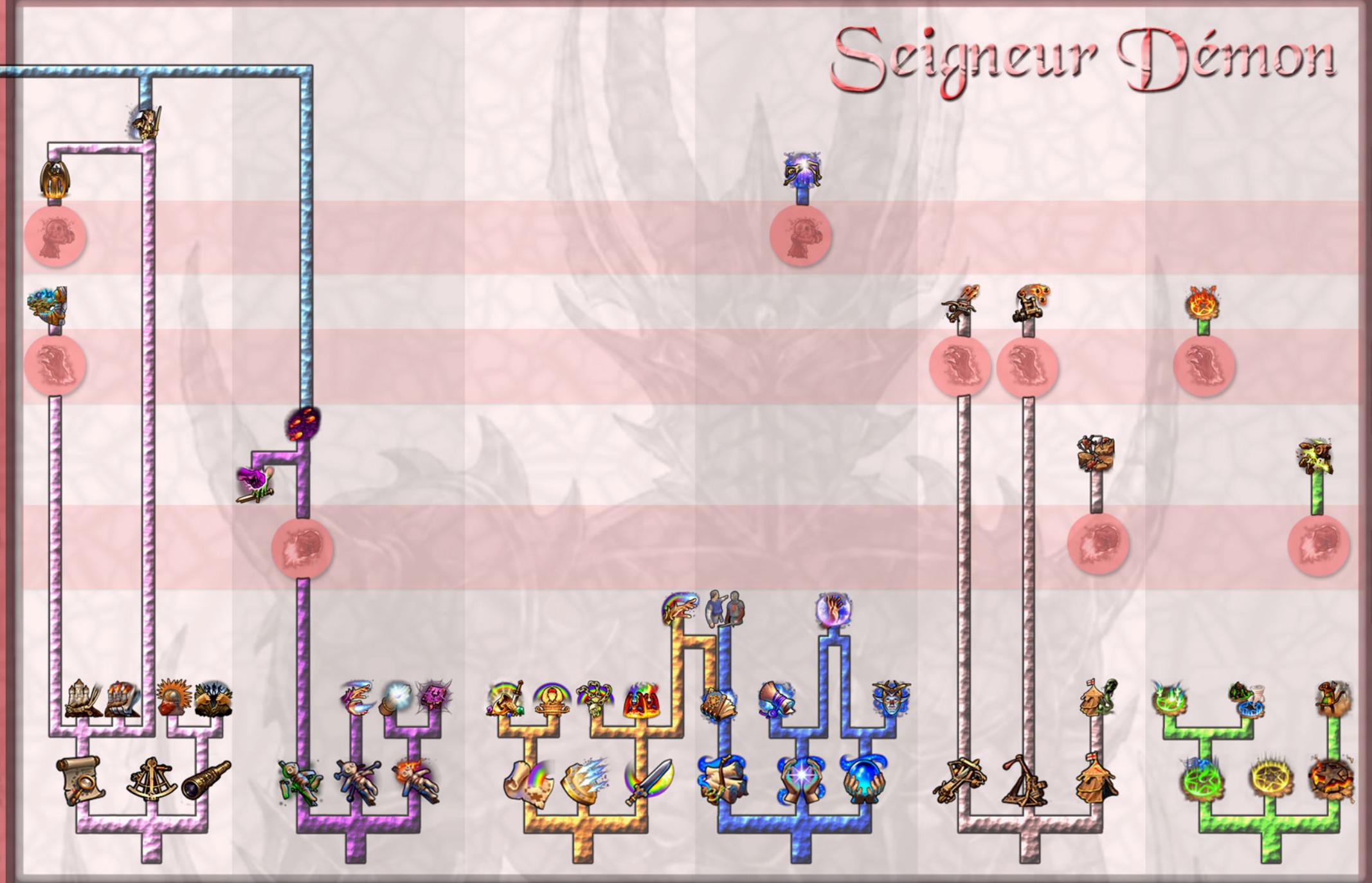
Attaque



Magie de la Destruction

De pha sage

# Seigneur Démon



10

www.kidzania.com

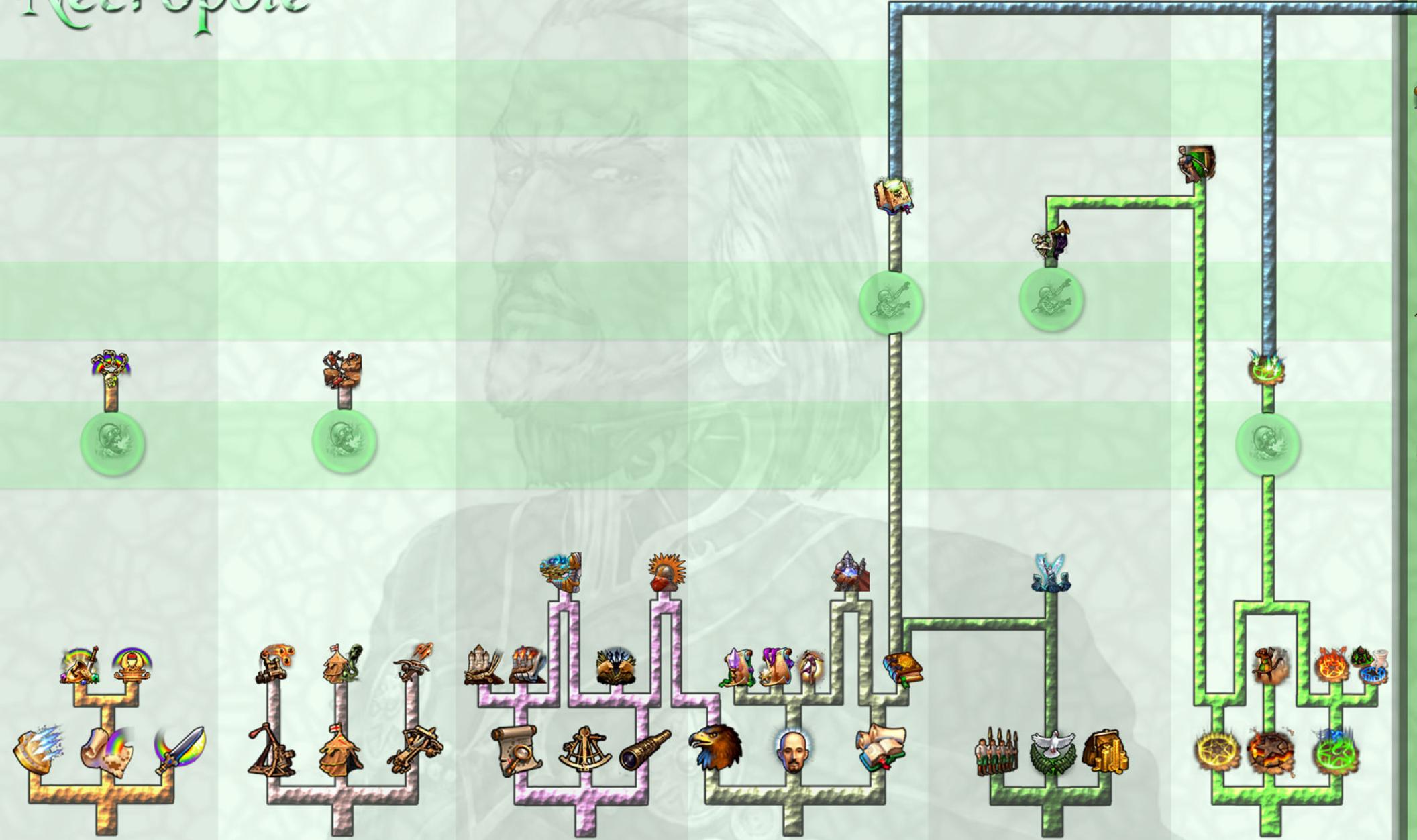
1

1

13

A row of three small, colorful decorative icons located in the bottom right corner of the screen.

# Nécropole



Necromancie



## Chance

## Machines de Guerre

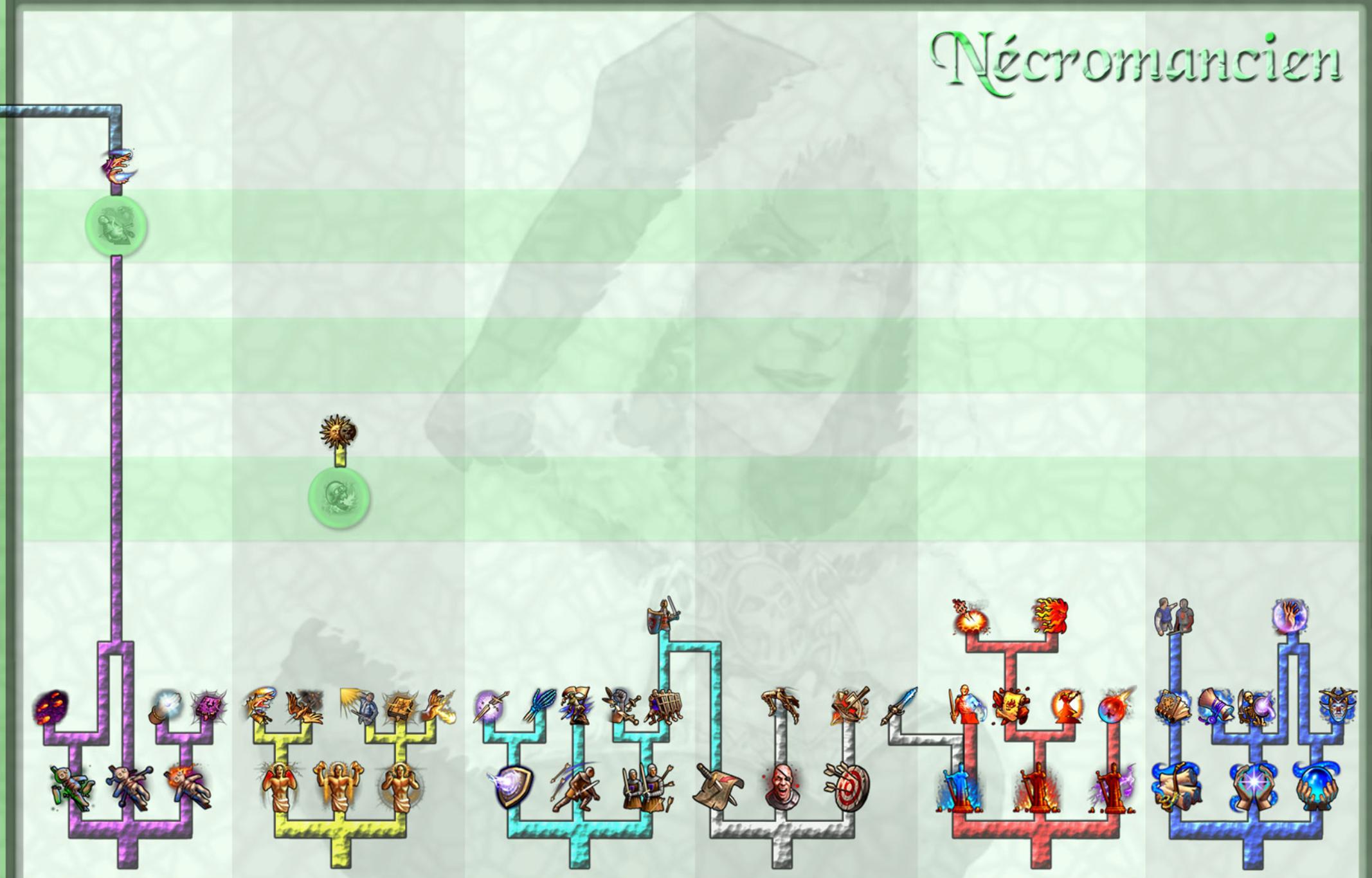
## **Logistique**

## Apprentissage

## **Commandment**

## Magic de Invocation

# Nécromancien



Magic des Ténèbres



Magic de la Lumière



Défense



Attaque

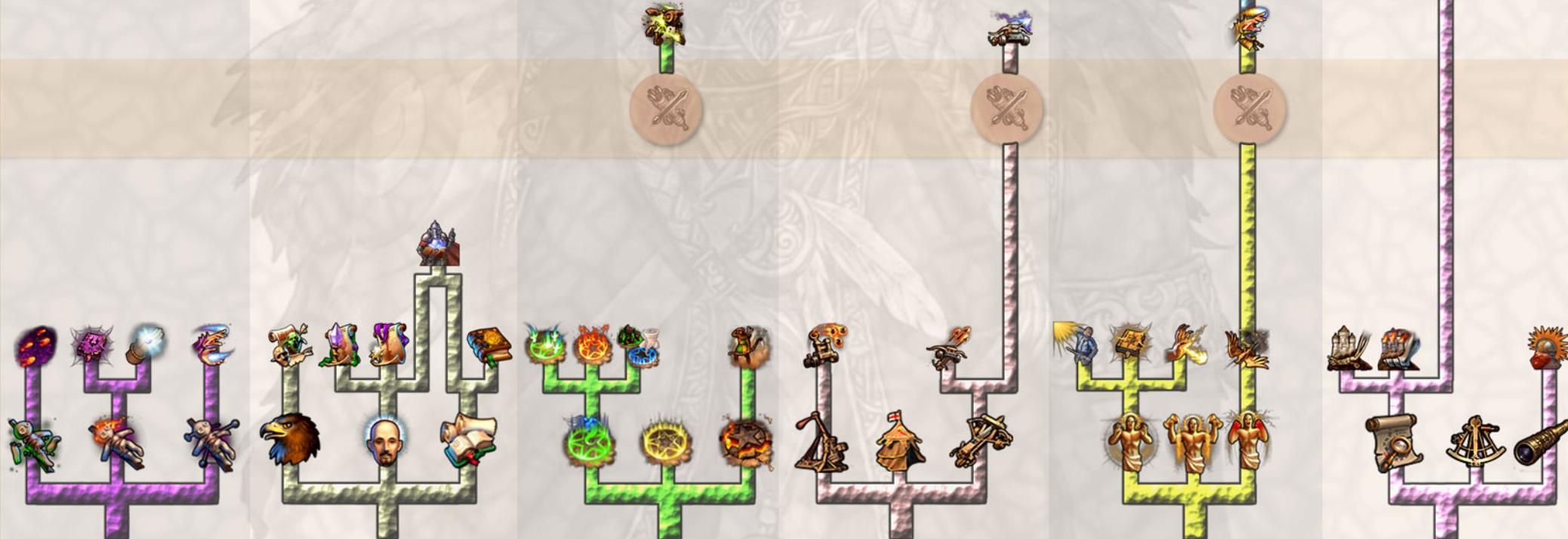


Magie de la Destruction



Sorcellerie

# Sylve



Magic des Ténèbres



Apprentissage



Magie de l'Invocation



Machines de Guerre

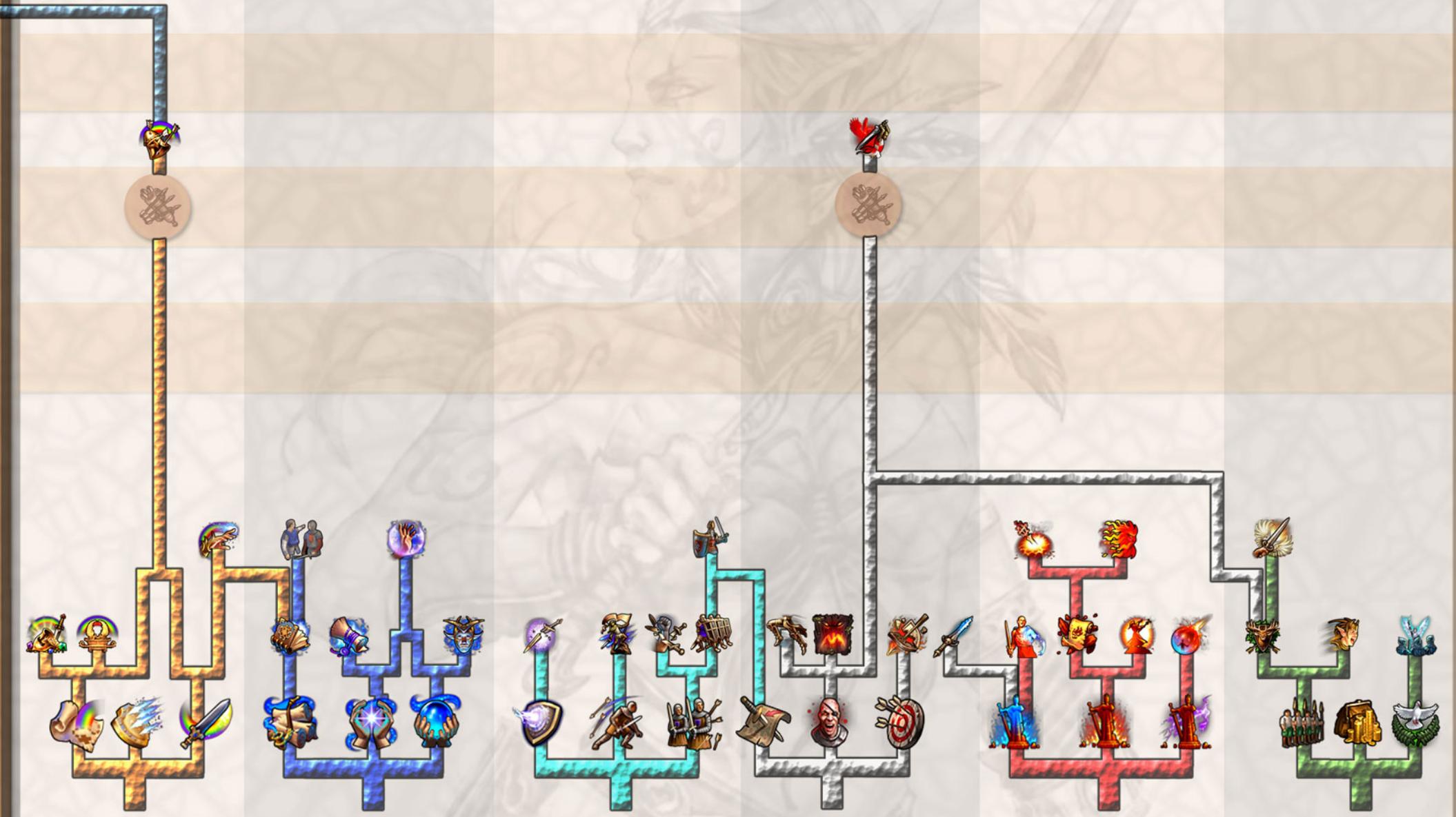


Magic de la Lumière

Vengeance



# Rôdeur



## Chance

## Sorciererie

Défense

## Attaque

*Magie de la Destruction*

## **Commandement**



! Lorsque la demeure améliorée adéquate est construite dans la ville, il est possible d'améliorer les créatures de bases déjà recrutées, et de ré-entraîner une créature améliorée dans l'autre amélioration:

- » le **coût d'amélioration** est égal à la différence entre le coût de la créature améliorée et celui de la créature de base
- » le **coût de ré-entraînement** est de 10% du coût de la créature que l'on souhaite obtenir

Les **Livres de Sorts** des jeteurs de sorts sont détaillés dans la section dédiée aux Mécanismes Essentiels du Jeu (voir p.312), avec leurs niveau de maîtrise et les formules de calcul de leur Puissance Magique.

Créatures Neutres										
	Loup	Elémentaire de Feu	Elémentaire d'Eau	Elémentaire d'Air	Elémentaire de Terre	Momie	Chevalier de la Mort	Manticore	Phénix	
Attaque	5	10	8	8	8	8	23	15	33	
Défense	3	5	8	6	11	9	23	15	33	
Dommages	3 - 5	11 - 20	8 - 12	5 - 7	10 - 14	20 - 30	25 - 35	30 - 50	30 - 50	
Pts de vie	25	43	43	30	75	50	90	120	150	
Vitesse	6	6	5	8	5	3	7	5	10	
Initiative	14	8	10	17	5	15	10	9	19	
Tirs/Mana	50 / -		- / 12				- / 20			
Capacités	Meute, Hurlement.	Tir, Elémentaire, Imm. contre le Feu, Bouclier de Feu.	Jeteur de Sort, Elémentaire, Imm. contre l'Eau.	Volant, Riposte enennie impossible, Elémentaire, Imm. contre l'Air.	Riposte Systématique, Elémentaire, Imm. contre la Terre, 50% de Résistance à la Magie.	Jeteur de Sort, Non-Mort, Hex.	Grande créat., Non-Mort, Attaque Maudite, Frappe Mortelle.	Grande créat., Volant, Attaque Empoisonnée.	Grande créat., Volant, Imm. contre le Feu, Bouclier de Feu, Renaissance.	
Croissance	8	4	4	4	4	3	2	2	1	
Coût	150	400	400	400	400	900	1200	1800	10000	
Puiss. / Exp	355 / 31	829 / 60	795 / 57	813 / 59	856 / 63	1542 / 112	2560 / 270	2523 / 164	8576 / 700	

Créatures de l'Académie							
	Gremlin	Gargouille de Pierre	Golem de Fer	Mage	Djinn	Rani Rakhsa	Géant
Attaque	2	3	5	10	11	25	27
Défense	2	4	5	10	10	20	27
Dommages	1 - 2	1 - 1	3 - 5	7 - 7	12 - 14	15 - 23	40 - 70
Pts de vie	5	15	18	18	40	120	175
Vitesse	3	6	4	4	7	5	6
Initiative	7	9	7	10	12	9	10
Tirs/Mana	5 / -			3 / 10			
Capacités	Tir.	Volant, Élémentaire, Rage, Imm. contre l'Air.	Mécanique, Imm. contre l'Epuisement, 50% de Résistance à la Magie.	Tir, Jeteur de Sort, Pas de pénalité de portée, Attaque Magique.	Grande créat., Volant, Malédiction Aléatoire, 25% de Résistance à la Magie.	Grande créat., Riposte ennemie impossible.	Grande créat., Imm. contre le Cont. Mental.
Croissance	20	14	9	5	3	2	1
Coût	22	45	100	250	460	1400	2700+1
Puiss. / Exp	63 / 6	113 / 10	243 / 21	498 / 36	839 / 55	2108 / 120	4822 / 242

Créatures Améliorées de l'Académie														
	Ingénieur Gremlin	Saboteur Gremlin	Gargouille d'Obsidiennes	Gargouille de Marbre	Golem d'Acier	Golem Magnétique	Archimage	Mage de Guerre	Sultan Djinn	Padischah Djinn	Raja Rakhsa	Kshatriya Rakhsa	Titan	Colosse
Attaque	2	5	3	2	6	6	10	12	14	13	25	27	30	30
Défense	2	3	5	6	6	4	10	9	14	13	20	20	30	30
Dommages	1 - 2	1 - 2	1 - 2	1 - 2	5 - 7	5 - 7	7 - 7	7 - 7	14 - 19	14 - 19	23 - 30	25 - 35	40 - 70	40 - 70
Pts de vie	6	6	20	20	24	20	30	29	45	50	140	135	190	190
Vitesse	5	5	7	7	4	4	4	4	8	8	6	7	6	6
Initiative	11	12	10	11	7	9	10	10	12	12	8	8	10	10
Tirs/Mana	7 / -	7 / -					4 / 25	6 / 10					5 / -	5 / -
Capacités	Tir, Réparations.	Tir, Sabotage.	Volant, Élémentaire, Rage, Imm. contre l'Air, Imm. contre le Feu, Imm. contre l'Eau.	Volant, Aura de Vulnérabilité au Feu / Glace / Foudre, Élémentaire.	Riposte Systématique, Mécanique, Imm. contre l'Epuisement, 75% de Résistance à la Magie.	Mécanique, Métal Enchanté, Magnétisme.	Tir, Jeteur de Sort, Pas de pénalité de portée, Attaque Magique, Canalisation du Mana.	Tir, Jeteur de Sort, Aura des Arcanes, Attaque Magique, Pas de pénalité de portée.	Grande créat., Volant, Bénédiction des Astres, Attaque Aléatoire, 50% de Résistance à la Magie.	Grande créat., Volant, Faveur des Astres, 75% de Résistance à la Magie, Imm. contre l'Air.	Grande créat., Riposte ennemie impossible, Ruée.	Grande créat., Tornade, Ruée.	Grande créat., Tir, Pas de pén. au corps à corps, Imm. contre le Cont. Mental, Appel de la Foudre.	Grande créat., Tir, Pas de pén. au corps à corps, Imm. contre le Cont. Mental, Courroux Céleste.
Croissance	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Coût	35	35	70	70	150	150	340	340	630	630	1700	1700	3300+2	3300+2
Puiss. / Exp	105 / 12	105 / 12	172 / 18	180 / 19	357 / 34	355 / 34	643 / 50	642 / 50	1126 / 80	1096 / 81	2535 / 160	2581 / 161	6095 / 290	6095 / 291

### Créatures du Donjon

	Eclaireur	Vierge Sanglante	Minotaure	Maraudeur Noir	Hydre	Sorcière de l'Ombre	Dragon d'Ombre	
Attaque	3	4	5	9	15	18	25	Attaque
Défense	3	2	2	7	12	18	24	Défense
Dommages	2 - 4	5 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	17 - 24	45 - 70	Dommages
Pts de vie	10	16	31	40	80	80	200	Pts de vie
Vitesse	5	7	5	6	5	4	9	Vitesse
Initiative	10	14	8	11	7	10	10	Initiative
Tirs/Mana	5 / -					4 / 11		Tirs/Mana
Capacités	Tir, Pas de pén. au corps à corps, Pén de portée.	Frappe et Revient.	Bravoure.	Grande créat., Charge Montée.	Grande créat., Riposte ennemie impossible, Rage, Attaque à Trois Têtes.	Tir, Jeteur de Sort.	Grande créat., Volant, Souffle Enflammé.	Capacités
Croissance	7	5	6	4	3	2	1	Croissance
Coût	60	125	140	300	550	1400	3000+1 	Coût
Puiss. / Exp	180 / 12	333 / 21	342 / 25	598 / 40	968 / 57	2193 / 136	5234 / 269	Puiss. / Exp

### Créatures Améliorées du Donjon

	Assassin	Traqueur	Furie Sanglante	Poison Sanglante	Champion Minotaure	Minotaure Dominant	Maraudeur Sinistre	Maraudeur Funeste	Hydre des Abysses	Hydre Toxique	Matriarche de l'Ombre	Dame de l'Ombre	Dragon Noir	Dragon Rouge	
Attaque	4	5	5	5	5	6	10	12	15	15	20	20	30	30	Attaque
Défense	3	4	3	4	2	5	9	9	15	14	20	20	30	30	Défense
Dommages	2 - 4	3 - 5	5 - 7	3 - 8	4 - 7	5 - 8	7 - 14	7 - 12	9 - 14	9 - 12	17 - 27	20 - 30	45 - 70	45 - 60	Dommages
Pts de vie	14	15	16	21	35	40	60	60	125	125	90	100	240	235	Pts de vie
Vitesse	5	6	8	8	5	5	8	8	5	5	4	5	9	9	Vitesse
Initiative	12	12	16	14	8	9	11	12	7	8	10	11	10	11	Initiative
Tirs/Mana	5 / -										4 / 14	- / 14			Tirs/Mana
Capacités	Tir, Pas de pén. au corps à corps, Pén de portée, Attaque Empoisonnée.	Attaque Empoisonnée, Invisibilité.	Riposte ennemie impossible, Frappe et Revient.	Riposte ennemie impossible, Frappe et Revient, Immunité contre Hex de Faiblesse.	Double Attaque, Bravoure.	Aura de Bravoure.	Grande créat., Charge Montée, Morsure de Lézard.	Grande créat., Morsure de Lézard, Charge Inexorable.	Grande créat., Riposte ennemie impossible, Rage, Attaque à Six Têtes, Régénération.	Grande créat., Sang Acide, Rage, Riposte ennemie impossible, Attaque à Six Têtes.	Tir, Jeteur de Sort, Coup de Fouet.	Jeteur de Sort, Coup de Fouet, Invisibilité.	Grande créat., Volant, Souffle Enflammé, Incinération.	Grande créat., Volant, Souffle Enflammé, Incinération.	Capacités
Croissance	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1	Croissance
Coût	100	100	175	175	200	200	450	450	800	800	1700	1700	3700+2 	3700+2 	Coût
Puiss. / Exp	295 / 23	290 / 22	484 / 35	477 / 34	474 / 38	488 / 39	812 / 59	833 / 61	1324 / 85	1333 / 86	2537 / 155	2622 / 156	6443 / 353	6389 / 349	Puiss. / Exp

## Créatures du Havre

	Paysan	Archer	Fantassin	Griffon	Prêtre	Cavalier	Ange		
Attaque	1	4	4	7	12	23	27	Attaque	
Défense	1	3	8	5	12	21	27	Défense	
Dommages	1 - 1	2 - 4	2 - 4	5 - 10	9 - 12	20 - 30	45 - 45	Dommages	
Pts de vie	3	7	16	30	54	90	180	Pts de vie	
Vitesse	4	4	4	7	5	7	6	Vitesse	
Initiative	8	9	8	15	10	11	11	Initiative	
Tirs/Mana	10 / -				7 / -		Tirs/Mana		
Capacités	Contribuable.		Tir, Tir à Dispersion.		Rage, Grand Bouclier, Coup Brutal.		Grande créat., Volant, Riposte Systématique, Imm. contre l'Aveuglement.		Capacités
Croissance	22	12	10	5	3	2	1	Croissance	
Coût	15	50	85	250	600	1300	2800+1	Coût	
Puiss. / Exp	41 / 4	140 / 12	201 / 17	524 / 38	1086 / 70	2185 / 115	4866 / 212	Puiss. / Exp	

## Créatures Améliorées du Havre

	Conscript	Brute	Arbalétrier	Sagittaire	Champion	Vindicateur	Griffon Impérial	Griffon de Combat	Inquisiteur	Zélé	Paladin	Fanatique	Archange	Séraphin															
Attaque	1	2	4	5	5	8	9	7	16	20	24	24	31	35	Attaque														
Défense	2	1	4	4	9	8	8	12	16	14	24	20	31	25	Défense														
Dommages	1 - 2	1 - 2	2 - 8	2 - 8	2 - 5	2 - 5	5 - 15	6 - 12	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - 35	50 - 50	25 - 75	Dommages														
Pts de vie	6	6	10	10	26	26	35	52	80	80	100	100	220	220	Pts de vie														
Vitesse	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	8	8	8	8	Vitesse														
Initiative	8	8	8	8	8	8	15	10	10	10	12	12	11	11	Initiative														
Tirs/Mana	12 / -		10 / -						7 / 12		5 / 15				Tirs/Mana														
Capacités	Coup Brutal, Contribuable.		Contribuable, Brutalité.		Tir, Tir Précis.		Tir, Pas de pénalité de portée.		Rage, Grand Bouclier, Protection des Alliés, Coup Brutal.		Grand Bouclier, Fendre, Rage.		Grande créat., Volant, Riposte Systématique, Imm. contre l'Aveuglement, Attaque en Piqué.		Grande créat., Volant, Riposte Systématique, Imm. contre l'Aveuglement, Plongeon Foudroyant, Frénésie.		Tir, Jeteur de Sort, Pas de pén. au corps à corps.		Tir, Jeteur de Sort, Pas de pén. au corps à corps, Atténuation.		Grande créat., Joute, Imposition des Mains, Immunité contre Hex de Rage.		Grande créat., Joute, Charge de Champion.		Grande créat., Volant, Résurrection des Alliés.		Grande créat., Volant, Jeteur de Sort.		Capacités
Croissance	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1	Croissance														
Coût	25	25	80	80	130	130	370	370	850	850	1700	1700	3500+2	3500+2	Coût														
Puiss. / Exp	72 / 8	72 / 8	199 / 19	203 / 20	287 / 28	299 / 29	716 / 58	697 / 58	1487 / 100	1523 / 100	2520 / 160	2520 / 160	6153 / 332	6003 / 322	Puiss. / Exp														

Créatures de l'Inferno							
	Familier	Démon Cornu	Chien des Enfers	Succube	Cheval Infernal	Fiélon des Abîmes	Diable
Attaque	2	1	4	6	13	21	27
Défense	1	3	3	6	13	21	25
Dommages	1 - 2	1 - 2	3 - 5	6 - 13	8 - 16	13 - 26	36 - 66
Pts de vie	4	13	15	20	50	110	166
Vitesse	5	5	7	4	7	4	7
Initiative	13	7	13	10	16	8	11
Tirs/Mana				6 / -		- / 10	
Capacités	Démoniaque, Destruction de Mana.	Démoniaque, Rage.	Démoniaque.	Tir, Démoniaque, Riposte à distance.	Grande créat., Démoniaque, Attaque Terrorisante.	Grande créat., Jeteur de Sort, Démoniaque.	Grande créat., Volant, Démoniaque.
Croissance	16	15	8	5	3	2	1
Coût	25	40	110	240	550	1400	2666 + 1
Puiss. / Exp	75 / 7	101 / 10	259 / 21	511 / 37	1069 / 77	2102 / 129	4868 / 245

Créatures Améliorées de l'Inferno														
	Diablotin	Quasit	Tyran Cornu	Voltigeur Cornu	Cerbère	Molosse de Flammes	Maîtresse Succube	Charmeuse Succube	Destrier de Cauchemar	Étalon Démentiel	Seigneur des Abîmes	Conquérant des Abîmes	Archidiable	Métadiable
Attaque	3	3	3	3	4	4	6	6	18	18	22	27	32	32
Défense	2	3	4	1	2	3	6	6	18	17	21	23	29	31
Dommages	2 - 3	1 - 4	1 - 4	1 - 4	4 - 6	3 - 5	6 - 13	6 - 13	8 - 16	10 - 17	13 - 31	13 - 31	36 - 66	36 - 66
Pts de vie	6	6	13	13	15	15	30	32	66	66	120	140	199	211
Vitesse	5	6	5	4	8	8	4	4	8	8	4	6	7	6
Initiative	13	13	8	9	13	13	10	9	16	15	8	9	11	10
Tirs/Mana							6 / -	6 / -			- / 20			
Capacités	Démoniaque, Vol de Mana.	Démoniaque, Siphon de Mana.	Démoniaque, Rage, Explosion.	Démoniaque, Rage, Saut.	Riposte ennemie impossible, Démoniaque, Attaque à Trois Têtes.	Démoniaque, Attaque à Trois Têtes, Riposte ennemie impossible, Souffle Enflammé.	Tir, Démoniaque, Riposte à distance, Tir Enchaîné.	Tir, Démoniaque, Riposte à distance, Séduction, Immunité contre Hex d'Asserv..	Grande créat., Démoniaque, Attaque Terrorisante, Aura Incandescente,	Grande créat., Démoniaque, Attaque Terrorisante, Aura d'Effroi.	Grande créat., Jeteur de Sort, Démoniaque, Epée Vorpalé.	Grande créat., Démoniaque, Lame de Massacre, 50% de Résistance à la Magie.	Grande créat., Volant, Démoniaque, Invocation de Seigneur des Abîmes.	Grande créat., Volant, Démoniaque, Attraction Impérieuse.
Croissance	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1
Coût	45	45	60	60	160	160	350	350	780	780	1666	1666	3666 + 2	3666 + 2
Puiss. / Exp	124 / 13	127 / 13	150 / 16	149 / 16	370 / 33	338 / 30	694 / 55	680 / 54	1415 / 100	1434 / 101	2360 / 150	2448 / 157	5850 / 311	5860 / 312

		Squelette	Zombie	Fantôme	Vampire	Liche	Revenant	Dragon Squelette	
Attaque	1	1	5	6	15	24	27		Attaque
Défense	2	2	4	6	15	22	28		Défense
Dommages	1 - 1	1 - 2	2 - 4	6 - 8	12 - 17	21 - 25	15 - 30		Dommages
Pts de vie	4	17	16	30	50	95	150		Pts de vie
Vitesse	5	4	5	6	3	6	6		Vitesse
Initiative	10	6	10	11	10	11	11		Initiative
Tirs/Mana					5 / -				Tirs/Mana
Capacités	Non-Mort.	Non-Mort, Rage.	Volant, Non-Mort, Immatériel.	Riposte ennemie impossible, Non-Mort, Drain de Vie.	Grande créat., Tir, Non-Mort, Nuage de Mort.	Grande créat., Non-Mort.	Grande créat., Volant, Non-Mort.		Capacités
Croissance	20	15	9	5	3	2	1		Croissance
Coût	19	40	100	250	620	1400	1600+1		Coût
Puiss. / Exp	54 / 5	105 / 10	232 / 20	518 / 38	1166 / 70	2204 / 120	3174 / 166		Puiss. / Exp

Créatures Améliorées de la Nécropole																				
Archer Squelette		Guerrier Squelette		Zombie Pestilentiel		Zombie Putréfié		Spectre		Poltergeist		Seigneur Vampire		Nosfératu	Archiliche	Liche Cardinale	Apparition	Hurleuse	Dragon Spectral	Dragon d'Ether
Attaque	1	2	2	2	5	6	9	9	19	21	26	23	30	31		Attaque				
Défense	2	6	2	3	4	5	9	9	19	19	24	23	28	27		Défense				
Dommages	1 - 2	1 - 3	2 - 3	1 - 3	4 - 6	4 - 6	7 - 11	5 - 13	17 - 20	17 - 21	25 - 30	22 - 27	25 - 35	27 - 36		Dommages				
Pts de vie	5	5	17	19	19	20	35	40	55	55	100	110	160	150		Pts de vie				
Vitesse	4	5	4	4	5	6	7	8	3	4	6	6	7	7		Vitesse				
Initiative	10	10	7	7	10	9	11	11	10	10	11	11	11	11		Initiative				
Tirs/Mana	8 / -								6 / 16	5 / 19						Tirs/Mana				
Capacités	Non-Mort, Non-Mort, Grand Bouclier, 25% de Résistance à la Magie, Coup Brutal, Protection des Alliés.	Non-Mort, Rage, Blessure Infectée.	Non-Mort, Aura Méphitique, Rage.	Non-Mort, Immatériel, Drain de Mana.	Volant, Non-Mort, Immatériel, Drain de Mana.	Volant, Non-Mort, Immatériel, Vol de Munitions.	Volant, Riposte ennemie impossible, Non-Mort, Drain de Vie.	Volant, Non-Mort, Drain de Vie, Hypnose.	Grande créat., Tir, Jeteur de Sort, Non-Mort, Nuage de Mort.	Grande créat., Tir, Jeteur de Sort, Non-Mort, Frôlement Funeste.	Grande créat., Non-Mort, Chant des Morts.	Grande créat., Non-Mort, Non-Mort, Attaque Maudite, Horreur Funeste.	Grande créat., Volant, Non-Mort, Non-Mort, Choc de Chagrin.			Capacités				
Croissance	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1		Croissance				
Coût	30	30	60	60	140	140	380	380	850	850	1700	1700	1900+2	1900+2		Coût				
Puiss. / Exp	84 / 10	85 / 10	150 / 15	145 / 15	327 / 31	331 / 31	739 / 60	757 / 62	1539 / 100	1541 / 101	2588 / 155	2449 / 156	3905 / 220	3872 / 221		Puiss. / Exp				

### Créatures de la Sylve

	Nymphe	Danse- Lame	Chasseur	Druide	Licorne	Tréant	Dragon Vert	
Attaque	1	3	4	7	12	19	27	Attaque
Défense	1	2	1	7	12	27	25	Défense
Dommages	1 - 2	2 - 5	4 - 7	7 - 9	10 - 20	7 - 17	30 - 50	Dommages
Pts de vie	5	12	10	34	57	175	200	Pts de vie
Vitesse	7	6	5	5	7	6	8	Vitesse
Initiative	12	11	10	10	12	7	12	Initiative
Tirs/Mana			12 / -	5 / 12				Tirs/Mana
Capacités	Volant, Riposte ennemie impossible, Attaque Vaporisée.		Tir, Double Tir Elfique.	Tir, Jeteur de Sort.	Grande créat., Aura de Résistance à la Magie.	Grande créat., Rage, Empêtrément.	Grande créat., Volant, Souffle Acide.	Capacités
Croissance	10	9	7	4	3	2	1	Croissance
Coût	35	70	120	320	630	1100	2500+1 	Coût
Puiss. / Exp	100 / 8	191 / 15	309 / 24	635 / 43	1072 / 70	1717 / 100	4942 / 212	Puiss. / Exp

### Créatures Améliorées de la Sylve

	Dryade	Adryade	Danse-Guerre	Danse-Vent	Maître Chasseur	Maître Archer	Druide Séculaire	Haut-Druide	Licorne d'Argent	Licorne Blanche	Tréant Séculaire	Tréant Hargneux	Dragon d'Emeraude	Dragon de Béryl	
Attaque	2	2	5	6	5	6	12	12	17	15	19	21	31	30	Attaque
Défense	1	1	3	6	4	5	9	8	17	15	29	27	27	26	Défense
Dommages	2 - 2	2 - 3	3 - 5	4 - 6	5 - 8	8 - 9	9 - 14	10 - 14	10 - 20	9 - 24	10 - 20	12 - 20	33 - 57	30 - 60	Dommages
Pts de vie	6	6	12	12	14	14	33	34	77	80	181	175	200	200	Pts de vie
Vitesse	7	7	6	7	5	5	4	4	7	7	6	6	9	9	Vitesse
Initiative	15	14	15	15	10	11	10	10	12	12	7	7	14	14	Initiative
Tirs/Mana	- / 10				16 / -	16 / -	7 / 15	7 / 15							Tirs/Mana
Capacités	Volant, Jeteur de Sort, Riposte ennemie impossible, Attaque Vaporisée, Symbiose.	Volant, Riposte ennemie impossible, Attaque Vaporisée,	Danse de Guerre.	Agilité.	Tir, Double Tir Elfique, Flèches Déstabilisantes.	Tir, Tir Brutal, Pas de pénalité de portée.	Tir, Jeteur de Sort, Don de Mana.	Tir, Jeteur de Sort, Pouvoir Canalisé.	Grande créat., Attaque Aveuglante, Aura de Résistance à la Magie.	Grande créat., Attaque Aveuglante, Enfant de la Lumière.	Grande créat., Rage, Empêtrément.	Grande créat., Rage, Empêtrément, Rancoeur de la Forêt, Imm. contre l'Epuisement.	Grande créat., Volant, Imm. contre la Terre, Souffle Acide.	Grande créat., Volant, Souffle Prismatique.	Capacités
Croissance	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1	Croissance
Coût	55	55	120	120	190	190	440	440	900	900	1400	1400	3400+2 	3400+2 	Coût
Puiss. / Exp	169 / 16	174 / 16	311 / 29	308 / 28	433 / 37	447 / 39	846 / 62	862 / 64	1441 / 95	1457 / 96	1993 / 135	2032 / 136	6028 / 300	5905 / 301	Puiss. / Exp

		Créatures de la Forteresse							
		Défenseur	Manieur de Lance	Chevaucheur d'Ours	Batailleur	Prêtre des Runes	Thane	Dragon de Feu	
Attaque Défense Dommages Pts de vie Vitesse Initiative Tirs/Mana Capacités									
	1	4	5	6	10	15	25	Attaque Défense Dommages Pts de vie Vitesse Initiative Tirs/Mana Capacités	
	4	4	10	6	6	24	32		
	1 - 1	1 - 2	4 - 5	2 - 6	12 - 15	8 - 12	40 - 50		
	7	9	25	20	60	100	230		
	4	4	6	5	3	8	5		
	9	9	10	12	8	11	9		
	2 / -				5 / 15				
	Rage, Grand Bouclier, Armure.		Tir, Blessure Invalidante.	Grande créat., Rage.	Imm. contre le Cont. Mental.	Tir, Jeteur de Sort, 50% de Résistance au Feu, Marque du Feu.	Grande créat., Volant, Orage de Foudre.	Grande créat., Elémentaire, Imm. contre le Feu, Bouclier de Feu, Souffle Enflammé.	
	Croissance		18	14	7	6	3	2	
Coût		24	45	130	160	470	1300	2700+1	
Puiss. / Exp		70 / 7	115 / 10	304 / 24	318 / 27	932 / 70	2109 / 115	4883 / 212	Puiss. / Exp

Créatures Améliorées de la Forteresse																											
Garde-Bouclier		Garde-Pierre		Escar-moucheur		Harponneur		Chevaucheur d'Ours Noirs		Chevaucheur d'Ours Blanc		Berserker		Rage-Guerre													
Attaque Défense Dommages Pts de vie Vitesse Initiative Tirs/Mana Capacités														Attaque Défense Dommages Pts de vie Vitesse Initiative Tirs/Mana Capacités													
	1	2	4	5	6	8	7	7	9	10	15	16	30														
	5	6	4	3	14	12	7	7	9	9	24	23	40														
	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 5	5 - 6	5 - 6	3 - 8	3 - 7	14 - 17	17 - 20	21 - 26	9 - 13	40 - 50														
	12	12	12	10	30	30	25	30	60	65	120	145	280														
	4	4	4	4	7	7	5	5	3	3	8	8	5														
	9	8	9	9	11	11	12	11	10	9	11	10	9														
	4 / -		4 / -						5 / 25	5 / 25																	
	Rage, Grand Bouclier, Armure, Bouclier Rempart.		Rage, Grand Bouclier, Armure, Bouclier Rempart.		Tir, Pas de pén. au corps à corps, Blessure Invalidante.		Tir, Coup de Harpon, Armure.		Grande créat., Rage, Armure, Coup de Patte.		Grande créat., Rage, Armure, Gondement d'Ours.		Imm. contre le Cont. Mental, Rage de Berserker.		Fléau des Géants, Coup Brutal, Imm. contre le Cont. Mental, Rage de Bataille.		Tir, Jeteur de Sort, Imm. contre le Feu, Marque du Feu, Attaque en Croix.		Tir, Jeteur de Sort, Imm. contre le Feu, Marque du Feu, Attaque en Croix.		Grande créat., Volant, Orage de Foudre, Imm. contre le Feu, Vague de Feu, Choc de Flammes.		Grande créat., Elémentaire, Imm. contre le Feu, Souffle Enflammé, Barrière de Magma.		Grande créat., Elémentaire, Imm. contre le Feu, Souffle Enflammé, Barrière de Lave.		
	18	18	14	14	7	7	6	6	3	3	2	2	1	1	Croissance												
Coût		40	40	65	65	185	185	220	220	700	700	1700	1700	3400+2	Coût												
Puiss. / Exp		115 / 12	113 / 12	171 / 17	171 / 17	419 / 36	422 / 36	434 / 41	434 / 41	1308 / 100	1329 / 101	2477 / 160	2437 / 161	6100 / 329	Puiss. / Exp												

### Créatures du Bastion

	Gobelin	Centaure	Guerrier	Femme-Médecine	Féroce	Vouivre	Cyclope	
Attaque	1	3	5	5	11	17	29	Attaque
Défense	1	1	2	5	8	17	27	Défense
Dommages	1 - 1	2 - 4	2 - 5	6 - 9	7 - 10	15 - 25	40 - 52	Dommages
Pts de vie	3	6	12	30	34	90	220	Pts de vie
Vitesse	4	5	4	5	6	6	5	Vitesse
Initiative	12	11	10	11	11	10	9	Initiative
Tirs/Mana	8 / -			- / 8				Tirs/Mana
Capacités	Sang de Démon, Couardise, Trahison.	Grande créat., Tir, Sang de Démon, Manoeuvre.	Rage, Sang de Démon.	Jeteur de Sort, Sang de Démon.	Fendre, Sang de Démon.	Grande créat., Volant, Régénération.	Grande créat., Sang de Démon, Casse-croûte de Gobelin.	Capacités
Croissance	25	14	11	5	5	2	1	Croissance
Coût	10	50	80	260	350	1250	2900+1 	Coût
Puiss. / Exp	42 / 4	121 / 11	190 / 17	492 / 35	695 / 70	2058 / 115	4790 / 212	Puiss. / Exp

### Créatures Améliorées du Bastion

	Piégeur Gobelin	Sorcier-Docteur Gob	Nomade Centaure	Pillard Centaure	Vétéran	Belliciste	Fille du Ciel	Fille de la Terre	Bourreau	Chef de Clan	Vouivre Venimeuse	Pao-kaï	Cyclope Déchaîné	Cyclope Sanguinaire	
Attaque	1	2	4	4	6	4	7	10	14	13	21	19	30	28	Attaque
Défense	3	1	2	4	4	6	9	7	10	15	18	19	27	28	Défense
Dommages	1 - 1	1 - 2	3 - 6	3 - 5	4 - 6	3 - 5	6 - 9	7 - 11	8 - 12	10 - 12	20 - 27	20 - 25	45 - 57	35 - 50	Dommages
Pts de vie	7	5	9	10	12	20	35	35	40	48	105	120	225	235	Pts de vie
Vitesse	4	5	5	6	5	4	4	5	7	7	7	7	5	6	Vitesse
Initiative	10	9	10	10	11	9	12	12	12	12	10	10	9	10	Initiative
Tirs/Mana			8 / -		6 / -		- / 12	- / 8							Tirs/Mana
Capacités	Sang de Démon, Couardise, Pose de Piège.	Sang de Démon, Couardise, Corruption de la Magie.	Grande créat., Tir, Sang de Démon, Manoeuvre.	Grande créat., Tir, Sang de Démon, Pas de pén. au corps à corps.	Rage, Sang de Démon, Brutalité.	Sang de Démon, Riposte Impitoyable, Rage, Provocation.	Jeteur de Sort, Sang de Démon, Sacrifice de Gobelin.	Jeteur de Sort, Sang de Démon, Hex, Attaque Eclair.	Aura d'Effroi, Bravoure, Fendre, Sang de Démon.	Sang de Démon, Présence Autoritaire, Ordre du Chef.	Grande créat., Volant, Régénération, Attaque Empoisonnée.	Grande créat., Volant, Souffle de Foudre, Imm. contre l'Aveuglement, Charognard.	Grande créat., Sang de Démon, Casse-croûte de Gobelin, Lancé de Gob., Pulvérisation, Pén de portée.	Grande créat., Sang de Démon, Casse-croûte de Gobelin, Lancé de Gob., Mauvais Oeil, Pén de portée.	Capacités
Croissance	25	25	14	14	11	11	5	5	5	5	2	2	1	1	Croissance
Coût	20	20	70	70	120	120	360	360	500	500	1600	1600	3450+2 	3450+2 	Coût
Puiss. / Exp	69 / 8	66 / 8	174 / 18	181 / 19	254 / 25	265 / 26	680 / 54	692 / 55	926 / 100	895 / 101	2571 / 160	2572 / 161	5937 / 317	5937 / 317	Puiss. / Exp

# CAPACITÉS DES CRÉATURES

## **25% de Résistance à la Magie**

Réduit de 25% les dommages infligés à cette créature par des sorts.

» Créatures: Djinn, Guerrier Squelette.

## **50% de Résistance à la Magie**

Réduit de 50% les dommages infligés à cette créature par des sorts.

» Créatures: Golem de Fer, Sultan Djinn, Elémentaire de Terre, Conquérant des Abîmes.

## **50% de Résistance au Feu**

Réduit de 50% les dommages infligés à cette créature par des sorts de Feu.

» Créatures: Prêtre des Runes.

## **75% de Résistance à la Magie**

Réduit de 75% les dommages infligés à cette créature par des sorts.

» Créatures: Golem d'Acier, Padischah Djinn.

## **Agilité**

Augmente de +2 la Défense de la créature pour chaque case parcourue, et ce jusqu'au prochain tour.  
*Pour son premier tour en combat, la Défense est augmentée comme si la créature avait parcouru son déplacement maximal.*

» Créatures: Danse-Vent.



## **Appel de la Foudre**

Cette créature peut faire appel à la Foudre afin d'infliger des dommages magiques à une cible. Utilisable pour attaquer à distance, même lorsque les attaques à distance sont impossibles, mais inflige alors moins de dommages. (Capacité activable)

*La Foudre inflige 30\*Nombre de Titans de dégâts de l'Air. Les protections magiques sont ignorées (mais pas les résistances et immunités).*

» Créatures: Titan.

## **Armure**

Cette créature résiste à tous les Sorts et Effets qui diminuent la Défense.

» Créatures: Défenseur, Garde-Bouclier, Chevaucheur d'Ours Noirs, Garde-Pierre, Harponneur.

## **Attaque à Six Têtes**

Cette créature attaque simultanément toutes les cases adjacentes, infligeant des dommages aux unités ennemis qui s'y trouvent.

» Créatures: Hydre des Abysses, Hydre Toxique.

## **Attaque à Trois Têtes**

Attaque qui touche simultanément tous les ennemis se tenant sur trois cases adjacentes.

*Les Cerbères et Molosses de Flammes attaquent simultanément les trois cases adjacentes situées en face d'eux. Les Hydres attaquent 6 cases adjacentes.*

» Créatures: Cerbère, Hydre, Molosse de Flammes.

## **Attaque Aveuglante**

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie d'une chance d'aveugler sa cible. Une créature aveuglée ne peut ni se déplacer, ni attaquer, mais retrouve la vue si on l'attaque.

*Le sort d'Aveuglement est lancé avec une puissance magique de 8.*

» Créatures: Licorne d'Argent, Licorne Blanche.

## **Attaque Eclair**

Cette créature ne peut pas subir de riposte de la part d'ennemis affectés par le sort Hex d'Epuisement.

» Créatures: Fille de la Terre.

## **Attaque Empoisonnée**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable d'empoisonner sa cible. Le poison infligera des dommages à la victime pendant les trois tours qui suivront.

*Les dommages du poison sont proportionnels aux nombres de créatures du peloton (au moment de l'empoisonnement). Le multiplicateur est de 5 pour les Vouivres Venimeuses. L'empoisonnement peut être dissipé par Imposition des Mains et la Tente de Premiers Soins, mais pas par Grâce de Pureté ou Atténuation.*

» Créatures: Vouivre Venimeuse.



**Attaque Empoisonnée**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable d'empoisonner sa cible. Le poison infligera des dommages à la victime pendant les trois tours qui suivront.

*Les dommages du poison sont proportionnels aux nombres de créatures du peloton (au moment de l'empoisonnement). Le multiplicateur est de 1 pour les Assassins et de 4 pour les Manticores.*

» Créatures: Assassin, Manticore, Traqueur.

**Attaque en Croix**

La zone d'attaque de cette créature est en forme de croix.

*L'attaque ne blesse que les unités ennemis.*

» Créatures: Patriarche des Runes.

**Attaque en Piqué**

La créature peut effectuer une attaque en deux temps contre la case sélectionnée et infliger le double de dommages à toute créature (amie ou ennemie) se trouvant sur cette case au bon moment. Après l'attaque, la créature se positionne sur une case aléatoire du champ de bataille. (Capacité activable)

» Créatures: Griffon Impérial.

**Attaque Magique**

Lorsqu'elle attaque, cette créature inflige des dommages à toutes les unités (amies ou ennemis) situées en ligne droite entre elle et sa cible.

» Créatures: Mage, Archimage, Mage de Guerre.

**Attaque Maudite**

Lorsqu'elle attaque, cette créature lance une malédiction sur sa cible afin de réduire les dommages que cette dernière est capable d'infliger. Chaque nouvelle attaque renouvelle la malédiction.

*Hex de Faiblesse est lancé avec une maîtrise pratique.*

» Créatures: Dragon Spectral, Chevalier de la Mort.

**Attaque Terrorisante**

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie d'une chance de faire paniquer sa cible, qui tentera alors d'atteindre un bord du champ de bataille pour s'éloigner le plus possible, et perdra toute son Initiative accumulée jusque-là.

N'affecte pas les créatures immunisées contre le Contrôle Mental.

*La valeur ATB de la cible est réduite à 0.*

» Créatures: Cheval Infernal, Destrier de Cauchemar, Étalon Démentiel.

**Attaque Vaporisée**

Cette créature est capable d'attaquer trois cases adjacentes simultanément, donc d'infliger des dommages à toutes les unités ennemis qui s'y trouvent.

» Créatures: Nymphe, Dryade, Adryade.

**Atténuation**

Lorsqu'elle attaque, cette créature a une chance de dissiper un effet positif sur sa cible.

» Créatures: Zélé.

**Attraction Impérieuse**

Cette créature est capable de déplacer une autre créature se trouvant dans son rayon de déplacement, vers une case adjacente, et ce quel que soit le camp de la créature. (Capacité activable)

» Créatures: Métadiable.

**Aura d'Effroi**

Cette créature réduit de -3 le Moral de tous les ennemis situés dans les cases adjacentes. Inefficace contre les créatures dont le Moral est toujours neutre.

» Créatures: Destrier de Cauchemar, Bourreau.

**Aura de Bravoure**

Augmente de +1 le Moral de tous les alliés situés sur des cases adjacentes à celle de cette créature.

» Créatures: Minotaure Dominant.

**Aura de Résistance à la Magie**

Cette créature augmente de 30% sa Résistance à la Magie, ainsi que celle de toutes les unités alliées situées sur les cases adjacentes.

» Créatures: Licorne, Licorne d'Argent.

**Aura de Vulnérabilité à la Foudre**

Les sorts de Foudre infligent des dommages supplémentaires à cette créature. Cet effet est étendu aux pelotons situés à proximité, et ce quel que soit leur camp.

*Les dommages subis sont augmentés de 50%.*

» Créatures: Gargouille de Marbre.

**Aura de Vulnérabilité à la Glace**

Les sorts de Glace infligent des dommages supplémentaires à cette créature. Cet effet est étendu aux pelotons situés à proximité, et ce quel que soit leur camp.

*Les dommages subis sont augmentés de 50%.*

» Créatures: Gargouille de Marbre.

**Aura de Vulnérabilité au Feu**

Les sorts de Feu infligent des dommages supplémentaires à cette créature. Cet effet est étendu aux pelotons situés à proximité, et ce quel que soit leur camp.

*Les dommages subis sont augmentés de 50%.*

» Créatures: Gargouille de Marbre.

**Aura des Arcanes**

Cette créature est capable de protéger tous les pelotons alliés situés à proximité contre les attaques magiques.

» Créatures: Mage de Guerre.

**Aura Incandescente**

Au début de son tour, toute unité ennemie se trouvant dans un rayon d'une case autour de cette créature se voit infliger des dommages de Feu. Les dommages infligés varient en fonction du nombre de créatures disposant de cette capacité qui composent le peloton.

*Les dommages sont de 10 points par Etalon Démentiel dans le peloton.*

» Créatures: Etalon Démentiel.

**Aura Méphitique**

Cette créature réduit de -2 l'Attaque et la Défense et de -1 le Moral de toutes les autres créatures se trouvant à proximité, et ce quel que soit leur camp. Inefficace contre les Non-Morts.

» Créatures: Zombie Putréfié.

**Barrière de Magma**

Lorsque cette créature se fait attaquer au corps à corps, l'assaillant subit des dommages de Feu proportionnels à la puissance de l'attaque.

*L'agresseur subit 40% des dégâts qu'il a infligés, sous forme de dégâts élémentaires du feu.*

» Créatures: Dragon de Magma.

**Bénédiction Aléatoire**

Cette créature est capable de lancer aléatoirement des sorts à effet négatif sur ses ennemis ou des sorts à effet positif sur ses alliés. (Capacité activable)

» Créatures: Sultan Djinn.

**Blessure Infectée**

Lorsqu'elle réussit une attaque, cette créature réduit de -2 l'Attaque et la Défense de sa cible (minimum 0).

» Créatures: Zombie Pestilentiel.

**Blessure Invalidante**

Lorsqu'elle réussit une attaque, cette créature a une probabilité de réduire de 50% la Vitesse de la cible et de 30% son Initiative.

*La cible est blessée pour 2 tours.*

» Créatures: Manieur de Lance, Escarmoucheur.

**Bouclier de Feu**

Lorsqu'elle est attaquée au corps à corps, cette créature inflige des dommages à son agresseur, indépendamment de sa capacité à riposter.

*L'agresseur subit 20% des dégâts qu'il a infligés, sous forme de dégâts élémentaires du feu.*

» Créatures: Elémentaire de Feu, Phénix, Dragon de Feu.

**Bouclier Rempart**

Les dommages infligés à cette créature sont réduits de 10% pour chaque case parcourue par l'assaillant avant son attaque.

*La réduction maximale est de 90%.*

» Créatures: Garde-Bouclier.

**Bravoure**

Cette créature ne peut jamais avoir un Moral inférieur à 1.

» Créatures: Minotaure, Champion Minotaure, Bourreau.

**Brutalité**

Cette créature a une chance d'infliger un deuxième coup juste après être passée à l'attaque.

*La probabilité pour un deuxième coup est calculée après le premier, et avant la riposte ennemie.*

» Créatures: Brute, Vétéran.

**Canalisation du Mana**

Cette créature est capable de canaliser le Mana du Héros de son armée, afin de réduire de 25% le coût de lancement de ses sorts.

*Le coût des sorts du héros est réduit de 25%, dès qu'une créature possédant Canalisation du Mana est présente dans son armée, et quel que soit leur nombre.*

» Créatures: Archimage.

**Casse-croûte de Gobelin**

Cette créature est capable de récupérer un certain nombre de points de vie en dévorant un Gobelin d'un peloton adjacent. (Capacité activable)

*Un Gobelin (si possible avec tous ses Points de Vie) est dévoré dans le peloton adjacent désigné, et les Points de Vie du Cyclope sont complètement restaurés (aucune créature n'est ressuscitée).*

» Créatures: Cyclope, Cyclope Déchaîné, Cyclope Sanguinaire.

**Chant des Morts**

Cette créature est capable d'infliger des dommages à toutes les créatures vivantes dans un rayon de trois cases. Les dommages varient en fonction du Moral des ennemis et de la distance les séparant de la créature. (Capacité activable)

*Les dommages de base sont égaux à (10-Moral\_Cible)\*Nb\_Hurleuses, où Nb\_Hurleuses est le nombre de Hurleuses dans le peloton. Les cibles adjacentes subissent les dommages de base, les cibles à une case de distance en subissent seulement la moitié, celles à deux cases de distance le quart.*

*Par exemple, avec un peloton de 8 Hurleuses, une cible adjacente de Moral 2 subira 8\*(10-2)=64 points de dégâts. Une cible éloignée de 2 cases de Moral -1 subira 8\*(10+1)/4=22 points de dégâts.*

» Créatures: Hurleuse.

**Charge de Champion**

Si cette créature a parcouru plus de deux cases au moment de son attaque, elle inflige en plus la moitié des dommages au Peloton qui se trouve en ligne droite juste derrière la première cible.

» Créatures: Fanatique.

**Charge Inexorable**

Lorsqu'elle fonce sur sa cible, cette créature est capable d'infliger 25% de ses dommages normaux à toutes les créatures ennemis qu'elle croise, sans risque de riposte de leur part.

» Créatures: Maraudeur Funeste.

**Charge Montée**

Cette créature réduit de 20% (avec un maximum de 100%) la Défense de sa cible pour chaque case du champ de bataille parcourue juste avant d'attaquer.

» Créatures: Maraudeur Noir, Maraudeur Sinistre.

**Charognard**

Cette créature est capable de récupérer des points de vie et de ressusciter ses semblables en dévorant les cadavres ennemis parsemant le champ de bataille et se trouvant dans son rayon de déplacement. (Capacité activable)

*La créature regagne 20% des Points de Vie du cadavre qu'elle dévore.*

» Créatures: Pao-kaï.

**Choc de Chagrin**

Lorsque cette créature attaque, le sort Chagrin est automatiquement lancé sur sa cible avec un effet équivalent au niveau de maîtrise Notions.

» Créatures: Dragon d'Ether.

**Choc de Flammes**

Une fois par combat, cette créature est capable d'attaquer n'importe quel ennemi en lui infligeant 20% de dommages supplémentaires, ainsi que Marque du Feu.

» Créatures: Thane des Flammes.

**Contribuable**

Cette créature verse une Pièce d'Or par jour au trésor du royaume. La somme totale versée chaque jour correspond donc au nombre total de ces créatures dans toutes vos armées et cités.

» Créatures: Paysan, Conscrit, Brute.

**Corruption de la Magie**

Cette créature a une chance de corrompre les sorts lancés par la cible, soit en les affaiblissant, soit en augmentant leur coût, soit en les faisant échouer. Cette capacité est susceptible de se retourner contre son utilisateur en lui infligeant un effet de sort négatif. (Capacité activable)

*Voir p.334.*

» Créatures: Sorcier-Docteur Gobelin.

**Couardise**

Lorsqu'elle subit des dommages au corps à corps, cette créature essaye de s'enfuir vers l'endroit accessible le plus proche dans son rayon de déplacement.

*La créature ne riposte que si elle ne peut pas fuir.*

» Créatures: Gobelin, Piégeur Gobelin, Sorcier-Docteur Gobelin.

**Coup Brutal**

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie d'une chance d'étourdir son adversaire, qui ne pourra donc pas riposter et perdra de l'Initiative. N'affecte pas les créatures mécaniques.

*Lorsqu'un adversaire est étourdi, sa valeur ATB est réinitialisée à 0.*

» Créatures: Conscrit, Fantassin, Champion, Guerrier Squelette, Rage-Guerre.

**Coup de Fouet**

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie d'une chance de lancer l'un des sorts suivants sur sa cible : Hex d'Epuisement, Hex de Faiblesse, Hex de Rage (ceci ne fonctionne pas sur les Non-Morts, les Elémentaires et les unités Mécaniques).

*Le sort est lancé avec une puissance magique de 3.*

» Créatures: Matriarche de l'Ombre, Dame de l'Ombre.

**Coup de Harpon**

Cette créature est capable de rapprocher sa cible d'une case dans sa direction. (Capacité activable)

*Un Coup de Harpon occasionne les dégâts habituels.*

» Créatures: Harponneur.

**Coup de Patte**

Cette créature a une chance de faire reculer sa cible d'une case et d'annuler toute l'Initiative qu'elle a accumulé. La probabilité de succès dépend du nombre de cases parcourues par la créature avant son attaque.

*Un Tréant qui empêtre des créatures ennemis pourra voir son Initiative annulée s'il est touché par un Coup de Patte, mais ne sera pas repoussé (les unités empêtrées ne seront donc pas libérées). Voir les probabilités de déclenchement p.324.*

» Créatures: Chevaucheur d'Ours Noirs.

**Courroux Céleste**

Cette créature est capable de générer une tempête au-dessus d'une zone du champ de bataille. Toutes les unités se trouvant dans cette zone se voient infliger des dommages de Foudre à chaque tour, et les unités d'attaque à distance souffrent d'une pénalité. La quantité de dommages et la pénalité varient en fonction du nombre de créatures disposant de cette capacité qui composent le peloton. (Capacité activable)

*La tempête occupe une zone 3x3 et dure 3 tours. Elle cause 10\*Nb\_Colosses dégâts par tour à chaque cible, et diminue les dégâts à distance des tireurs de Nb\_Colosses\*1%, limité à 90%.*

» Créatures: Colosse.

**Danse de Guerre**

Cette créature est capable d'attaquer les huit cases adjacentes simultanément. L'ennemi ciblé se voit infliger les dommages normaux, tandis que les autres se voient infliger la moitié des dommages normaux.

» Créatures: Danse-Guerre.

**Démoniaque**

Cette créature appartient à la faction Inferno. Elle est immunisée contre Tir Enchaîné.

» Créatures: Familiar, Diablotin, Démon Cornu, Tyran Cornu, Chien des Enfers, Cerbère, Succube, Maîtresse Succube, Cheval Infernal, Destrier de Cauchemar, Fiélon des Abîmes, Seigneur des Abîmes, Diable, Archidiable, Quasit, Voltigeur Cornu, Molosse de Flammes, Charmeuse Succube, Étalon Démentiel, Conquérant des Abîmes, Métadiable.

**Destruction de Mana**

Cette créature est capable de détruire une seule fois par combat une partie du Mana du Héros ennemi lorsque vient son tour. La quantité de Mana détruit dépend du nombre de créatures dans le peloton.

*Chaque créature du groupe détruit 0,25 point de Mana (le total est arrondi).*

» Créatures: Familiar.

**Don de Mana**

Cette créature est capable de transférer son Mana dans la réserve du Héros de son armée. (Capacité activable)

» Créatures: Druide Séculaire.

**Double Attaque**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable de frapper deux fois de suite sa cible.

» Créatures: Champion Minotaure.

**Double Tir Elfique**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable de tirer deux fois de suite sur sa cible, et ce en toutes conditions.

» Créatures: Chasseur, Maître Chasseur.

**Drain de Mana**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable de drainer le Mana de sa cible afin de restaurer sa santé, ou de ressusciter certains de ses congénères.

*Chaque Spectre du groupe draine un point de Mana, tant que la cible en possède. A chaque point de Mana drainé, un Spectre est ressuscité (i.e. 19 points de vie sont drainés).*

» Créatures: Spectre.

**Drain de Vie**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable de drainer les points de vie de sa cible afin de restaurer sa santé, ou de ressusciter certains de ses congénères.

*Les points de vie drainés représentent la moitié des dommages infligés.*

» Créatures: Vampire, Seigneur Vampire, Nosfératu.

**Eclair Foudroyant**

Attaque toute cible sélectionnée avec Orage de Foudre. Capacité activable une seule fois par combat.

» Créatures: Thane des Tempêtes.

**Elémentaire**

Cette créature n'est pas vivante. Elle est immunisée contre le Poison, l'Aveuglement ou le Contrôle Mental, mais ne peut ni être ressuscitée, ni soignée par une Tente de Premiers Soins.

» Créatures: Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Elémentaire de Feu, Elémentaire d'Eau, Elémentaire de Terre, Elémentaire d'Air, Dragon de Feu, Dragon de Magma, Gargouille de Marbre, Dragon de Lave.

**Empêtrement**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable d'immobiliser son adversaire avec ses racines. Plusieurs unités adjacentes à la créature peuvent être affectées simultanément, mais l'effet ne dure que tant qu'il existe un contact direct entre la créature et ses victimes.

» Créatures: Tréant, Tréant Séculaire, Tréant Hargneux.

**Enfant de la Lumière**

Tout sort de l'Ecole de la Lumière, sauf ceux infligeant des dommages, affectera également cette créature avec un effet équivalent au niveau de maîtrise Avancé, et ce quel que soit le camp du lanceur.

» Créatures: Licorne Blanche.

**Enracinement**

Lorsque cette créature reçoit l'ordre d'attendre et de se défendre, sa Défense augmente de 50% et elle devient capable de riposter à toutes les attaques ennemis jusqu'au tour suivant.

*Si le héros possède la capacité Ténacité, le bonus d'Enracinement est doublé: la Défense est augmentée de 100%.*

» Créatures: Tréant Séculaire.

**Epée Vorpalé**

Lorsqu'elle attaque ou riposte, cette créature tue systématiquement au moins une unité ennemie.

*Une créature supplémentaire exactement est tuée: les dommages sont augmentés du nombre de Points de Vie d'une créature cible.*

» Créatures: Seigneur des Abîmes.

**Explosion**

Cette créature peut exploser et infliger des dommages à toutes les unités se trouvant à proximité. (Capacité activable)



*Les dommages infligés dépendent de la Puissance Magique effective du peloton:*

*Dommages=9+9\*Puissance. Consultez le tableau p.314 pour la correspondance entre taille du peloton et Puissance.*

» Créatures: Tyran Cornu.

**Faveur des Astres**

Trois fois par combat, cette créature est capable d'augmenter aléatoirement la Chance d'un allié ciblé ou de réduire aléatoirement celle d'un ennemi ciblé. (Capacité activable)

*Le bonus (ou malus) de Chance est une valeur aléatoire entre 1 et 3. L'effet n'est pas cumulatif et l'application d'un effet opposé annule le précédent. Il peut être dissipé par Grâce de Pureté et Atténuation, mais pas par Imposition des Mains ou la Tente de Premiers Soins.*



» Créatures: Padischah Djinn.

**Fendre**

Quand l'attaque de cette créature tue au moins une unité du Peloton ennemi, la créature peut effectuer un coup supplémentaire.

» Créatures: Vindicateur, Féroce, Bourreau.

**Fléau des Géants**

Augmente temporairement de +4 l'Attaque et la Défense de cette créature si sa cible est une Grande créature.

» Créatures: Rage-Guerre.

**Flèches Déstabilisantes**

Cette créature utilise des flèches enchantées. En plus d'infliger des dommages, ces flèches peuvent parfois étourdir un ennemi et retarder son tour suivant.

*La valeur ATB de l'ennemi étourdi est réduite de 0,2.*

» Créatures: Maître Chasseur.

**Frappe et Revient**

Cette créature est capable d'attaquer, puis de regagner sa position initiale.

» Créatures: Vierge Sanglante, Furie Sanglante, Poison Sanglante.

**Frappe Mortelle**

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie de 25% de chances de tuer sur le coup la moitié des créatures du peloton qu'elle a pris pour cible.

» Créatures: Chevalier de la Mort.

**Frénésie**

Chaque riposte inflige 1,5 fois les dommages de la riposte précédente.

*Les dommages sont réinitialisés à chaque tour de la créature.*

» Créatures: Griffon de Combat.

**Frôlement Funeste**

Lorsqu'elle attaque, cette créature tue systématiquement au moins une unité du peloton ennemi visé. Elle dissipe également tous les effets magiques positifs affectant ce peloton. (Capacité activable)

*L'attaque normale de la créature est inchangée. Lorsque Frôlement Funeste est utilisé, exactement une créature du peloton cible est tuée.*

» Créatures: Apparition.



**Grand Bouclier**

Réduit de 50% les dommages infligés à cette créature par des attaques physiques à distance.

» Créatures: Fantassin, Champion, Défenseur, Garde-Bouclier, Vindicateur, Guerrier Squelette, Garde-Pierre.

**Grande créature**

Cette créature est plus grande que les autres et occupe quatre cases du champ de bataille.

*Cette créature occupe 2x2 cases sur le champ de bataille.*

» Créatures: Griffon, Griffon Impérial, Cavalier, Paladin, Ange, Archange, Cheval Infernal, Destrier de Cauchemar, Fiélon des Abîmes, Seigneur des Abîmes, Diable, Archidiable, Liche, Archiliche, Revenant, Apparition, Dragon Squelette, Dragon Spectral, Licorne, Licorne d'Argent, Tréant, Tréant Séculaire, Dragon Vert, Dragon d'Emeraude, Djinn, Sultan Djinn, Rani Rakshasa, Raja Rakshasa, Géant, Titan, Maraudeur Noir, Maraudeur Sinistre, Hydre, Hydre des Abysses, Dragon d'Ombre, Dragon Noir, Chevalier de la Mort, Phénix, Chevaucheur d'Ours, Chevaucheur d'Ours Noirs, Thane, Thane des Flammes, Dragon de Feu, Dragon de Magma, Griffon de Combat, Fanatique, Séraphin, Manticore, Centaure, Nomade Centaure, Vouivre, Vouivre Venimeuse, Cyclope, Cyclope Déchaîné, Etalon Démentiel, Conquérant des Abîmes, Métadiable, Maraudeur Funeste, Hydre Toxicue, Dragon Rouge, Licorne Blanche, Tréant Hargneux, Dragon de Béryl, Liche Cardinale, Hurleuse, Dragon d'Ether, Padischah Djinn, Kshatriya Rakshasa, Colosse, Chevaucheur d'Ours Blanc, Thane des Tempêtes, Dragon de Lave, Pillard Centaure, Pao-kaï, Cyclope Sanguinaire.

**Grondement d'Ours**

Lorsqu'elle attaque, cette créature a une chance d'effrayer sa cible et ses voisins. En cas de réussite, elle reçoit un bonus de 10% de Santé et son Moral augmente de +1. Les petites créatures sont plus vulnérables que les autres à cet effet.

*Le Grondement peut effrayer les 6 ennemis situés face à l'Ours Blanc. Les petites créatures (1x1) ont 2 fois plus de chances d'être effrayées. Si au moins un ennemi est effrayé, le bonus obtenu dure 2 tours.*

» Créatures: Chevaucheur d'Ours Blanc.

**Hex**

Après une attaque réussie, la cible est frappée par une malédiction : Hex de Faiblesse, Hex d'Epuisement, Hex de Contracture ou Hex de Vulnérabilité, avec un effet équivalent au niveau de maîtrise Avancé.

» Créatures: Momie, Fille de la Terre.

**Horreur Funeste**

Cette créature réduit de -1 le Moral de toutes les créatures ennemis.

» Créatures: Dragon Spectral.

**Hurlement**

Cette créature peut invoquer un Peloton allié de puissance égale. Ne fonctionne qu'une fois par combat.

*Lors de sa première attaque, la créature invoque un peloton dupliqué à côté de sa cible.*

» Créatures: Loup.

**Hypnose**

Lorsqu'elle attaque, cette créature a une chance de plonger sa cible dans un profond sommeil. Une cible endormie ne peut ni se déplacer, ni attaquer jusqu'à son réveil ou jusqu'à ce qu'elle subisse une attaque. De plus, elle se voit infliger le maximum de dommages lorsqu'un Nosfératu l'attaque, et ne peut riposter à l'attaque qui la réveille. N'affecte pas les Non-Morts, les unités Mécaniques et les Elémentaires.

*La cible est endormie pour 3 tours. L'effet peut être dissipé par Grâce de Pureté, Imposition des Mains, Atténuation et par la Tente de Premiers Soins.*

» Créatures: Nosfératu.

**Immatériel**

Cette créature est immatérielle. Les attaques physiques contre elle ont donc 50% de chances d'échouer.

*Il ne peut y avoir plus de trois attaques manquées/réussies à la suite, sur l'ensemble des pelotons incorporels. Après une troisième attaque réussie (respectivement manquée) de suite, la quatrième manquera (resp. touchera) forcément. Ce compteur est global pour tous les pelotons, et non associé à chaque peloton.*

» Créatures: Fantôme, Spectre, Poltergeist.

**Immunité contre Hex d'Asservissement**

Cette créature est immunisée contre le sort Hex d'Asservissement.

» Créatures: Charmeuse Succube.

**Immunité contre Hex de Faiblesse**

Cette créature est immunisée contre le sort Hex de Faiblesse.

» Créatures: Poison Sanglante.

**Immunité contre Hex de Rage**

Cette créature est immunisée contre le sort Hex de Rage.

» Créatures: Paladin.

**Immunité contre l'Air**

Aucun sort de Magie de l'Air ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Elémentaire d'Air, Padischah Djinn, Thane des Tempêtes.

**Immunité contre l'Aveuglement**

Cette créature ne peut pas être aveuglée.

» Créatures: Griffon, Griffon Impérial, Griffon de Combat, Pao-kaï.

**Immunité contre l'Eau**

Aucun sort de Magie de l'Eau ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Gargouille d'Obsidienne, Elémentaire d'Eau.

**Immunité contre la Magie**

Aucun sort ami ou ennemi ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Dragon Noir.

**Immunité contre la Terre**

Aucun sort de Magie de la Terre ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Dragon d'Emeraude, Elémentaire de Terre.

**Immunité contre le Contrôle Mental**

Aucune forme de Contrôle Mental ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Géant, Titan, Batailleur, Berserker, Colosse, Rage-Guerre.

**Immunité contre le Feu**

Aucun sort de Magie du Feu ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Gargouille d'Obsidienne, Elémentaire de Feu, Phénix, Patriarche des Runes, Thane des Flammes, Dragon de Feu, Dragon de Magma, Gardien des Runes, Dragon de Lave.

**Immunité contre le Ralentissement**

Cette créature ne peut pas être ralenti.

» Créatures: Golem de Fer, Golem d'Acier, Tréant Hargneux.

**Imposition des Mains**

Cette créature peut complètement guérir une unité du Peloton allié ciblé et dissiper tous les effets magiques négatifs affectant ce Peloton.

» Créatures: Paladin.

**Incinération**

Cette créature est capable de s'élever dans les airs afin d'attaquer un ennemi situé sur une case adjacente, infligeant de ce fait 50% de dommages supplémentaires et empêchant toute riposte.

» Créatures: Dragon Rouge.

**Indéracinable**

Cette créature ne peut pas être déplacée par l'ennemi tant qu'elle demeure à sa position de départ.

» Créatures: Garde-Pierre.

**Invisibilité**

Une fois par combat, cette créature est capable de se rendre invisible pour l'ennemi pendant trois tours. Si elle attaque, si sa route est bloquée par un ennemi ou si elle s'arrête sur une case adjacente à un ennemi, sa position est révélée. L'ennemi ne peut riposter aux attaques d'une créature invisible, ni lui lancer de sort, mais les effets de zone sont tout de même appliqués. (Capacité activable)

» Créatures: Traqueur, Dame de l'Ombre.

**Invocation de Seigneur des Abîmes**

Une fois par combat, cette créature peut invoquer des Seigneurs des Abîmes pour remplacer ses alliés vaincus. Le nombre de Seigneurs des Abîmes invoqué dépend du nombre de créatures qui utilisent cette capacité. (Capacité activable)

*Chaque Archidiable peut invoquer jusqu'à 2 Seigneur des Abîmes. Le nombre invoqué est limité par les points de vie initiaux du groupe vaincu (120 points vie par Seigneur des Abîmes).*

» Créatures: Archidiable.

**Jeteur de Sort**

Cette créature peut lancer des sorts similaires à ceux utilisés par les Héros. Sa réserve de Mana est limitée, mais elle est toujours au maximum au début d'un combat. La Puissance Magique est déterminée par le nombre de créatures dans le peloton. (Capacité activable)

*Voir la section Mécanismes Essentiels du Jeu p.312 pour les livres de sorts des différentes créatures.*

» Créatures: Inquisiteur, Fiélon des Abîmes, Seigneur des Abîmes, Archiliche, Dryade, Druide, Druide Séculaire, Mage, Archimage, Sorcière de l'Ombre, Matriarche de l'Ombre, Elémentaire d'Eau, Prêtre des Runes, Patriarche des Runes, Zélé, Séraphin, Momie, Femme-Médecine, Fille du Ciel, Dame de l'Ombre, Haut-Druide, Liche Cardinale, Mage de Guerre, Gardien des Runes, Fille de la Terre.

**Joute**

Augmente de 5% les dommages infligés par cette créature pour chaque case du champ de bataille parcourue juste avant d'attaquer.

» Créatures: Cavalier, Paladin, Fanatique.

**Lame de Massacre**

Les dommages infligés par cette créature sont augmentés de +2 par créature dans le peloton ciblé.

*Les 2 points de bonus sont ajoutés après application de tous les autres bonus multiplicatifs.*

» Créatures: Conquérant des Abîmes.

**Lancé de Gobelins**

Cette créature est capable d'utiliser les Gobelins alliés d'un peloton adjacent comme projectiles. (Capacité activable)

*Un Gobelin (si possible avec tous ses Points de Vie) est pris dans le peloton adjacent désigné pour servir de munition.*

» Créatures: Cyclope Déchaîné, Cyclope Sanguinaire.

**Magnétisme**

Lorsqu'elle est affectée par un sort de zone de l'Ecole de la Destruction avec un peloton allié, cette créature absorbe une partie des dommages que devrait subir ce peloton. Elle récupère alors un nombre de points de vie équivalent à la moitié des dommages absorbés. Cet effet ne s'applique pas au sort Armageddon.

*Les Golems Magnétiques absorbent 5% des dégâts par croissance de base dans leur peloton (5%\*Taille\_Peloton/9).*

*Les dommages sont ensuite convertis en soin par leur capacité Métal Enchanté.*

» Créatures: Golem Magnétique.

**Malédiction Aléatoire**

Cette créature est capable de lancer aléatoirement des sorts à effet négatif sur ses ennemis. (Capacité activable)  
*Les sorts sont lancés avec une maîtrise pratique. Les Djinns ne peuvent jeter que des malédictions de Magie des Ténèbres niveau 1-3 sur les ennemis. Les Sultans Djinns peuvent aussi lancer des bénédictions de Magie de la Lumière niveau 1-3 sur les alliés. Chaque peloton peut utiliser 3 fois cette action.*

» Créatures: Djinn.

**Manoeuvre**

Lorsqu'elle subit des dommages au corps à corps, cette créature essaye de s'enfuir vers l'endroit accessible le plus proche dans son rayon de déplacement, puis tire sur son agresseur en lui infligeant la moitié de ses dommages normaux.

» Créatures: Centaure, Nomade Centaure.

**Marque du Feu**

Lorsqu'elle attaque, cette créature a une probabilité de lancer une malédiction sur sa cible, doublant tous les dommages de Feu qui lui seront infligés pendant une certaine période de temps.

*La cible est maudite pour 2 tours.*

» Créatures: Prêtre des Runes, Patriarche des Runes, Gardien des Runes.

**Mauvais Oeil**

Lorsqu'elle attaque, cette créature réduit de -3 la Chance de sa cible.

*L'effet peut être dissipé par Grâce de Pureté et Atténuation, mais pas par Imposition des Mains ou la Tente de Premiers Soins.*

» Créatures: Cyclope Sanguinaire.

**Mécanique**

Cette créature n'est pas vivante et son Moral est toujours neutre. Elle est immunisée contre le Poison, l'Aveuglement ou le Contrôle Mental, mais ne peut ni être ressuscitée, ni soignée par une Tente de Premiers Soins.

» Créatures: Golem de Fer, Golem d'Acier, Golem Magnétique.

**Métal Enchanté**

Cette créature est totalement immunisée contre tous les types de Magie, sauf ceux infligeant des dommages physiques directs. Les sorts infligeant des dommages lui permettent de récupérer un nombre de points de vie équivalent à la moitié des dommages normalement infligés, et sont susceptibles de ressusciter des créatures tombées au combat.

» Créatures: Golem Magnétique.

**Meute**

Quand cette créature attaque une cible, cette cible est également attaquée par tous les Pelotons du même type qui sont capables de le faire.

*"Capables de le faire" signifie "adjacent à la cible". La cible ne riposte qu'après ces attaques secondaires (si elle peut riposter).*

» Créatures: Loup.

**Morsure de Lézard**

Cette créature attaque automatiquement un adversaire adjacent en lui infligeant la moitié des dommages normaux lorsque cet adversaire est attaqué par une créature alliée.

» Créatures: Maraudeur Sinistre, Maraudeur Funeste.

**Non-Mort**

Cette créature n'est pas vivante et son Moral est toujours neutre. Elle est immunisée contre le Poison, l'Aveuglement ou le Contrôle Mental.

» Créatures: Squelette, Archer Squelette, Zombie, Zombie Pestilential, Fantôme, Spectre, Vampire, Seigneur Vampire, Liche, Archiliche, Revenant, Apparition, Dragon Squelette, Dragon Spectral, Chevalier de la Mort, Momie, Guerrier Squelette, Zombie Putréfié, Poltergeist, Nosfératu, Liche Cardinale, Hurleuse, Dragon d'Ether.

**Nuage de Mort**

Cette attaque à distance inflige des dommages à sa cible, mais également à toutes les créatures vivantes enveloppées par le nuage (3 x 3 cases).

*Toutes les créatures (sauf les non-morts) autour du point d'impact reçoivent 50% des dégâts. La cible reçoit les dégâts complets.*

» Créatures: Liche, Archiliche.

**Orage de Foudre**

En plus des dommages normaux, cette créature frappe sa cible avec la Foudre (dommages non-magiques), puis rebondit sur une créature ennemie proche de la cible précédente et ce jusqu'à ce que la chaîne soit rompue. La puissance de la Foudre est égale à celle de l'Attaque.

» Créatures: Thane, Thane des Tempêtes.

**Ordre du Chef**

Cette créature est capable d'avancer le tour de jeu de l'unité alliée ciblée en lui infligeant des dommages. (Capacité activable)

*En notant Nb\_Chefs le nombre de Chefs de Clan: la cible alliée subit Nb\_Chefs points de dégâts, et sa valeur ATB est augmentée de Nb\_Chefs\*0,01, limité à 0,6. Les dégâts, eux, ne sont pas limités.*

» Créatures: Chef de Clan.

**Pas de pénalité au corps à corps**

Cette créature spécialisée dans l'attaque à distance ne subit aucune pénalité en attaquant au corps à corps.

» Créatures: Prêtre, Inquisiteur, Titan, Eclaireur, Assassin, Escarmoucheur, Zélé, Colosse, Pillard Centaure.

**Pas de pénalité de portée**

Cette créature ne subit pas de pénalité en attaquant à distance lorsque la distance qui la sépare de sa cible est supérieure à la moitié de la taille du champ de bataille.

» Créatures: Mage, Archimage, Sagittaire, Maître Archer, Mage de Guerre.

**Pénalité de portée**

Lorsqu'elle attaque à distance, cette créature n'inflige que la moitié des dommages normaux, mais elle ne subit pas de pénalité au corps à corps.

» Créatures: Eclaireur, Assassin, Cyclope Déchaîné, Cyclope Sanguinaire.

**Plongeon Foudroyant**

Une fois par combat, cette créature est capable d'effectuer une attaque aérienne contre tous les ennemis se trouvant sur une même ligne. (Capacité activable)

*Cette capacité n'est activable que si le peloton de Griffon de Combat contient au moins une semaine de croissance (5 créatures). Lorsqu'elle est activée, le peloton s'envole et disparaît du champ de bataille pour 1 tour avant de réaliser son attaque sur les cibles, sans riposte. Chaque cible subit 75% des dégâts normalement infligés par les Griffons de Combat.*

» Créatures: Griffon de Combat.

**Pose de Piège**

Cette créature est capable de poser un piège invisible pour l'ennemi sur le champ de bataille. Lorsqu'un ennemi marche sur ce piège, il risque de perdre tout ou partie de ses points de déplacement. Si le piège ne fonctionne pas, la créature qui l'a posé perd la totalité de son Initiative. (Capacité activable)

*Voir p.334.*

» Créatures: Piégeur Gobelin.

**Posture Défensive**

Cette créature bénéficie d'un bonus de Défense tant qu'elle demeure à sa position de départ.

*Le bonus de Défense est de +5.*

» Créatures: Garde-Pierre.

**Pouvoir Canalisé**

Cette créature est capable d'augmenter la Puissance Magique du Héros de la valeur de sa propre Puissance Magique, sans pouvoir dépasser la valeur d'Esprit du Héros. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à la mort de la créature, et il n'est pas cumulable. (Capacité activable)

» Créatures: Haut-Druide.

**Présence Autoritaire**

Cette créature augmente de +1 l'Initiative de toutes les créatures alliées situées à proximité.

» Créatures: Chef de Clan.

**Protection des Alliés**

Réduit de 50% les dommages physiques infligés à distance aux unités alliées situées sur les cases adjacentes à celle de la créature.

» Créatures: Champion, Guerrier Squelette.

**Provocation**

Cette créature a une chance de détourner l'attention d'un ennemi, afin qu'une attaque ciblant une créature alliée soit redirigée contre elle.

» Créatures: Belliciste.

**Pulvérisation**

Cette créature attaque toujours une zone de quatre cases adjacentes et a une chance de réduire à 0 l'Initiative de sa cible. Elle est également capable de démolir les remparts et les tours lors des sièges.

*L'attaque touche tous les pelotons, même alliés, dans une zone 2x2. Les dégâts contre les murs et les tourelles sont de 10 par Cyclope dans le peloton.*

» Créatures: Cyclope Déchaîné.

**Rage**

Augmente l'Attaque de cette créature lorsqu'un peloton d'unités alliées est éliminé (créatures ressuscitées ou invoquées exclues).

*Voir p.331.*

» Créatures: Fantassin, Champion, Démon Cornu, Tyran Cornu, Zombie, Zombie Pestilentiel, Tréant, Tréant Séculaire, Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Hydre, Hydre des Abysses, Défenseur, Garde-Bouclier, Chevaucheur d'Ours, Chevaucheur d'Ours Noirs, Vindicateur, Guerrier, Vétéran, Voltigeur Cornu, Hydre Toxique, Tréant Hargneux, Zombie Putréfié, Gargouille de Marbre, Garde-Pierre, Chevaucheur d'Ours Blanc, Belliciste.

**Rage de Bataille**

Augmente temporairement de +2 l'Initiative et de +5 l'Attaque de cette créature lorsqu'elle subit des dommages.

*Le bonus dure 2 tours et n'est pas cumulatif.*

» Créatures: Rage-Guerre.

**Rage de Berserker**

Transfère temporairement tous les points de Défense de la créature en Attaque. La créature attaque ensuite automatiquement l'ennemi le plus proche avec riposte impossible. Mais s'il n'y a aucune unité ennemie dans la zone de mouvement de cette créature, elle attaquerà l'unité alliée la plus proche à la place. (Capacité activable)

» Créatures: Berserker.



### Rancœur de la Forêt

Cette créature est capable d'augmenter son Attaque aux dépends de sa Défense, à raison d'un demi-point à chaque fois, et ce jusqu'à la fin du combat. Elle reçoit également un bonus d'Initiative, mais perd sa capacité Empêtrément. (Capacité activable)

*Le bonus d'Initiative est de +5.*

» Créatures: Tréant Hargneux.

### Régénération

Cette créature est capable de récupérer entre 30 et 50 points de vie par tour.

» Créatures: Hydre des Abysses, Vouivre, Vouivre Venimeuse.

### Renaissance

Une fois par combat, cette créature peut revenir d'elle-même à la vie. Le nombre de créatures ressuscitées est égal au nombre de créatures tuées.

» Créatures: Phénix.

### Réparations

Cette créature est capable de réparer les unités mécaniques alliées une fois par combat. (Capacité activable)

*Chaque créature du groupe répare 5 points de vie de la créature mécanique.*

» Créatures: Ingénieur Gremlin.

### Résurrection des Alliés

Cette créature est capable de ressusciter un peloton allié une fois par combat, à condition que la case où se trouvent les corps des unités ciblées ne soit pas occupée par d'autres créatures. (Capacité activable)

» Créatures: Archange.

### Riposte à distance

Cette créature est capable de riposter à une attaque à distance avec sa propre attaque à distance, à condition que l'ennemi ne la bloque pas et qu'elle n'ait pas épousé ses possibilités de riposte.

» Créatures: Succube, Maîtresse Succube, Charmeuse Succube.

### Riposte ennemie impossible

Aucun ennemi n'est en mesure de riposter aux attaques aux corps à corps de cette créature.

» Créatures: Cerbère, Vampire, Seigneur Vampire, Nymphe, Dryade, Rani Rakshasa, Raja Rakshasa, Furie Sanglante, Hydre, Hydre des Abysses, Elémentaire d'Air, Molosse de Flammes, Poison Sanglante, Hydre Toxique, Adryade.

### Riposte Impitoyable

Cette créature est capable d'infliger 150% 200% de ses dommages normaux lorsqu'elle riposte.

» Créatures: Belliciste.

### Riposte Systématique

Cette créature riposte systématiquement aux attaques au corps à corps, sauf si la créature ennemie dispose de la capacité Riposte ennemie impossible.

» Créatures: Griffon, Griffon Impérial, Golem d'Acier, Elémentaire de Terre, Griffon de Combat.

### Ruée

Lorsqu'elle utilise cette capacité, la créature perd un tour, puis bénéficie d'un bonus d'Initiative pour les tours suivants. (Capacité activable)

*L'initiative de l'unité est doublée pour ses 3 prochaines actions.*

» Créatures: Raja Rakshasa, Kshatriya Rakshasa.



### Sabotage

Cette créature est capable de désactiver une unité Mécanique pendant un tour, à condition que les points de vie de la cible soient inférieurs aux siens. (Capacité activable)

*Les Golems, Balistes, Charrettes de Munitions, Tentes de Premiers Soins, Catapultes et Tourelles de défense des cités sont des unités Mécaniques.*

» Créatures: Saboteur Gremlin.



### Sacrifice de Gobelin

Cette créature est capable de sacrifier des Gobelins se trouvant à proximité afin de gagner du Mana et d'augmenter de +1 son Attaque, sa Défense et son Moral jusqu'à la fin du combat (effet cumulable un maximum de 5 fois). La quantité de Mana gagnée est égale au double des points de vie du Gobelin sacrifié. (Capacité activable)

*Un Gobelin (si possible avec tous ses Points de Vie) est sacrifié dans le peloton adjacent désigné. La Mana de la créature peut dépasser son maximum.*

» Créatures: Fille du Ciel, Fille de la Terre.

### Sang Acide

Lorsqu'elle subit des dommages, cette créature projette du sang acide sur quatre cases dans la direction d'origine de l'attaque, et inflige 25% de ses dommages normaux aux ennemis qui s'y trouvent.

*Les dommages d'acide sont physiques (ils sont calculés comme une attaque habituelle de l'Hydre sur la cible).*

» Créatures: Hydre Toxique.

### Sang de Démon

Le sang qui coule dans les veines de cette créature est un mélange de sang d'Humain et de sang de Démon. Elle est donc sujette à la Rage Sanguinaire, ce qui augmente ses caractéristiques lorsqu'elle fait preuve d'agressivité au combat.

» Créatures: Gobelin, Piégeur Gobelin, Centaure, Nomade Centaure, Guerrier, Vétéran, Femme-Médecine, Fille du Ciel, Féroce, Bourreau, Cyclope, Cyclope Déchaîné, Sorcier-Docteur Gobelin, Pillard Centaure, Belliciste, Fille de la Terre, Chef de Clan, Cyclope Sanguinaire.

**Saut**

Cette créature est capable de sauter sur une cible en parcourant une grande distance, et son Attaque est augmentée de 10% pour chaque case parcourue. Après le saut, la créature se pose sur une case adjacente à la cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus de riposte de 100%. Le saut ne peut pas dépasser le double de la portée de déplacement normale de la créature, et ne peut être inférieur à deux cases. (Capacité activable)

» Créatures: Voltigeur Cornu.

**Séduction**

Une fois par combat, cette créature est capable de prendre le contrôle d'un peloton ennemi qui n'est pas immunisé contre le Contrôle Mental. La durée du contrôle dépend de la différence de puissance entre contrôleur et contrôlé, et varie de quatre tours (avec une cible au moins quatre fois plus faible) à un échec complet (la cible est au moins quatre fois plus forte). L'Initiative de la créature n'augmente plus pendant toute la durée de l'effet. (Capacité activable)

*La durée du contrôle est égale à  $2 + \log_2(\text{Puissance_Succubes}/\text{Puissance_Cible})$ , où  $\log_2$  est le logarithme de base 2. Les Succubes ne peuvent pas être séduites. L'effet se dissipe si le peloton séducteur est tué. Il peut être dissipé par Grâce de Pureté, Imposition des Mains et Atténuation, mais pas par la Tente de Premiers Soins.*

» Créatures: Charmeuse Succube.

**Siphon de Mana**

Cette créature est capable de voler du Mana au Héros ennemi, afin de le transférer à ses alliés. (Capacité activable)  
Chaque créature du peloton draine 0,5 point de Mana. Le Mana est distribué équitablement entre les jeteurs de sorts alliés.

» Créatures: Quasit.

**Souffle Acide**

Lorsqu'elle attaque, cette créature inflige des dommages à toutes les cibles situées dans un rayon aléatoire autour du point visé.

*Cette capacité est la même que le Souffle Prismatique — p.184.*

» Créatures: Dragon Vert, Dragon d'Emeraude.

**Souffle de Foudre**

Cette créature inflige des dommages à tous les ennemis situés à proximité de sa cible, les dommages étant répartis équitablement entre toutes les cibles affectées.

» Créatures: Pao-kaï.

**Souffle de Lave**

Lorsqu'elle attaque, en plus d'infliger les dommages normaux, cette créature laisse un mur de flammes à l'emplacement de sa cible.

*Le mur de flammes dure 2 tours, et inflige 10 points de dégâts par Dragon de Lave dans le peloton.*

» Créatures: Dragon de Lave.

**Souffle Enflammé**

Lorsqu'elle attaque, cette créature inflige des dommages à sa cible, mais également à toutes les unités situées directement derrière cette dernière.

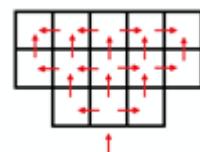
» Créatures: Dragon d'Ombre, Dragon Noir, Dragon de Feu, Dragon de Magma, Molosse de Flammes, Dragon Rouge.

**Souffle Prismatique**

Cette créature attaque toutes les cibles se trouvant dans un rayon aléatoire dans la direction ciblée.

*Le Souffle Prismatique touchera 1 à 5 cases à partir de la cible, en fonction de la Chance de la créature:  $1 + (\text{random}(1;10) + \text{Chance})/2$ , arrondi par défaut et limité à 5.*

» Créatures: Dragon de Béryl.

**Symbiose**

Une fois par combat, cette créature est capable de soigner et de ressusciter les Tréants, tout en bénéficiant des mêmes services de leur part. (Capacité activable)

*Le peloton cible est guéri de 4 Points de Vie par Adryade, et le peloton est d'Adryades est guéri de 20 Points de Vie par créature du peloton cible en retour.*

» Créatures: Adryade.

**Tir**

Cette créature est capable d'infliger des dommages à distance. Lorsque la distance qui la sépare de sa cible est supérieure à la moitié de la taille du champ de bataille, les dommages infligés à la cible sont réduits de moitié. Cette créature ne peut pas utiliser son attaque à distance si une unité ennemie la gêne. Si son armée ne dispose pas d'une Charrette de Munitions, la créature ne dispose que d'un nombre de tirs limité.

» Créatures: Archer, Arbalétrier, Prêtre, Inquisiteur, Succube, Maîtresse Succube, Archer Squelette, Liche, Archiliche, Chasseur, Maître Chasseur, Druide, Druide Séculaire, Gremlin, Ingénieur Gremlin, Mage, Archimage, Titan, Eclaireur, Assassin, Sorcière de l'Ombre, Matriarche de l'Ombre, Élémentaire de Feu, Manieur de Lance, Escarmoucheur, Prêtre des Runes, Patriarche des Runes, Sagittaire, Zélé, Centaure, Nomade Centaure, Charmeuse Succube, Maître Archer, Haut-Druide, Liche Cardinale, Saboteur Gremlin, Mage de Guerre, Colosse, Harponneur, Gardien des Runes, Pillard Centaure.

**Tir à Dispersion**

Cette créature est capable d'infliger des dommages à toutes les unités (amies ou ennemis) situées dans une zone ciblée (3 x 3 cases). Les dommages infligés à chaque unité équivalent à la moitié des dommages normaux. (Capacité activable)

» Créatures: Archer.

**Tir Brutal**

Les attaques à distance de cette créature ignorent 50% de la Défense de la cible, et ont une chance de la faire reculer d'une case et de l'étourdir sous la puissance de l'impact.

» Créatures: Maître Archer.

**Tir Enchaîné**

Lorsqu'elle attaque, cette créature inflige des dommages à sa cible, mais également à trois autres cibles proches. Chaque ennemi successif de la chaîne se voit infliger moitié moins de dommages que le précédent. Inefficace contre les Démons.

*Le Tir Enchaîné ne se déclenche pas sur des créatures infernales.*

» Créatures: Maîtresse Succube.

**Tir Précis**

Lorsqu'elle attaque à courte portée (à moins de 3 cases de la cible), cette créature inflige des dommages plus importants car la Défense de la cible n'est alors pas prise en compte.

» Créatures: Arbalétrier.

**Tornade**

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable d'infliger des dommages à tous les ennemis situés dans une zone de six cases adjacentes.

» Créatures: Kshatriya Rakshasa.

**Trahison**

Si le nombre de ces créatures tombe en dessous de 30% de leur nombre au début du combat, elles changent de camp.

*Un peloton ne peut trahir qu'une fois par combat, et reste avec son dernier maître après le combat (s'il survit).*

» Créatures: Gobelin.

**Vague de Feu**

Lorsqu'elle attaque, cette créature a une chance de générer une vague de feu infligeant des dommages à tous les ennemis se trouvant dans un rayon aléatoire à proximité de la cible.

*La vague de feu est un cône de 5 cases de long, dont la pointe est la cible, et qui s'étend derrière elle dans la direction de la frappe: elle touche donc les 3 cases derrière la cible (rang 2), puis 5 cases sur le rang 3, 7 cases sur le rang 4 et 9 cases sur le dernier rang. En notant D les dégâts initiaux, le rang n reçoit D/n dégâts, avant application des paramètres attaque/défense.*

» Créatures: Thane des Flammes.

**Vol de Mana**

Cette créature est capable d'absorber une partie du Mana du Héros ennemi au début d'un combat, puis de le transférer dans la réserve du Héros de son armée. La quantité de Mana volé dépend du nombre de créatures dans le peloton.

*Chaque créature du groupe vole 0,25 point de Mana (le total est arrondi).*

» Créatures: Diablotin.

**Vol de Munitions**

Une fois par combat, cette créature est capable de voler des munitions aux pelotons ennemis situés dans son rayon de déplacement. (Capacité activable)

*Le nombre de munitions volées est égal à la taille du peloton de Poltergeists divisée par sa croissance de base (9).*

» Créatures: Poltergeist.

**Volant**

Cette créature peut se positionner sur n'importe qu'elle case libre du champ de bataille pendant son tour, sans tenir compte des obstacles lui barrant la route.

» Créatures: Griffon, Griffon Impérial, Ange, Archange, Diable, Archidiable, Fantôme, Spectre, Seigneur Vampire, Dragon Squelette, Dragon Spectral, Nymphé, Dryade, Dragon Vert, Dragon d'Emeraude, Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Djinn, Sultan Djinn, Dragon d'Ombre, Dragon Noir, Élémentaire d'Air, Phénix, Thane, Thane des Flammes, Griffon de Combat, Séraphin, Manticore, Vouivre, Vouivre Venimeuse, Métadiable, Dragon Rouge, Adryade, Dragon de Béryl, Poltergeist, Nosfératu, Dragon d'Ether, Gargouille de Marbre, Padischah Djinn, Thane des Tempêtes, Pao-kaï.



## Introduction

### Alignements Faction - Ecoles de Magie

Chaque faction est liée à deux écoles de magie. Ces "préférences" sont bien sûr cohérentes avec l'affinité des héros à apprendre les compétences correspondantes (voir p.301).

Le Havre, par exemple, est lié aux magies de la Lumière et des Ténèbres: la guilde des mages dans une ville du Havre offrira exactement un sort de la Lumière et un sort des Ténèbres à chaque niveau. Au niveau 1, ce sera donc "Grâce de Force" ou "Grâce de Rapidité", associé à "Hex de Faiblesse" ou "Hex d'Epuisement". Le troisième emplacement (aux niveaux 1, 2 et 3) sera un sort au hasard des deux écoles restantes: magie de l'Invocation ou de la Destruction.

Dans l'Académie, la Librairie ajoute un sort à chaque niveau, appartenant à l'école de la Magie des Ténèbres ou de la Destruction.

<b>Académie</b>	Invocation	Lumière	<b>Inferno</b>	Destruction	Ténèbres
<b>Havre</b>	Lumière	Ténèbres	<b>Donjon</b>	Destruction	Invocation
<b>Sylve</b>	Lumière	Destruction	<b>Nécropole</b>	Ténèbres	Invocation
<b>Forteresse</b>	Lumière	Destruction	<b>Bastion</b>	-	-

### Sorts d'Aventure

Les sorts d'Aventure appartiennent à une école de magie spéciale, et ne requièrent aucune compétence spécifique pour être maîtrisés. A moins d'être désactivés par le créateur de la carte, ils apparaîtront automatiquement dans vos Guilde des Mages, dans l'onglet des sorts d'Aventure tout en bas de l'écran. Vos héros les apprendront en visitant la ville, s'ils possèdent le niveau minimum requis, comme indiqué ci-dessous.

### Les Barbares et la Magie: Cris de Guerres et Talismans

Les héros Barbares ne peuvent pas apprendre les sorts des Guilde des Mages, ni les lancer grâce aux artéfacts (tomes de magie, baguettes et parchemins, Sangle Élémentaire...). Lorsqu'un héros Barbare visite un Autel Magique sur la carte d'aventure ou pille un site susceptible de lui offrir des sorts en récompense (Pyramide, Utopie Draconienne...), il gagne de l'expérience au lieu d'apprendre des sorts (1000\*Niveau\_Sort points d'expérience pour chaque sort non appris).

Bien qu'opposés à la magie, les Barbares savent utiliser leur Mana à bon escient en combat: ils peuvent aider leurs troupes grâce à six **Cris de Guerre**, répartis en trois niveaux, qu'ils apprennent dans des bâtiments spécifiques de leurs villes (similaires aux Guilde des Mages). Au lieu des quatre compétences magiques classiques, qui leur sont bien sûr inutiles, les Barbares ont accès à quatre compétences spécifiques qui brisent la magie des ennemis. De même, Sorcellerie est remplacée par Hurlement, destinée à améliorer l'efficacité des Cris de Guerre.

Les Barbares disposent aussi d'objets spéciaux leur permettant de profiter des sorts d'aventure: les **Talismans**, qu'ils peuvent acheter dans le "Refuge des Voyageurs" de leurs villes. Il y a 4 niveaux de Talismans, correspondants aux 4 sorts d'aventure, et le héros peut améliorer son Talisman en ville, dès qu'il atteint le niveau requis.

#### Talisman niveau 1

- » **Niveau du héros requis:** 1
- » **Coût:** 1000, 3, 3
- » **Sort débloqué:** Nef de Shalassa



#### Talisman niveau 2

- » **Niveau du héros requis:** 10
- » **Coût:** 1000, 2, 2, 2, 2, 2, 2
- » **Sort débloqué:** Invocation de Créatures



#### Talisman niveau 3

- » **Niveau du héros requis:** 15
- » **Coût:** 1500, 3, 3, 3, 3, 3, 3
- » **Sort débloqué:** Voyage Instantané



#### Talisman niveau 4

- » **Niveau du héros requis:** 20
- » **Coût:** 1500, 4, 4, 4, 4, 4, 4
- » **Sort débloqué:** Portail Foyer



## Magie d'Aventure

### Niveau 2



#### **Nef de Shalassa** 4

Aventure

Invoque un navire. Le Héros doit se trouver sur une plage et à proximité d'un navire inoccupé pour que le sort fonctionne.

*Tous les héros peuvent apprendre ce sort (aucune compétence magique requise).*

### Niveau 3



#### **Invocation de Créatures**

Aventure

Invoque des créatures se trouvant dans la Cité la plus proche en consommant 75% du total de Points de Mouvement du Héros.

Ce sort requiert un Héros de Niveau 10 pour être appris. Aucune compétence magique n'est nécessaire.

*Recrutez les créatures dans votre garnison avant de lancer ce sort. Vous aurez la possibilité de choisir quel(s) peloton(s) vous invoquerez. Chaque créature invoquée vous coutera 1 point de mana.*

### Niveau 4



#### **Voyage Instantané** 15

Aventure

Téléporte le Héros et son armée en un autre endroit de la carte d'aventure.

Ce sort requiert un Héros de Niveau 15 pour être appris. Aucune compétence magique n'est nécessaire.

*Le rayon de téléportation est de 800 points de mouvement, et n'est pas réduit par le type de terrain (voir p.307). Le héros utilise la moitié de ses points de mouvement de la journée. Voyage Instantané peut être utilisé en mer, mais seulement vers une autre position en mer.*

### Niveau 5



#### **Portail Foyer** 20

Aventure

Transporte le Héros dans la Cité alliée la plus proche en consommant tous ses Points de Mouvement.

Ce sort requiert un Héros de Niveau 20 pour être appris. Aucune compétence magique n'est nécessaire.

## Cris de Guerre (Barbares)

### Niveau 1



#### Cri de Ralliement ⚖ 8

Bénédiction Tribes of the East

Augmente le Moral des créatures de l'armée du Héros en fonction de son Niveau pendant deux trois tours. Inefficace sur les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques. Augmente le nombre de points de Rage des créatures du Bastion de l'armée du Héros.

Niveau requis: 2

Bonus de Points de Rage pour l'armée: +20

Le bonus de Moral est égal à  $1+Niveau\_Héros/8$ .



#### Appel du Sang ⚖ 5

Bénédiction Tribes of the East

Fait gagner des points de Rage à la créature alliée ciblée en fonction du Niveau du Héros.

Niveau requis: 2

Bonus de Points de Rage pour l'armée: +20

La cible reçoit  $10*Niveau\_Héros$  Points de Rage additionnels.

### Niveau 2



#### Paroles de Chef ⚖ 2

Bénédiction Tribes of the East

Le Héros attaque la créature alliée ciblée et lui inflige des dommages standards. Augmente l'Initiative de cette créature en fonction du Niveau du Héros. Augmente également le nombre de points de Rage de la créature. Inefficace sur les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques.

Niveau requis: 6

Bonus de Points de Rage pour l'armée: +30

La valeur ATB de la cible est augmentée de  $0,1+0,02*Niveau\_Héros$ , et elle reçoit +30 Points de Rage additionnels.



#### Rugissement ⚖ 7

Malédiction Tribes of the East

Le Héros a une chance d'effrayer la créature ennemie ciblée, en fonction de leur différence de Niveau. Inefficace contre les créatures immunisées contre le Contrôle Mental. Augmente le nombre de points de Rage des créatures du Bastion de l'armée du Héros.

Niveau requis: 6

Bonus de Points de Rage pour l'armée: +30

L'effet est similaire à l'Attaque Terrorisante des Chevaux Infernaux. La probabilité d'effrayer la cible est égale à  $50\%+(Niveau\_Héros-Niveau\_Cible)*5\%$ .

### Niveau 3



#### Cri de Bataille ⚖ 10

Bénédiction Tribes of the East

Augmente de +1 la Vitesse des créatures de l'armée du Héros et augmente leur Attaque en fonction du Niveau du Héros, et ce pendant un tour. Augmente le nombre de points de Rage des créatures du Bastion de l'armée du Héros.

Niveau requis: 11

Bonus de Points de Rage pour l'armée: +40

Le bonus d'Attaque est égal à  $Niveau\_Héros/2$ .



#### Horde Hurlante ⚖ 10

Dégâts Directs Tribes of the East

Inflige à la créature ennemie ciblée une quantité de dommages égale au nombre de créatures composant l'armée du Héros. Augmente le nombre de points de Rage des créatures du Bastion de l'armée du Héros.

Niveau requis: 11

Bonus de Points de Rage pour l'armée: +40

## Magie de l'Invocation

### Niveau 1



#### Poing de la Colère 🔮 5

Inflige des dommages physiques non-élémentaires à la créature ennemie ciblée. Ce sort n'est donc pas affecté par la Résistance à la Magie et les protections contre la Magie.

Oui, les dragons noirs peuvent être ciblés par le Poing de la Colère.

Maître de la vie ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

#### Dégâts Directs

	20+4*Puiss.
	30+6*Puiss.
	40+8*Puiss.
	50+10*Puiss.



#### Piège de Feu 🔮 8

Permet de poser aléatoirement des mines magiques dans une zone choisie du champ de bataille. Ces mines sont invisibles pour l'ennemi.

La zone à choisir est de 5x5. Chaque mine fait 50+10\*Puiss. dommages en explosant.

Maître du tellurisme ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

#### Dégâts Directs

	2 mines
	4 mines
	6 mines
	8 mines

### Niveau 2



#### Essaim 🔮 5

Invoque un essaim de guêpes afin d'infliger des dommages magiques à la créature ennemie ciblée. Inefficace contre les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques.

En notion de Magie de l'Invocation, Magie de l'Invocation pratique et avancée, la valeur ATB de la cible est réduite de respectivement 0,2, 0,4 et 0,6.

#### Dégâts Directs

	10+2*Puiss.
	20+4*Puiss.
	30+6*Puiss.
	40+8*Puiss.



#### Animation de Cadavre 🔮 9

Ranime les créatures du peloton allié ciblé. Les Non-Morts sont 'ressuscités', alors que les autres créatures ne sont ranimées que pour la durée du combat. Chaque utilisation de ce sort réduit de 20% le nombre de Points de Vie des créatures du peloton.

#### Resurrection

	120+15*Puiss.
	160+20*Puiss.
	200+25*Puiss.
	240+30*Puiss.

Maître de la Vie ajoute 4 points de puissance pour le lancement du sort.



#### Cristal des Arcanes 🔮 8

Génère un Cristal à l'endroit désigné du champ de bataille, afin de bloquer le passage jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à ce que le Cristal soit détruit.

Le Cristal possède 1 Point de Vie et 0 Défense, et est considéré comme une créature de niveau 1. Il explose lorsqu'il est détruit, en occasionnant des dommages aux créatures adjacentes, en fonction de la maîtrise du lanceur de sort.

#### Invocation Tribes of the East

	40+8*Puiss.
	60+12*Puiss.
	80+16*Puiss.
	100+20*Puiss.

### Niveau 3



#### Forces Fantomatiques 🔮 18

Copie la créature alliée ciblée (en un seul exemplaire). La copie est dotée des mêmes caractéristiques que l'original, mais elle se volatilise aussitôt que des dommages lui sont infligés. La capacité Immatériel octroie 50% de chance à la copie d'esquiver une attaque.

#### Duplication

	Niveau max.: 4
	Niveau max.: 5
	Niveau max.: 6
	Niveau max.: 7

La copie ne peut pas utiliser de capacités activables, et a autant de tirs restants que l'original au moment du clonage. Le niveau maximum des créatures que le lanceur de sort peut cloner dépend de sa maîtrise de la Magie de l'Invocation.



#### Séisme 🔮 7

Inflige des dommages aux murs d'une cité lors d'un siège.

Ainsi qu'aux tourelles de défense et à la porte. Chaque section subit des dégâts dans la fourchette indiquée, par multiple de 50.

Maître du Tellurisme ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

#### Dégâts Physiques

	0 - 100
	0 - 200
	50 - 300
	100 - 400



#### Barrière de Lames 🔮 12

Génère un mur de trois cases à l'endroit désigné du champ de bataille. Ce mur bénéficie de 75% de Défense supplémentaire contre les attaques magiques et à distance, et inflige des dommages équivalents aux Points de Vie qu'il a perdus aux ennemis l'attaquant au corps à corps.

#### Invocation Tribes of the East

	20+5*Puiss.
	40+8*Puiss.
	60+10*Puiss.
	96+12*Puiss.

La Barrière ne peut pas être la cible des attaques physiques du héros, mais est sensible au sort Séisme. Chacune des 3 portions est un objet indépendant, avec ses propres Points de Vie, dépendant de la maîtrise du lanceur de sort.

**Niveau 4****Invocation d'Elémentaires** 🔮 17

Invoque des Elémentaires de Feu, de Terre, d'Eau ou d'Air (en fonction du type de champ de bataille) qui combattront aux côtés du Héros.

*Le nombre d'élémentaires invoqués dépend de la maîtrise du lanceur de sorts.*

*Maître de la Conjuration ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.*

**Invocation**

	0.5*Puiss.
	0.75*Puiss.
	1*Puiss.
	2*Puiss.

**Ruche** 🔮 15

Invoque une ruche de guêpes à l'endroit désigné du champ de bataille. Un essaim de guêpes en surgira pour attaquer les créatures ennemis jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à la destruction de la ruche. La ruche n'attaque ni les Non-Morts, ni les Elémentaires, ni les unités mécaniques.

*A son tour de jeu, la Ruche lance automatiquement Essaim en maîtrise Avancée (avec la Puissance de son invocateur), sur l'ennemi non-immunisé le plus proche. Le sort consomme les points de Mana de l'invocateur (les réductions habituelles du héros sont ignorées).*

*La Ruche possède 10, 25, 50 ou 100 ❤ Points de Vie,, en fonction de la maîtrise du lanceur de sort. Sa Défense est égale au Niveau de l'invocateur, et elle immunisée contre la magie. Elle est considérée comme une créature de niveau 8. Son initiative dépend de la maîtrise de l'invocateur. Lorsqu'elle est invoquée, elle apparaît avec une valeur ATB aléatoire entre 0,5 et 1.*

**Invocation** **Tribes of the East**

	2+0.25*Puiss.
	5+0.25*Puiss.
	5+0.25*Puiss.
	10+0.25*Puiss.

**Niveau 5****Bouclier des Arcanes** 🔮 20

Enveloppe le peloton ciblé dans un bouclier d'énergie magique qui absorbe une partie des dommages qui lui sont infligés.

*Les Points de Vie du bouclier dépendent de la maîtrise du lanceur de sorts. Le bouclier draine 25% des dommages infligés à la cible. En maîtrise avancée, il draine 50% des dommages.*

**Bénédiction**

	250+250*Puiss.
	500+50*Puiss.
	600+60*Puiss.
	600+60*Puiss.

**Invocation de Phénix** 🔮 35

Invoque un Phénix sur le champ de bataille qui combattrra aux côtés du Héros. Il ne peut y avoir plus d'un Phénix par camp à la fois sur un champ de bataille.

*Les caractéristiques du phénix invoqué dépendent du Niveau et de la Puissance du jeteur de sort. La Puissance effective est réduite (arrondie par excès) aux maîtrises inférieures à Avancée.*

**Invocation**

	Puiss. Eff.: 25%
	Puiss. Eff.: 33%
	Puiss. Eff.: 50%
	Puiss. Eff.: 100%

10 + 2\*Niveau

10\*Puissance -

15

10 + 2\*Niveau

300 + 30\*Puissance

7

*Maître de la Conjuration ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort (avant la réduction).*

## Magie de la Destruction

### Niveau 1


**Flèche des Arcanes** 4

Inflige des dommages magiques à la créature ennemie ciblée.

## Dégâts Directs

		48+8*Puiss.
		56+8*Puiss.
		64+8*Puiss.
		72+8*Puiss.


**Stalagmites** 5

Inflige des dommages de Terre à toutes les créatures situées dans la zone ciblée (forme de croix).

## Dégâts Directs

		24+8*Puiss.
		32+8*Puiss.
		40+8*Puiss.
		48+8*Puiss.

### Niveau 2


**Foudre** 5

Inflige des dommages de Foudre à la créature ennemie ciblée.

Maître de la Foudre ajoute un effet d'étourdissement (voir p.320).

## Dégâts Directs

		11+11*Puiss.
		14+14*Puiss.
		17+17*Puiss.
		20+20*Puiss.


**Trait de Glace** 6

Inflige des dommages de Glace à la créature ennemie ciblée.

Maître de la Glace ajoute un effet de gel (pendant 0.3 tour).

## Dégâts Directs

		60+12*Puiss.
		72+12*Puiss.
		84+12*Puiss.
		96+12*Puiss.

### Niveau 3


**Boule de Feu** 10

Inflige des dommages de Feu à toutes les créatures situées dans la zone ciblée.

Boule de Feu a une zone d'effet de 3X3 cases.

Maître du Feu réduit la défense des cibles (-50% defense).

## Dégâts Directs

		11+11*Puiss.
		14+14*Puiss.
		17+17*Puiss.
		20+20*Puiss.


**Cercle d'Hiver** 9

Inflige des dommages de Glace à toutes les créatures situées dans la zone ciblée.

Maître de la Glace ajoute un effet de gel (pendant 0.3 tour réparti entre les cibles).

## Dégâts Directs

		60+12*Puiss.
		72+12*Puiss.
		84+12*Puiss.
		96+12*Puiss.


**Mur de Flammes** 16

Génère un Mur de Flammes à l'emplacement ciblé du champ de bataille, afin d'infliger des dommages de Feu à toutes les créatures se trouvant à proximité pendant plusieurs tours.

*La durée du mur est de 3 tours. Mur de Flammes peut être lancé directement sur les créatures, infligeant des dommages immédiats. Les créatures subissent aussi des dommages en entrant dans un Mur de Flammes, et lorsqu'elles s'y trouvent à la fin de leur tour.*

Maître du Feu réduit la défense des cibles (-50% defense).

## Dégâts Directs

		9+9*Puiss.
		11+11*Puiss.
		13+13*Puiss.
		15+15*Puiss.


**Chaîne de Foudre** 16

Inflige des dommages de Foudre à plusieurs créatures adjacentes (4 maximum), en commençant par celle sélectionnée. Chaque créature se voit infliger la moitié des dommages reçus par la précédente. La chaîne est susceptible d'affecter les créatures alliées

Maître de la Foudre ajoute un effet d'étourdissement sur la première cible (voir p.320).

## Dégâts Directs

		10+10*Puiss.
		15+15*Puiss.
		20+20*Puiss.
		25+25*Puiss.


**Pluie de Météores** 19

Inflige des dommages de Terre à toutes les créatures situées dans la zone ciblée.

*Pluie de Météores a une zone d'effet de 5x5 cases.*

## Dégâts Directs

		9+9*Puiss.
		12+12*Puiss.
		15+15*Puiss.
		20+20*Puiss.

### Niveau 5


**Choc Terrestre** 18

Inflige des dommages de Terre à la créature ennemie ciblée.

## Dégâts Directs

		12+12*Puiss.
		17+17*Puiss.
		20+20*Puiss.
		40+40*Puiss.

**Armageddon** 🔥 20

Inflige de lourds dommages de Feu à toutes les créatures et Machines de Guerre présentes sur le champ de bataille, ainsi que des dommages physiques au point d'impact.

*Les créatures au centre du champ de bataille (carré 4x4) sont d'abord heurtées par le météore, qui leur inflige des dommages physiques additionnels, qui traverse même les protections magiques:*

██████ 5+5\*Puiss. █████ 10+10\*Puiss. █████ 15+15\*Puiss. █████ 20+20\*Puiss.

*Pour être heurtées par le météore, les grandes créatures (2x2) doivent se trouver entièrement dans le carré central.*

🔥 Maître du Feu réduit la défense des créature (-50% défense).

## 🔥 Dégâts Directs

██████	██████	9+9*Puiss.
██████	██████	12+12*Puiss.
██████	██████	15+15*Puiss.
██████	██████	30+30*Puiss.

**Froid Glacial** 💧 11

Gèle la cible, lui inflige des dommages de Glace et la rend plus vulnérable aux dommages physiques pendant plusieurs tours.

*Les dommages physiques subis par la cible sont augmentés pendant un tour de (Puissance+1)\*3% (seulement (Puissance+1)\*1% sans maîtrise de magie de la destruction).*

❄️ Maître de la Glace ajoute un effet de gel (pendant 0.3 tour).

## 💧 Dégâts Directs Tribes of the East

██████	██████	10+10*Puiss.
██████	██████	14+14*Puiss.
██████	██████	15+15*Puiss.
██████	██████	30+30*Puiss.

## Magie de la Lumière

### Niveau 1



#### Grâce de Force ⚖ 4

Augmente les dommages infligés par la créature alliée ciblée pendant une durée déterminée par la Puissance Magique du lanceur.

*Les dommages minimum sont augmentés de  $\min + t^*(\max - \min)$ , où  $t$  dépend de la maîtrise de la Magie de la Lumière. En avancée, les dommages sont égaux au maximum.*

Maître des Bénédicteurs ajoute Grâce de Force de masse. ⚖ 8

#### Bénédiction

	$t = 50\%$
	$t = 65\%$
	$t = 80\%$
	$t = 100\%$



#### Grâce de Rapidité ⚖ 4

Permet à la créature alliée ciblée d'agir plus souvent au cours d'un combat.

*L'initiative de la cible est augmentée.*

Maître de la Colère ajoute Grâce de Rapidité de masse. ⚖ 8

#### Bénédiction

	+10% Initiative
	+20% Initiative
	+30% Initiative
	+40% Initiative

### Niveau 2



#### Grâce d'Endurance ⚖ 6

Augmente la Défense de l'unité alliée ciblée pendant une durée déterminée par la Puissance Magique du lanceur.

Maître de l'Abjuration ajoute Grâce d'Endurance de masse. ⚖ 12

#### Bénédiction

	+3 Défense
	+6 Défense
	+9 Défense
	+12 Défense



#### Grâce de Pureté ⚖ 10

Dissipe les effets magiques positifs affectant les créatures ennemis et les effets magiques négatifs affectant les créatures alliées. Le succès du sort étant déterminé par une comparaison des Niveaux des lanceurs, il est peu probable qu'un mage de faible Niveau parvienne à dissiper les sorts lancés par un mage de haut Niveau.

*Le succès du sort dépend d'un pourcentage de base (ci-contre), auquel s'ajoute ou se retranche un facteur dépendant du niveau des deux lanceurs:*

$$\text{Probabilité Totale} = \text{base\%} + (\text{Niveau_Dissipateur} - \text{Niveau_Lanceur_1}) * 3\%$$

*Si le sort initial a été lancé par une créature, c'est son niveau (1-7) qui est pris en compte pour Niveau\_Lanceur\_1, augmenté de 1 pour une créature améliorée (2-8).*

Maître des Bénédicteurs ajoute Grâce de Pureté de zone (Aire d'effet 4x4). ⚖ 20

#### Bénédiction

	Base: 40%
	Base: 60%
	Base: 80%
	Base: 100%



#### Régénération ⚖ 8

La créature ciblée récupère des points de vie au début de son tour. Inefficace sur les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques.

*La cible récupère ❤ 75%+Puissance\*5% de ses Points de Vie de départ.*

#### Bénédiction Tribes of the East

	1 tour
	2 tours
	3 tours
	4 tours

### Niveau 3



#### Grâce de Puissance ⚖ 6

La créature ciblée se déchaîne et gagne un bonus d'Attaque.

Maître de la Colère ajoute Grâce de Puissance de masse. ⚖ 12

#### Bénédiction

	+3 Attaque
	+6 Attaque
	+9 Attaque
	+12 Attaque



#### Grâce de Déflection ⚖ 6

Réduit les dommages infligés à la créature alliée ciblée par les attaques à distance.

*La réduction des dommages dépend de la maîtrise de la Magie de la Lumière, et est multiplicative avec les autres réductions de dommages.*

Maître de l'Abjuration ajoute Grâce de Déflection de masse. ⚖ 12

#### Bénédiction

	-25%
	-40%
	-55%
	-70%

### Niveau 4



#### Grâce d'Immunité ⚖ 7

Dissipe tous les effets magiques positifs ou négatifs affectant le peloton allié ciblé et l'immunise contre les sorts.

*La dissipation et l'immunité concernent les sorts jusqu'à un niveau qui dépend de la maîtrise du lanceur de sort. Seule une maîtrise Avancée fournit une Immunité totale.*

#### Bénédiction

	Niveau Max.: 2
	Niveau Max.: 3
	Niveau Max.: 4
	Niveau Max.: 5



#### Téléportation ⚖ 8

Téléporte la créature alliée ciblée à un autre endroit du champ de bataille. Seul un Héros possédant la compétence Magie de la Lumière Avancée est capable de téléporter une créature à travers les remparts d'une Cité.

#### Déplacement

**Châtiment Divin** 🔮 14

Inflige des dommages magiques à la créature ciblée en fonction du nombre d'ennemis que cette dernière a tués depuis le début du combat.

*Les dommages infligés dépendent du nombre de "frags" de la cible: ce nombre est égal au nombre de créatures tuées multiplié par leur niveau. Par exemple, tuer 5 paysans donne 5 frags, tuer 1 Paladin donne 6 frags. Les créatures invoquées ne sont pas prises en compte.*

*Dans les formules ci-contre, F est la racine carrée des frags de la cible.*

**Dégâts Directs** Tribes of the East

	$F*(10+1*Puiss.)$
	$F*(30+3*Puiss.)$
	$F*(40+4*Puiss.)$
	$F*(60+6*Puiss.)$

**Niveau 5****Mot de Lumière** 🔮 15

Inflige des dommages de Lumière à tous les Non-Morts et à tous les Démons présents sur le champ de bataille.

*Maître de la Colère ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.*

**Dégâts Directs**

	$8+2*Puiss.$
	$12+3*Puiss.$
	$30+6*Puiss.$
	$144+12*Puiss.$

**Résurrection** 🔮 15

Ressuscite de manière permanente les créatures du peloton allié ciblé.

Chaque utilisation de ce sort réduit les points de vie du peloton de 10% de la valeur initiale jusqu'à la fin du combat.

*Les Points de Vie ajoutés dépendent de la maîtrise du lanceur de sort.*

**Resurrection**

	$20+5*Puiss.$
	$40+10*Puiss.$
	$60+15*Puiss.$
	$240+30*Puiss.$

## Magie des Ténèbres

### Niveau 1



#### Hex de Faiblesse ⚡ 4

Réduit les dommages infligés par la créature ennemie ciblée pendant une durée déterminée par la Puissance Magique du lanceur.

*Les dommages maximum sont réduits à  $\min + t * (\max - \min)$ , où  $t$  dépend de la maîtrise de la magie des ténèbres. Avec maîtrise avancée, les dommages sont donc égaux au minimum.*

Maître des Hex ajoute Hex de Faiblesse de masse. ⚡ 8

#### Malédiction

	$t = 50\%$
	$t = 35\%$
	$t = 20\%$
	$t = 0\%$



#### Hex d'Epuisement ⚡ 4

Force les créatures du peloton ennemi ciblé à agir moins souvent au cours d'un combat.

*L'initiative de la cible est réduite.*

Maître Mentaliste ajoute Hex d'Epuisement de masse. ⚡ 8

#### Malédiction

	-25% Initiative
	-30% Initiative
	-35% Initiative
	-40% Initiative



#### Chagrin ⚡ 5

Réduit le Moral et la Chance de la créature ennemie ciblée.

#### Malédiction

#### Tribes of the East

	-1 Chance / Moral
	-2 Chance / Moral
	-3 Chance / Moral
	-4 Chance / Moral

### Niveau 2



#### Hex de Vulnérabilité ⚡ 5

Endommage l'armure des créatures du peloton ennemi ciblé, ce qui réduit leur Défense. Peut être lancé plusieurs fois sur le même peloton, mais sa Défense ne peut pas devenir inférieure à 0.

Maître de la Douleur ajoute Hex de Vulnérabilité de zone (Aire d'effet 4x4). ⚡ 10

#### Malédiction

	-3 Défense
	-4 Défense
	-5 Défense
	-6 Défense



#### Hex de Peste ⚡ 6

Inocule la peste aux créatures du peloton ennemi ciblé. A chaque tentative d'effectuer une action, ces dernières se verront infliger des dommages de Terre. Inefficace contre les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques.

*La Peste inflige  $32 + 8 * \text{Puiss. dommages par tour}$ . Sa durée dépend de la maîtrise de magie des ténèbres.*

Maître de la Douleur ajoute Hex de Peste de zone (Aire d'effet 4x4). ⚡ 12

#### Malédiction

	2 tours
	3 tours
	4 tours
	5 tours

### Niveau 3



#### Hex de Contracture ⚡ 5

Réduit l'Attaque de la créature ennemie ciblée, en lui infligeant de terribles crampes.

Maître des Hex ajoute Hex de Contracture de masse. ⚡ 10

#### Malédiction

	-3 Attaque
	-6 Attaque
	-9 Attaque
	-12 Attaque



#### Hex de Confusion ⚡ 9

Les créatures du peloton ennemi ciblé sont victimes de trous de mémoire. Certaines d'entre-elles oublieront d'utiliser des attaques à distance ou de riposter. Inefficace contre les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques.

*La proportion du peloton cible oubliant d'agir dépend de la maîtrise de la magie des ténèbres.*

Maître Mentaliste ajoute Hex de Confusion de masse. ⚡ 18

#### Malédiction

	50%
	70%
	90%
	100%

### Niveau 4



#### Hex de Rage ⚡ 15

Rend folles de rage les créatures du peloton ciblé. Elles s'attaquent alors au peloton le plus proche avec une violence redoublée. Inefficace sur les Non-Morts, les Élémentaires et les unités Mécaniques.

*Les dégâts (min et max) infligés par la cible dépendent de la maîtrise du lanceur. Si le lanceur du sort possède Magie des Ténèbres avancée, l'effet dure 2 tours, sinon il ne dure qu'un seul tour. L'effet ne sera pas dissipé par Grâce de Pureté.*

#### Contrôle Mental

	Puissance*1%
	Puissance*2%
	Puissance*3%
	Puissance*3%

**Hex d'Aveuglement** ⚖ 10

Aveugle la créature ennemie, afin de l'empêcher de se déplacer, d'attaquer ou d'utiliser ses capacités, pendant une durée déterminée par la Puissance Magique du lanceur. L'effet est dissipé si la créature est attaquée. Inefficace contre les Non-Morts, les Elémentaires et les unités Mécaniques.

*La durée de l'aveuglement dépend de la maîtrise du lanceur. En maîtrise avancée, les troupes aveuglées ne ripostent pas.*

**Malédiction**

	0.15*Puiss.
	0.2*Puiss.
	0.25*Puiss.
	0.25*Puiss.

**Niveau 5****Hex d'Asservissement** ⚖ 18

Octroie temporairement au Héros le contrôle de la créature ennemie ciblée. La créature contrôlée ne peut plus riposter. Le contrôle est perdu si la créature est attaquée une autre cible est asservie. La Compétence Magie des Ténèbres Avancée est nécessaire pour prendre le contrôle des créatures de rang 7. Inefficace sur les Non-Morts, les Elémentaires et les unités Mécaniques.

*L'Initiative de la créature asservie est multipliée par 0,03\*Puissance pendant le contrôle (0,01\*Puissance sans maîtrise de magie des ténèbres). Le multiplicateur ne peut pas être plus grand que 1. La durée du contrôle dépend de la maîtrise du lanceur.*

**Contrôle Mental**

	0.15*Puiss.
	0.2*Puiss.
	0.25*Puiss.
	0.25*Puiss.

**Blasphème des Ténèbres** ⚖ 15

Inflige des dommages de Ténèbres à toutes les créatures vivantes non-démoniaques présentes sur le champ de bataille.

*Maître de la Douleur ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.*

**Dégâts Directs**

	8+2*Puiss.
	12+3*Puiss.
	30+6*Puiss.
	144+12*Puiss.

**Vampirisme** ⚖ 10

La créature alliée ciblée reçoit l'attribut "Non-Mort", ainsi que la capacité de drainer la vie, comme les Vampires.

*L'effet se cumule à la capacité Drain de Vie naturelle de certaines créatures. Le sort ne peut pas être lancé sur les créatures mécaniques ou élémentaires. La vie drainée est une fraction des dommages infligés, qui dépend de la maîtrise du lanceur de sort.*

**Bénédiction** **Tribes of the East**

	10%+Puiss.*2%
	20%+Puiss.*2%
	30%+Puiss.*2%
	50%+Puiss.*2%

## Magie Runique (Mage des Runes)

### Niveau 1


**Rune de Charge** 1

Augmente de 100% la Vitesse de la créature jusqu'à la fin du tour.

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

**Rune de Berserker** 1

Au prochain tour, la créature infligera deux attaques au corps à corps successives à une même cible. Au moins un membre du peloton de la créature ciblée doit avoir été tuée par l'ennemi avant que cette Rune puisse être placée.

*L'effet est actif jusqu'à la prochaine attaque du peloton. Si le peloton ennemi est tué par le premier coup, la rune reste active.*

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

### Niveau 2


**Rune de Captation** 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

Permet à la créature de voler aléatoirement un effet positif affectant sa cible, lors de sa prochaine attaque.

*Lors de sa prochaine attaque de mêlée ou à distance, la créature volera une bénédiction de Magie de la Lumière aléatoire à sa cible (y compris Grâce d'Immunité). S'il n'y pas de bénédiction à voler, la rune est gaspillée.*


**Rune d'Exorcisme** 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

Dissipe tous les effets négatifs affectant une créature (à condition qu'il s'agisse d'effets dissipables).

*Les malédictions niveau 1-3 de Magie des Ténèbres seront dissipées, ainsi que certains autres effets comme la Brûlure provoquée par Maître du Feu. Par contre, Poison ne sera pas dissipé.*

### Niveau 3


**Rune d'Immunité aux Eléments** 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

La créature est immunisée contre deux éléments aléatoires jusqu'à la fin du combat.

*Deux nouveaux éléments sont aléatoirement sélectionnés à chaque fois que cette rune est activée sur une créature.*


**Rune d'Ether** 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

La créature gagne l'attribut "Immatériel" pendant un tour.

### Niveau 4


**Rune du Tonnerre** 1 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

Accorde une chance pour que la prochaine attaque de la créature étourdisse sa cible, lui faisant ainsi perdre toute son Initiative.

*La rune reste active jusqu'à ce que l'effet se déclenche. La probabilité de déclenchement suit la même règle que certaines capacités des créatures (voir p.324). L'effet peut se déclencher sur une attaque ou une riposte, et est influencé par Guerrier Chanceux.*


**Rune de Résurrection** 1 1

*Resurrection*
*Hammers of Fate*

Ressuscite 40% des créatures décédées du peloton ciblé.

### Niveau 5


**Rune de Furie Guerrière** 1 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

Au prochain tour, la créature infligera une attaque au corps à corps à tous les ennemis se trouvant à sa portée, sans que ces derniers puissent riposter.

*Lors de sa prochaine attaque de mêlée, la créature pourra attaquer tous les ennemis adjacents sans riposte (comme la capacité Attaque à Six Têtes de l'Hydre des Abysses). Si une rune de Berserker est aussi active sur la créature, les deux effets se cumulent et chaque attaque est doublée.*


**Rune Draconique** 1 1

*Bénédiction*
*Hammers of Fate*

Augmente de 100% la Défense et l'Attaque de la créature, et lui accorde 50% de Résistance à la Magie, et ce pendant un tour. Inefficace sur les Dragons.

*Les valeurs de base d'Attaque et de Défense de la créature sont doublées, pas les bonifications du héros, des sorts ou autres effets. Par exemple, un peloton de Chevaucheurs d'Ours gagnera +5 en Attaque et +10 en Défense, quelles que soient ses statistiques courantes.*

# ARTEFACTS

Arme		
	<b>Baguette Magique de Débutant</b> Mineur - Arme - Coût: 5000  Augmente de +2 la Puissance Magique.	<b>Marteau de Forge Naine</b> Majeur - Arme - Coût: 9500  Augmente de +3 l'Attaque du porteur et accorde 25% de Résistance au Feu à son armée.
	<b>Glaive de Force</b> Mineur - Arme - Coût: 5000  Augmente de +2 l'Attaque du porteur.	<b>Hache de Guerre Runique</b> Majeur - Arme - Coût: 10000  Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.  Appartient à la combinaison "Force-Rune".
	<b>Relique de Concordance</b> Mineur - Arme - Coût: 5500  Augmente de +3 l'Attaque et réduit de -1 la Défense du porteur s'il appartient à une faction 'bénéfique', ou Augmente de +3 la Défense et réduit de -1 l'Attaque du porteur s'il appartient à une faction 'maléfique'.	<b>Hache des Seigneurs des Montagnes</b> Majeur - Arme - Coût: 10000  Augmente de +4 l'Attaque du porteur.
	<b>Trident des Titans</b> Mineur - Arme - Coût: 6000  Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Foudre lancés par le porteur.	<b>Arc de la Licorne</b> Majeur - Arme - Coût: 12000  Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.  Appartient à la combinaison "Rêve de l'Archer".
	<b>Baguette</b> Majeur - Arme - Coût: 6700  Cette baguette peut-être utilisée pour lancer un sort un certain nombre de fois, avec un effet équivalent au niveau de maîtrise Pratique (ou plus si le niveau de maîtrise du Héros est supérieur). Elle peut être rechargeée dans une Guilde des Mages. Les Barbares considèrent comme déshonorante l'utilisation d'un tel objet au combat. <i>Les baguettes ont habituellement 6 charges, excepté les baguettes de Trait de Glace(3), Boule de Feu (3), Grâce de Rapidité (4), Grâce d'Endurance (4), Hex d'Épuisement (5), Hex de Contracture (5) et Hex de Vulnérabilité (10).</i>	<b>Langue de Feu de Dragon</b> Majeur - Arme - Coût: 14000  Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre la Glace.  Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".
	<b>Massue d'Ogre</b> Majeur - Arme - Coût: 8500  Augmente de +5 l'Attaque, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.  Appartient à la combinaison "Armes du Fort".	<b>Crosse de l'Outre-Monde</b> Relique - Arme - Coût: 17000  Réduit de 20% l'Initiative des créatures ennemis.  Appartient à la combinaison "Etreinte de la Mort".
		<b>Bâton de Sar-Issus</b> Relique - Arme - Coût: 20000  Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les protections et immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.  Appartient à la combinaison "Grande Tenue d'Apparat de Sar-Issus".

**Bouclier****Parchemin***Majeur - Bouclier - Coût: 5000*

Ce parchemin peut être utilisé pour lancer un sort avec un effet équivalent au niveau de maîtrise Pratique (ou plus si le niveau de maîtrise du Héros est supérieur).

**Lune-Lame***Majeur - Bouclier - Coût: 7500*

Augmente de +3 l'Attaque du porteur. (Main gauche)

**Bouclier d'Ogre***Majeur - Bouclier - Coût: 8500*

Augmente de +5 la Défense, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.

Appartient à la combinaison "Armes du Fort".

**Bouclier de Glace***Majeur - Bouclier - Coût: 9000*

Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.

**Livre du Pouvoir***Majeur - Bouclier - Coût: 9000*

Augmente de +1 l'Esprit et la Puissance Magique du porteur s'il ne dispose pas de la capacité Apprentissage. Si le porteur dispose de cette capacité, augmente de +2 son Esprit et sa Puissance Magique au niveau de maîtrise Pratique, et de +3 au niveau de maîtrise Avancé. Si le porteur dispose de l'aptitude Compréhension de la Magie, il devient capable d'apprendre les sorts du Quatrième Cercle.

**Bouclier en Ecailles de Dragon***Majeur - Bouclier - Coût: 10500*

Augmente de +3 la Défense du porteur et de 5% l'Initiative des petites créatures de son armée.

Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".

**Bouclier des Seigneurs Nains***Relique - Bouclier - Coût: 17000*

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

Appartient à la combinaison "Gangue des Seigneurs Nains".

**Tome de l'Ecole de l'Invocation***Relique - Bouclier - Coût: 20000*

Permet de lancer tous les sorts de Magie de l'Invocation sans avoir suivi de formation pour cette Ecole. Les sorts sont lancés avec la maîtrise du héros. Les capacités "Maître de" n'ajoute pas de bonus pour les sorts connus uniquement grâce au Tome.

**Tome de l'Ecole de la Destruction***Relique - Bouclier - Coût: 20000*

Permet de lancer tous les sorts de Magie de la Destruction sans avoir suivi de formation pour cette Ecole. Les sorts sont lancés avec la maîtrise du héros. Les sorts Amplifiés ne sont pas ajoutés pour les sorts connus uniquement grâce au Tome. Par contre, les effets d'Etourdissement/Gel/Brûlure des capacités "Maître de" fonctionnent.

**Tome de l'Ecole de la Lumière***Relique - Bouclier - Coût: 20000*

Permet de lancer tous les sorts de Magie de la Lumière sans avoir suivi de formation pour cette Ecole. Les sorts sont lancés avec la maîtrise du héros. Les capacités "Maître de" n'ajoute ni les sorts de masse/zone, ni bonus, pour les sorts connus uniquement grâce au Tome.

**Tome de l'Ecole des Ténèbres***Relique - Bouclier - Coût: 20000*

Permet d'utiliser tous les sorts de Magie des Ténèbres sans posséder de Compétence pour cette Ecole. Les sorts sont lancés avec la maîtrise du héros. Les capacités "Maître de" n'ajoute ni les sorts de masse/zone, ni bonus, pour les sorts connus uniquement grâce au Tome.

**Poche****Trèfle à Quatre Feuilles**  
Mineur - Poche - Coût: 3000

Augmente de +1 la Chance du porteur.

**Sextant des Elfes des Mers**  
Mineur - Poche - Coût: 5000

Augmente la vitesse de déplacement sur mer du porteur.

**Jeu de Tarot**  
Mineur - Poche - Coût: 5500

Augmente de +1 la Chance et l'Esprit du porteur.

**Fer à Cheval Doré**  
Majeur - Poche - Coût: 6000

Augmente de +2 la Chance du porteur.

**Rune des Flammes**

Majeur - Poche - Coût: 6500

Augmente de +1 la Puissance Magique du porteur et lui enseigne un sort runique.

**Corne d'Abondance**

Majeur - Poche - Coût: 10000

Fournit des ressources aléatoires tous les jours. *Le type de ressource dépend du jour de la semaine (Lundi: 2-4 Bois, Mardi: 2-4 Minerai, Mercredi: 1-2 Soufre, Jeudi: 1-2 Gemmes, Vendredi: 1-2 Mercure, Samedi: 1-2 Cristaux, Dimanche: 500-750 Or).*

**Fers des Combattants**

Relique - Poche - Coût: 20000

Empêche toute unité amie ou ennemie de battre en retraite.

**Crâne de Markal**

Relique - Poche - Coût: 22000

Augmente de +5 la Puissance Magique et l'Esprit du porteur, mais réduit de -2 son Moral.

**Bottes****Bottes de Défense Magique**

Mineur - Bottes - Coût: 4000

Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

**Souliers d'Emeraude**

Mineur - Bottes - Coût: 6000

Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre.

**Bottes de Chevauche-Vent**

Mineur - Bottes - Coût: 7000

Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.

**Jambières d'Os de Dragon**

Majeur - Bottes - Coût: 10500

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".

**Bottes de Libre-Voie**

Majeur - Bottes - Coût: 11000

Permet au porteur de se déplacer sur terrain accidenté sans subir de pénalité.

**Bottes de Caracole**

Majeur - Bottes - Coût: 15000

Augmente la vitesse de déplacement sur terre du porteur.

**Sandales du Juste**

Relique - Bottes - Coût: 16000

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur.

**Jambières des Seigneurs Nains**

Relique - Bottes - Coût: 17000

Augmente de +4 l'Attaque du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Epuisement.

Appartient à la combinaison "Gangue des Seigneurs Nains".

**Bottes de Lévitation**

Relique - Bottes - Coût: 20000

Permet au porteur de se déplacer sur mer.

**Inventaire****Larme d'Asha**

Graal - Inventaire - Coût: 20000

Emportez la Larme d'Asha dans la Cité de votre choix et la population y bâtrira une fantastique structure qui vous accordera de nombreux avantages.

## Casque



### Couronne de Vision

Mineur - Casque - Coût: 4000

Permet au porteur de voir plus loin autour de lui. (+4 au champ de vision)



### Casque de Nécromancien

Mineur - Casque - Coût: 5000

Augmente de +2 l'Esprit du porteur.



### Heaume du Chaos

Mineur - Casque - Coût: 5500

Augmente de +3 l'Esprit du porteur, mais réduit de -1 sa Défense.

Appartient à la combinaison "Volonté d'Urgash".



### Turban d'Illumination

Majeur - Casque - Coût: 6000

Augmente de 10% l'Expérience gagnée par le porteur.

Appartient à la combinaison "Tenue d'Apprenti".



### Couronne de Chef

Majeur - Casque - Coût: 7000

Augmente de +1 le Moral du porteur. Double les effets des capacités Fortuné, Diplomatie et Recrutement.



### Couronne de Serres de Dragon

Majeur - Casque - Coût: 10500

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".



### Couronne du Lion

Relique - Casque - Coût: 12000

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Appartient à la combinaison "Esprit du Lion".



### Couronne de Sar-Issus

Relique - Casque - Coût: 15000

Augmente de +6 l'Esprit du porteur.

Appartient à la combinaison "Grande Tenue d'Apparat de Sar-Issus".



### Heaume des Seigneurs Nains

Relique - Casque - Coût: 17000

Augmente de +4 l'Esprit du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Aveuglement.

Appartient à la combinaison "Gangue des Seigneurs Nains".



### Masque d'Equité

Relique - Casque - Coût: 20000

Augmente le Niveau du Héros (augmentation des caractéristiques primaires) pour égaler celui de son adversaire au début d'un combat si ce dernier a un niveau plus élevé.

## Armure



### Tunique de Scarification

Mineur - Armure - Coût: 4700

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur, mais réduit de -1 son Moral.



### Plastron de Dominance des Arcanes

Mineur - Armure - Coût: 5000

Augmente de +2 la Puissance Magique du porteur.



### Armure de Vaillance

Mineur - Armure - Coût: 5500

Augmente de +1 la Défense et le Moral du porteur.



### Harnais de Guerre Runique

Majeur - Armure - Coût: 10000

Augmente de +2 la Défense et l'Esprit du porteur.



### Haubert d'Illumination

Majeur - Armure - Coût: 10000

Augmente de 20% l'Expérience gagnée par le porteur.



### Armure en Ecailles de Dragon

Majeur - Armure - Coût: 10500

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.



### Robe de Sar-Issus

Relique - Armure - Coût: 15000

Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.



### Cuirasse des Seigneurs Nains

Relique - Armure - Coût: 17500

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.



### Armure du Héros Oublié

Relique - Armure - Coût: 28000

Augmente de +2 toutes les Caractéristiques du porteur et accorde 20% de Résistance à la Magie à son armée.

**Manteau****Bourse d'Or Inépuisable**

Mineur - Manteau - Coût: 3000

Augmente de +250 Pièces d'Or vos revenus quotidiens.

**Pèlerine de Sylanna**

Mineur - Manteau - Coût: 4000

Réduit de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre ennemis.

**Etole en Peau d'Ours**

Mineur - Manteau - Coût: 4500

Augmente de +1 la Défense du porteur et accorde 25% de Résistance à la Glace à son armée.

**Cape de Plumes de Phénix**

Mineur - Manteau - Coût: 6000

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.

**Cape de la Crinière du Lion**

Majeur - Manteau - Coût: 6000

Augmente de +2 le Moral du porteur.

Appartient à la combinaison "Esprit du Lion".

**Carquois de Sylvain**

Majeur - Manteau - Coût: 7000

Augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur, et leur accorde des munitions illimitées.

Appartient à la combinaison "Rêve de l'Archer".

**Sac d'Or Inépuisable**

Majeur - Manteau - Coût: 10000

Augmente de +1000 Pièces d'Or vos revenus quotidiens.

**Manteau en Aile de Dragon**

Majeur - Manteau - Coût: 10500

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.

Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".

**Voile de l'Ombre de la Mort**

Relique - Manteau - Coût: 13000

Réduit de -2 le Moral et la Chance des créatures ennemis.

Appartient à la combinaison "Etreinte de la Mort".

**Houppelande de Sandro**

Relique - Manteau - Coût: 20000

Annule l'immunité ennemie aux sorts Mentaux.

**Ailes d'Ange**

Relique - Manteau - Coût: 40000

Permet au porteur de voler au-dessus de tout type de terrain.

**Anneau****Anneau Pare-Tonnerre**

Mineur - Anneau - Coût: 4000

Accorde 50% de protection contre la Foudre.

**Anneau de Prudence**

Mineur - Anneau - Coût: 4500

Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur, mais réduit de -1 la Vitesse de toutes les créatures de son armée.

**Anneau de Bannissement**

Mineur - Anneau - Coût: 4800

Offre au porteur une grande chance de faire échouer les sorts de l'Ecole de l'Invocation ennemis, et lui accorde la capacité Bannissement. *Le sort Invocation d'Elémentaires n'invoque que 50% du nombre habituel d'Elémentaires, le Phénix et la Ruche invoqués n'ont que la moitié de leur Points de Vie habituels.*

**Sangle Elémentaire**

Mineur - Anneau - Coût: 6400

Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires. Augmente de +4 la Puissance Magique du porteur lorsqu'il lance ce sort.

**Anneau de l'Impénitent**

Mineur - Anneau - Coût: 7000

Accorde l'immunité contre le sort Mot de Lumière.

Appartient à la combinaison "Etreinte de la Mort".

**Anneau Maudit**

Majeur - Anneau - Coût: 7000

Réduit de -2 la Chance de l'ennemi.

**Anneau de Brise Ferveur**

Majeur - Anneau - Coût: 7000

Réduit de -2 le Moral des créatures ennemis.

Appartient à la combinaison "Volonté d'Urgash".

**Anneau de Vitalité**

Majeur - Anneau - Coût: 8000

Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

**Anneau de Célérité**

Majeur - Anneau - Coût: 8700

Augmente de 10% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Anneau Oeil de Dragon**

Majeur - Anneau - Coût: 13000

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".

**Anneau de Hâte**

Relique - Anneau - Coût: 17000

Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.

**Anneau de Grand Ingénieur**

Relique - Anneau - Coût: 20000

Augmente de +1 la Défense du porteur. Accorde un tir supplémentaire à la Baliste et à la Catapulte.

Augmente de 100% les soins octroyés par la Tente de Premiers Soins. La Charrette de Munitions augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance.

**Anneau de Sar-Issus**

Relique - Anneau - Coût: 20000

Réduit de 50% le coût en Mana des sorts lancés par le porteur.

Appartient à la combinaison "Grande Tenue d'Apparat de Sar-Issus".

**Collier****Collier du Lion**

Mineur - Collier - Coût: 3000

Augmente de +1 le Moral du porteur.

Appartient à la combinaison "Esprit du Lion".

**Charme de Rude-Hiver**

Mineur - Collier - Coût: 6000

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Glace lancés par le porteur.

**Collier de la Griffre Sanglante**

Majeur - Collier - Coût: 8000

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Collier de la Victoire**

Majeur - Collier - Coût: 10000

Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

**Collier de Crocs de Dragon**

Majeur - Collier - Coût: 10500

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

Appartient à la combinaison "Pouvoir des Dragons".

**Amulette de Nécromancie**

Relique - Collier - Coût: 7000

Augmente de 10% la compétence Nécromancie Diminue de 10% le coût de la résurrection.

Appartient à la combinaison "Etreinte de la Mort".

**Pendentif de Confluence**

Relique - Collier - Coût: 15000

Permet au porteur de gagner 1 point de Mana tous les 2 points de Mana utilisés par le héro ennemi.

**Pendentif de Maîtrise**

Relique - Collier - Coût: 20000

Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.

# SETS D'ARTEFACTS

## Armes du Fort

### Bonus

» Pour 2 artefacts: Augmente de +3 l'Attaque et de +2 la Santé de toutes les unités de l'armée du porteur.

### Bonus pour les Barbares

» Pour 2 artefacts: (Barbare) Réduit de 30% la perte d'Initiative du porteur après une attaque.

*L'effet se déclenche aussi sur les Coups Etourdissants du Barbare.*



#### Massue d'Ogre

Majeur - Arme - Coût: 8500

Augmente de +5 l'Attaque, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.



#### Bouclier d'Ogre

Majeur - Bouclier - Coût: 8500

Augmente de +5 la Défense, mais réduit de 5% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.

## Esprit du Lion

### Bonus

» Pour 3 artefacts: Augmente de 10% l'Initiative du porteur lorsque l'une des créatures de son armée a un effet de Moral positif (et la réduit si la créature a un effet de Moral négatif).

### Bonus pour les Chevaliers

» Pour 2 artefacts: (Chevalier) Les attaques du porteur (y compris Contre-Offensive) réduisent de -2 le Moral de l'ennemi.



#### Couronne du Lion

Relique - Casque - Coût: 12000

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.



#### Cape de la Crinière du Lion

Majeur - Manteau - Coût: 6000

Augmente de +2 le Moral du porteur.



#### Collier du Lion

Mineur - Collier - Coût: 3000

Augmente de +1 le Moral du porteur.

## Etreinte de la Mort

### Bonus

» Pour 2 artefacts: Réduit de -1 la Vitesse de toutes les créatures ennemis.

» Pour 4 artefacts: Réduit de 20% l'Attaque et la Défense des créatures ennemis jusqu'au début du prochain tour si elles échouent à un test de Moral.

### Bonus pour les Nécromanciens

» Pour 2 artefacts: (Nécromancien) Permet à la capacité Hurlement de Banshee de réduire de -2 le Moral et la Chance et de 20% l'Initiative. De plus, réduit de 50% la perte d'Initiative du porteur liée à l'utilisation de cette capacité.

*L'effet est cumulatif avec le bonus de la spécialisation Banshee.*

» Pour 4 artefacts: Diminue de 25% le coût de la résurrection (cumulatif avec les effets de l'Amulette de Nécromancie).



#### Voile de l'Ombre de la Mort

Relique - Manteau - Coût: 13000

Réduit de -2 le Moral et la Chance des créatures ennemis.



#### Crosse de l'Outre-Monde

Relique - Arme - Coût: 17000

Réduit de 20% l'Initiative des créatures ennemis.



#### Anneau de l'Impénitent

Mineur - Anneau - Coût: 7000

Accorde l'immunité contre le sort Mot de Lumière.



#### Amulette de Nécromancie

Relique - Collier - Coût: 7000

Augmente de 10% la compétence Nécromancie Diminue de 10% le coût de la résurrection.

## Force-Rune

### Bonus

» Pour 2 artefacts: Augmente de +1 toutes les caractéristiques du porteur.

### Bonus pour les Sorciers

» Pour 2 artefacts: (Sorcier) Double les effets de la capacité Perception Élémentaire.



#### Hache de Guerre Runique

Majeur - Arme - Coût: 10000

Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.



#### Harnais de Guerre Runique

Majeur - Armure - Coût: 10000

Augmente de +2 la Défense et l'Esprit du porteur.

## Gangue des Seigneurs Nains

### Bonus

» Pour 2 artefacts: Augmente de 40% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du porteur.

» Pour 4 artefacts: Lance les sorts Grâce d'Endurance et Grâce de Déflection au niveau de maîtrise Avancé sur toutes les créatures de l'armée du porteur au début d'un combat.

*Les sorts sont lancés pour 10 tours.*

### Bonus pour les Mages des Runes

» Pour 2 artefacts: (Mage des Runes) Augmente de 10% la Puissance Magique du porteur.  
*Le bonus est appliquée en dernier et vaut au moins 1.*



#### Cuirasse des Seigneurs Nains

Relique - Armure - Coût: 17500

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.



#### Jambières des Seigneurs Nains

Relique - Bottes - Coût: 17000

Augmente de +4 l'Attaque du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Epuisement.



#### Heaume des Seigneurs Nains

Relique - Casque - Coût: 17000

Augmente de +4 l'Esprit du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Aveuglement.



#### Bouclier des Seigneurs Nains

Relique - Bouclier - Coût: 17000

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

## Grande Tenue d'Apparat de Sar-Issus

### Bonus

» Pour 2 artefacts: Double la réserve de Mana et la Puissance Magique de tous les jeteurs de sorts de l'armée du porteur.

» Pour 4 artefacts: Réduit de 10% la perte d'Initiative du porteur lorsqu'il lance un sort.

### Bonus pour les Magiciens

» Pour 2 artefacts: (Magicien) Réduit de 10% la perte d'Initiative du porteur lorsqu'il lance un sort.



#### Robe de Sar-Issus

Relique - Armure - Coût: 15000

Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.



#### Bâton de Sar-Issus

Relique - Arme - Coût: 20000

Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les protections et immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.



#### Couronne de Sar-Issus

Relique - Casque - Coût: 15000

Augmente de +6 l'Esprit du porteur.



#### Anneau de Sar-Issus

Relique - Anneau - Coût: 20000

Réduit de 50% le coût en Mana des sorts lancés par le porteur.

## Pouvoir des Dragons

### Bonus

- » Pour 2 artefacts: Augmente de +1 toutes les caractéristiques du porteur.
- » Pour 4 artefacts: Augmente de +5 l'Attaque et la Défense et de +20 la Santé des créatures de rang 7 de l'armée du porteur.
- » Pour 6 artefacts: Augmente de +3 toutes les caractéristiques du porteur (cumulatif avec le bonus pour 2 artefacts).
- » Pour 8 artefacts: Une créature de rang 7 supplémentaire rejoint l'armée du porteur chaque jour.  
*La créature est du même type que le héros, en priorité l'amélioration classique, puis l'amélioration alternative, et enfin la créature de base.*



### Armure en Ecailles de Dragon

Majeur - Armure - Coût: 10500

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.



### Bouclier en Ecailles de Dragon

Majeur - Bouclier - Coût: 10500

Augmente de +3 la Défense du porteur et de 5% l'Initiative des petites créatures de son armée.



### Jambières d'Os de Dragon

Majeur - Bottes - Coût: 10500

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.



### Manteau en Aile de Dragon

Majeur - Manteau - Coût: 10500

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.



### Collier de Crocs de Dragon

Majeur - Collier - Coût: 10500

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.



### Couronne de Serres de Dragon

Majeur - Casque - Coût: 10500

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.



### Anneau Oeil de Dragon

Majeur - Anneau - Coût: 13000

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.



### Langue de Feu de Dragon

Majeur - Arme - Coût: 14000

Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre la Glace.

## Rêve de l'Archer

### Bonus

- » Pour 2 artefacts: Réduit de 30% la perte d'Initiative des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur lors d'une attaque à distance.

### Bonus pour les Rôdeurs

- » Pour 2 artefacts: (Rôdeur) Réduit de 30% la perte d'Initiative du porteur liée à une attaque à distance.  
*L'effet se déclenche aussi sur les attaques Précision Mortelle et Pluie de Flèches du Rôdeur.*



### Arc de la Licorne

Majeur - Arme - Coût: 12000

Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.



### Carquois de Sylvain

Majeur - Manteau - Coût: 7000

Augmente de +4 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur, et leur accorde des munitions illimitées.

## Tenue d'Apprenti

### Bonus

- » Pour 2 artefacts: Augmente de 15% les gains d'Expérience du porteur.



### Turban d'Illumination

Majeur - Casque - Coût: 6000

Augmente de 10% l'Expérience gagnée par le porteur.



### Haubert d'Illumination

Majeur - Armure - Coût: 10000

Augmente de 20% l'Expérience gagnée par le porteur.

## Volonté d'Urgash

### Bonus

- » Pour 2 artefacts: Augmente de +5 l'Attaque du porteur.

### Bonus pour les Seigneurs Démons

- » Pour 2 artefacts: (Seigneur Démon) Augmente de 25% le nombre de créatures invoquées par le porteur grâce à la capacité Déphasage.



### Heaume du Chaos

Mineur - Casque - Coût: 5500

Augmente de +3 l'Esprit du porteur, mais réduit de -1 sa Défense.



### Anneau de Brise Ferveur

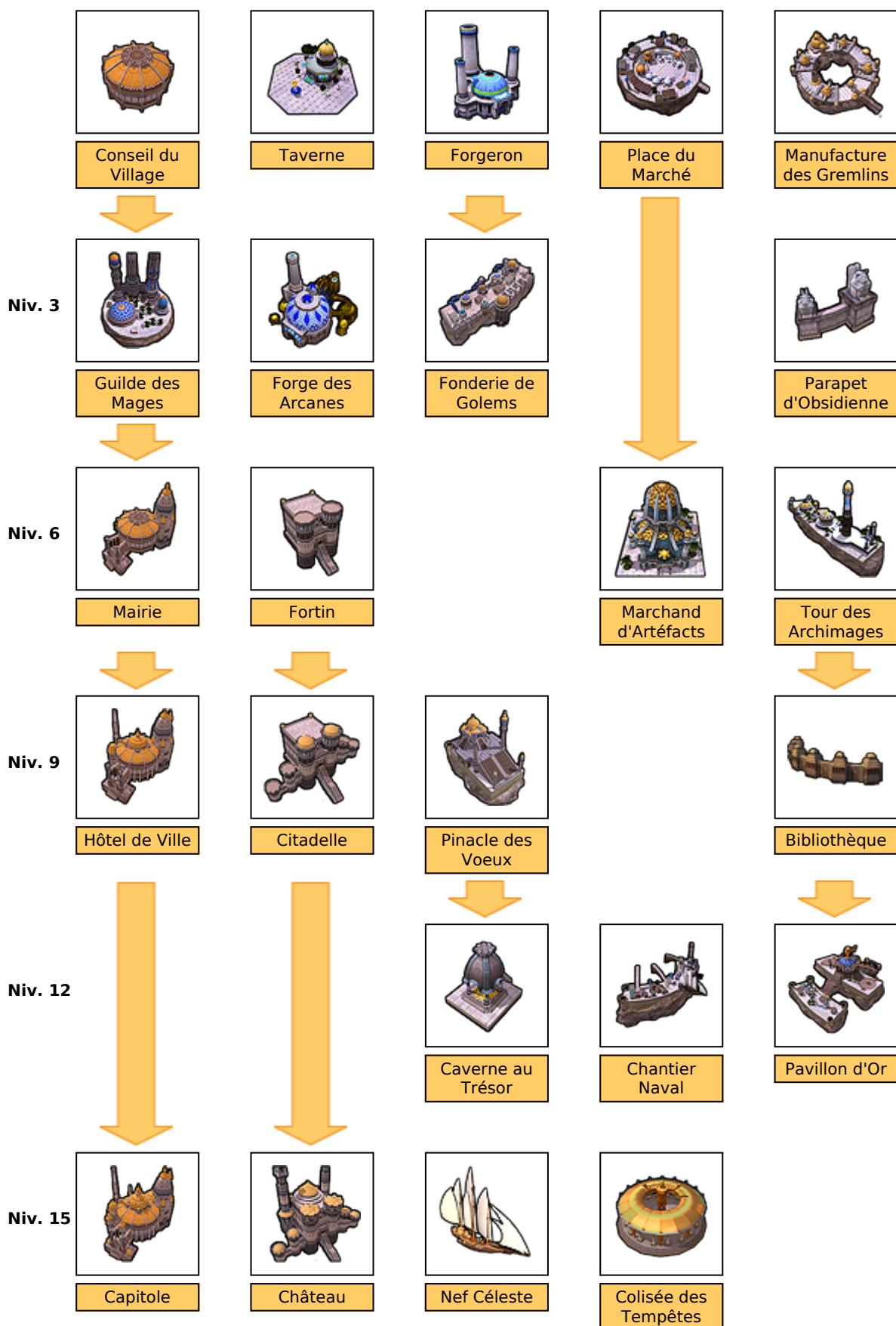
Majeur - Anneau - Coût: 7000

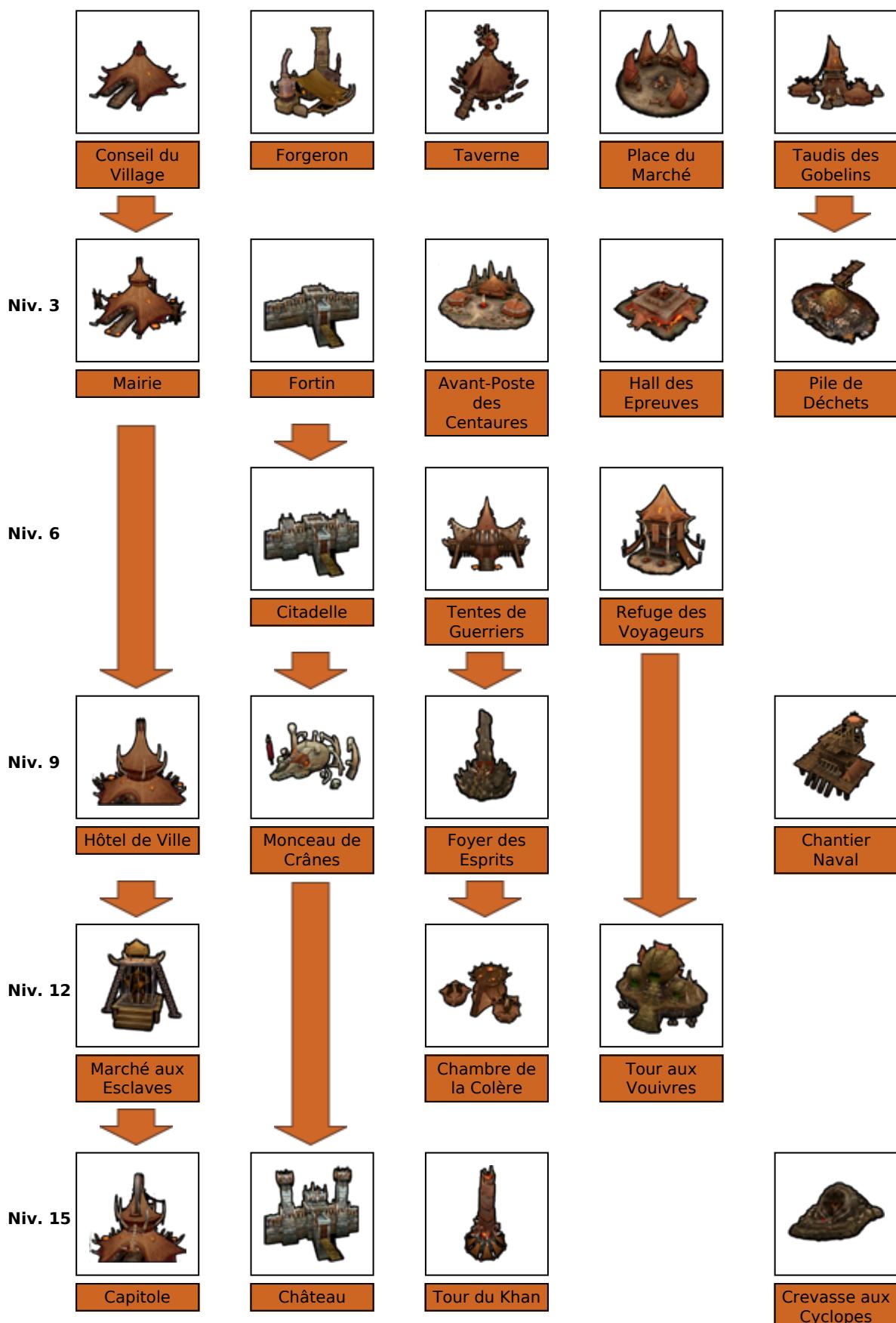
Réduit de -2 le Moral des créatures ennemis.

# PLANS DE CONSTRUCTION

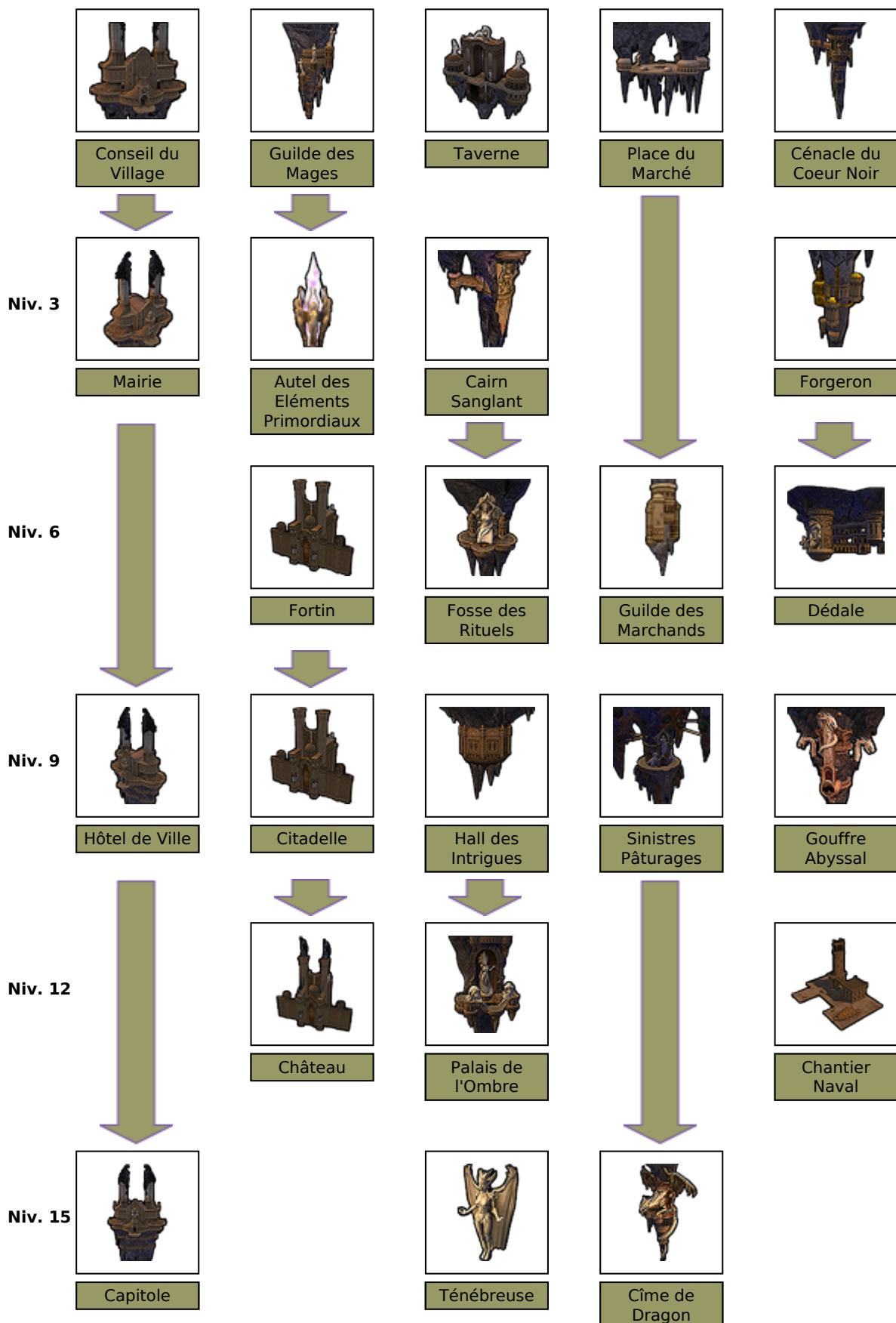


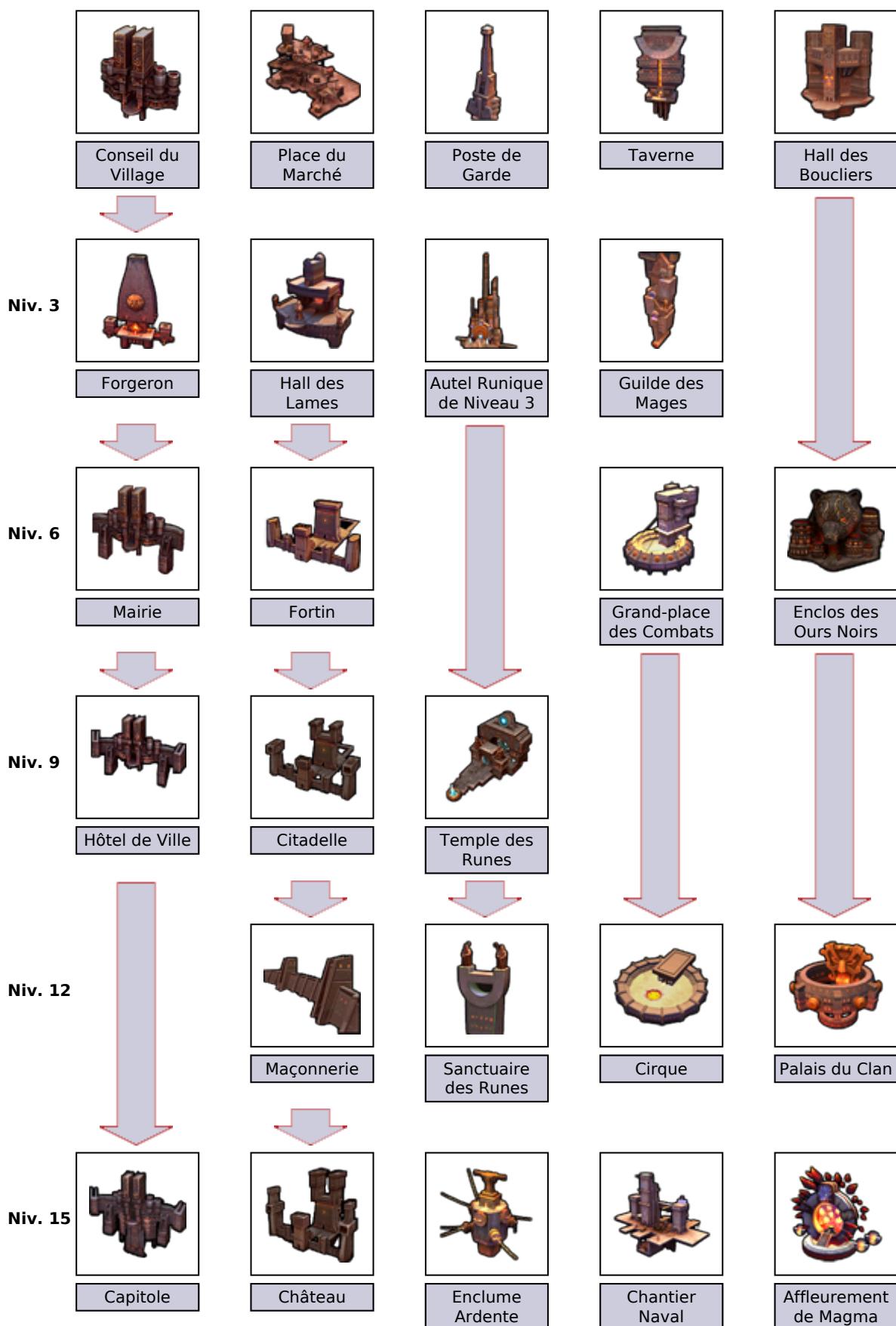
## Académie

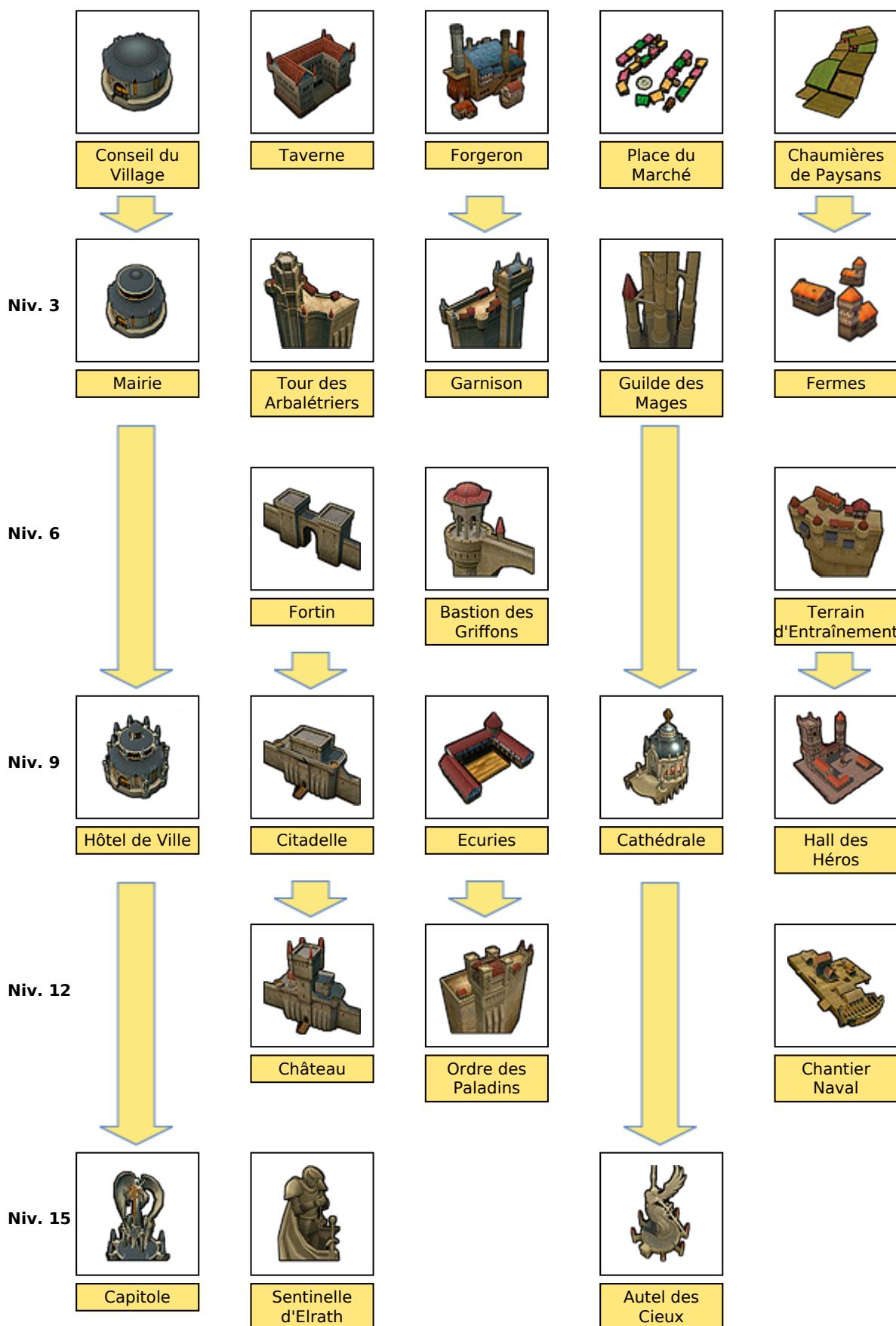


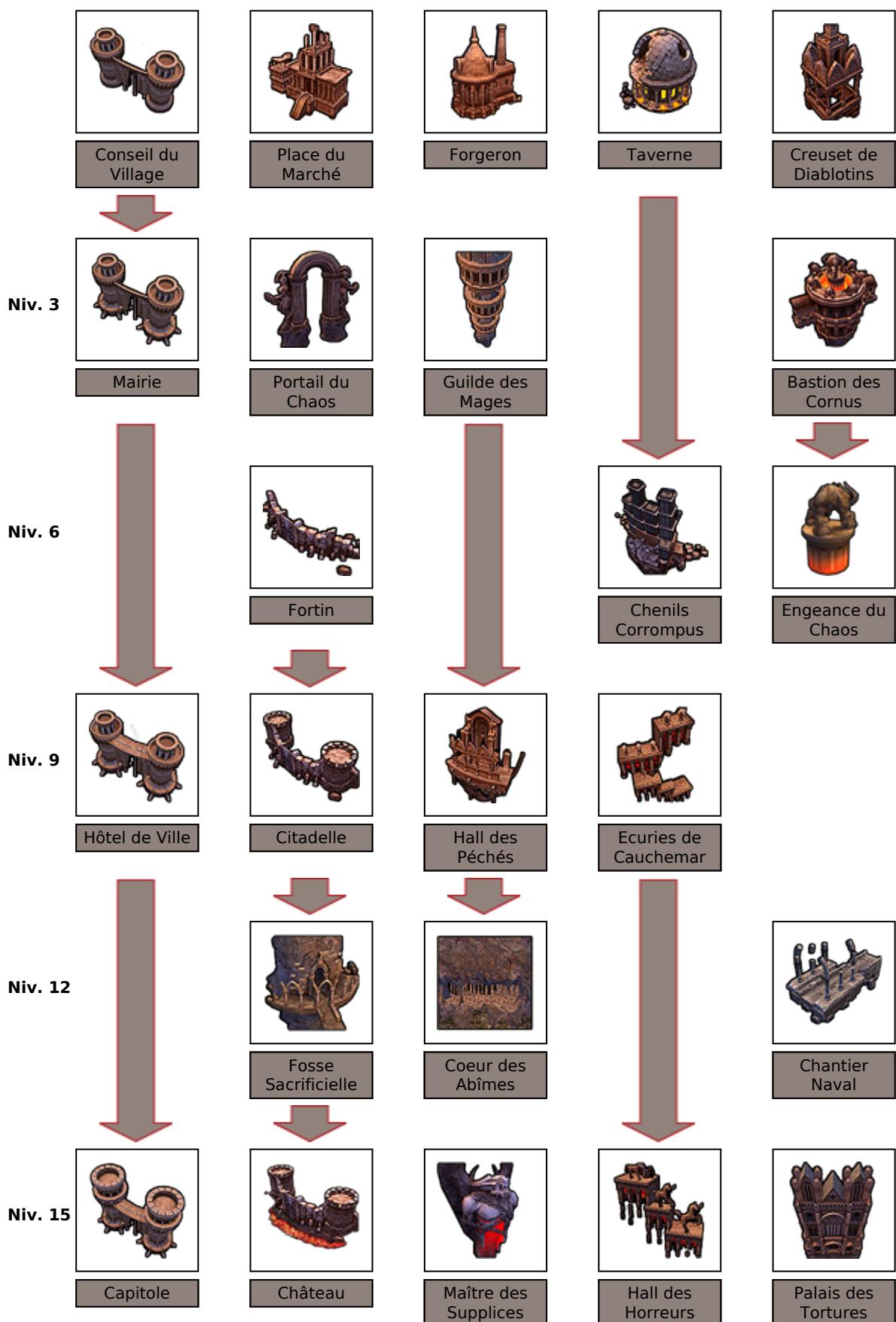
**Bastion**

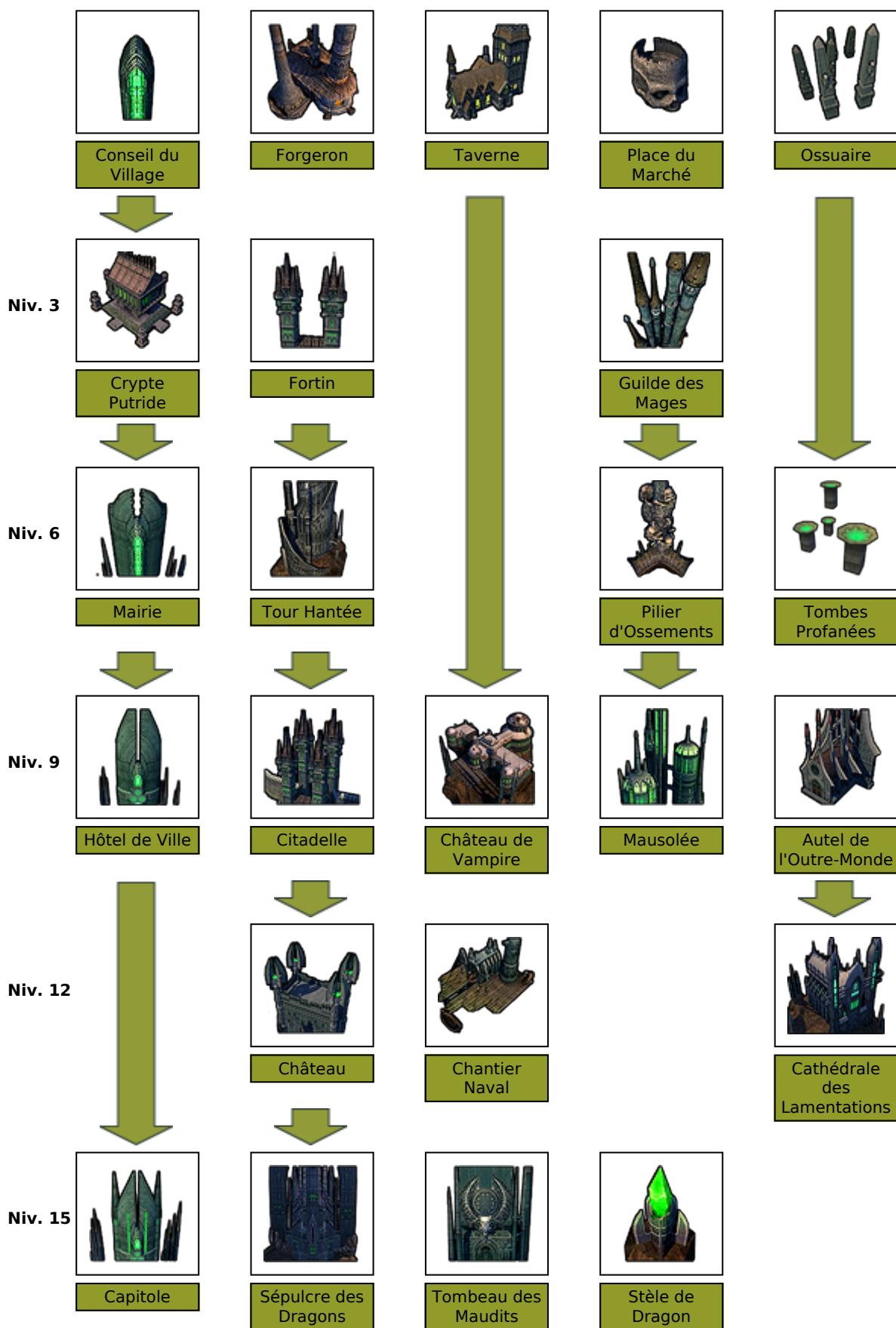
## Donjon

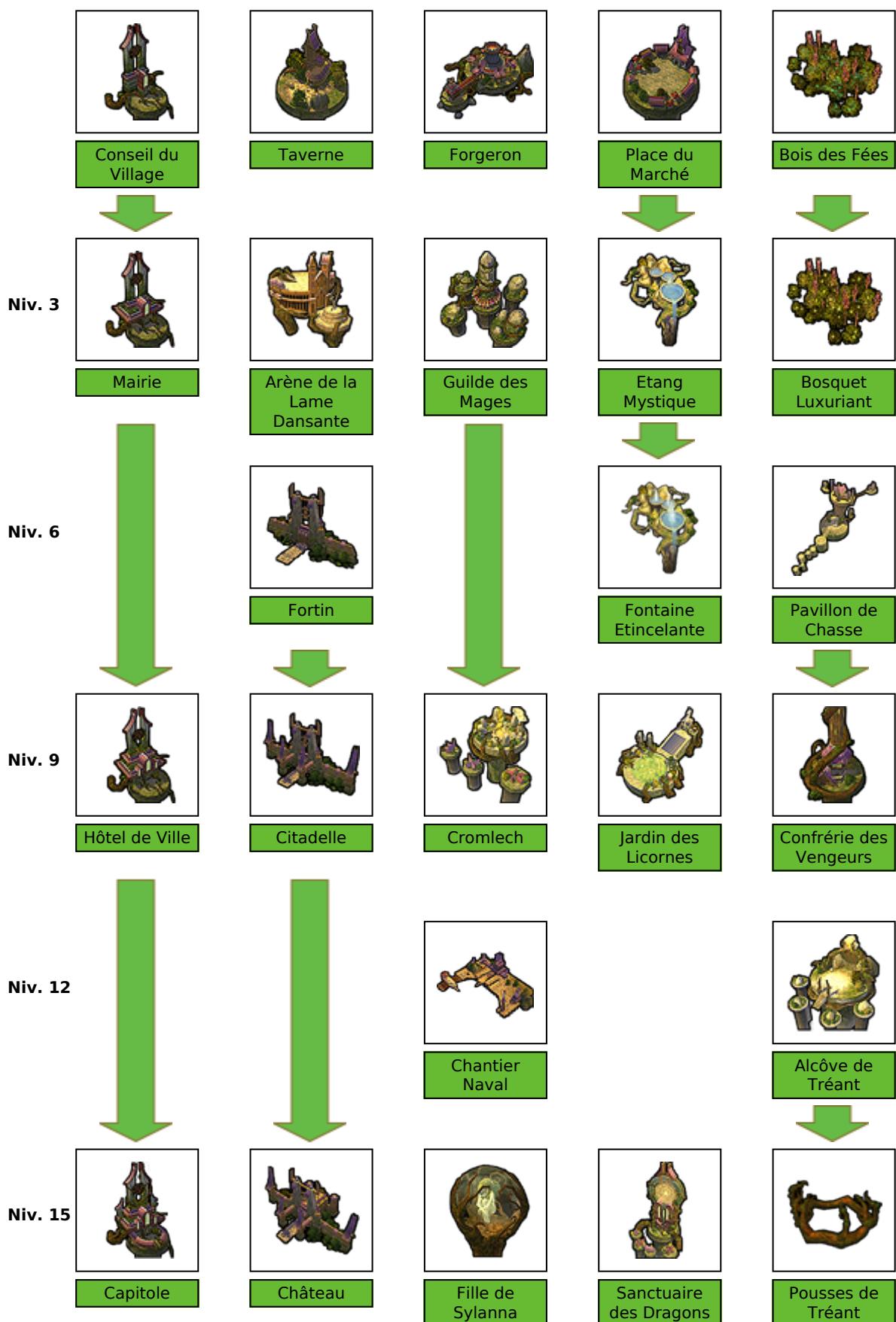


**Forteresse**

**Havre**

**Inferno**

**Nécropole**

**Sylve**



## Académie

### de l'Académie - Bâtiments Communs

#### Conseil du Village



Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.

#### Mairie



Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Guilde des Mages de Niveau 1.

#### Hôtel de Ville



Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.

#### Capitole



Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.

#### Fortin



Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.

#### Citadelle



Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Fortin.

#### Château



Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Citadelle.

#### Taverne



La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.



### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artéfacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.



### Silo à Ressources

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Gemmes par jour.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Place du Marché.



### Forgeron

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Charrette de Munitions. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.



### Chantier Naval

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12.

## de l'Académie - Bâtiments Spéciaux



### Guilde des Mages de Niveau 1

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.



### Guilde des Mages de Niveau 2

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.



### Guilde des Mages de Niveau 3

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 2.



### Guilde des Mages de Niveau 4

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 5

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 4.



### Bibliothèque

La Bibliothèque révèle 1 sort supplémentaire par Cercle à la Guilde des Mages.

» **Coût:** 3000, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Tour des Mages, Guilde des Mages de Niveau 1.



### Forge des Arcanes

La Forge des Arcanes vous permet de fabriquer de l'équipement pour vos créatures (Capacité spéciale Artisanat).

[Voir p.281.](#)

» **Coût:** 2000, 1, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Marchand d'Artéfacts

Le Marchand d'Artéfacts vous permet d'acheter divers artéfacts.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Place du Marché.



### Caverne au Trésor

La Caverne au Trésor augmente de +2 la production hebdomadaire de Djinns, de Sultans Djinns et de Padischahs Djinns, et fournit 500 Pièces d'Or supplémentaires par jour.

» **Coût:** 3000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Autel des Voeux.



### Nef Céleste - Structure du Graal

La Nef Céleste augmente la production hebdomadaire de créatures de 50%, fournit 5000 unités d'Or chaque jour et augmente l'Esprit des Héros défenseurs de +10. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

## de l'Académie - Demeures de Créatures



### Atelier des Gremlins - Demeure de Niveau 1

L'Atelier des Gremlins vous permet de recruter **20** Gremlins par semaine.

» **Coût:** 500, 5.



### Manufacture des Gremlins - Demeure de Niveau 1

Amélioration de l'Atelier des Gremlins.

La Manufacture des Gremlins vous permet de recruter **20** Ingénieurs Gremlins ou Saboteurs Gremlins par semaine.



» **Coût:** 1500, 5.

» **Nécessite:** Atelier des Gremlins.



### Parapet de Pierre - Demeure de Niveau 2

Le Parapet de Pierre vous permet de recruter **14** Gargouilles de Pierre par semaine.

» **Coût:** 1200, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Parapet d'Obsidienne - Demeure de Niveau 2

Amélioration du Parapet de Pierre.

Le Parapet d'Obsidienne vous permet de recruter **14** Gargouilles d'Obsidienne ou Gargouilles de Marbre par semaine.

» **Coût:** 2400.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Parapet de Pierre.



### Forge de Golems - Demeure de Niveau 3

La Forge de Golems vous permet de recruter **9** Golems de Fer par semaine.

» **Coût:** 1500, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Forgeron.



### Fonderie de Golems - Demeure de Niveau 3

Amélioration de la Forge de Golems.

La Fonderie de Golems vous permet de recruter **9** Golems d'Acier ou Golems Magnétiques par semaine.

» **Coût:** 2500, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Forge de Golems.



**Tour des Mages** - Demeure de Niveau 4

La Tour des Mages vous permet de recruter **5** Mages par semaine.

» **Coût:** 2200, 10, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.

**Tour des Archimages** - Demeure de Niveau 4

Amélioration de la Tour des Mages.

La Tour des Archimages vous permet de recruter **5** Archimages ou Mages de Guerre par semaine.

» **Coût:** 5000, 10, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Tour des Mages.

**Autel des Voeux** - Demeure de Niveau 5

L'Autel des Voeux vous permet de recruter **3** Djinns par semaine.

» **Coût:** 2500, 10, 5, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Pinacle des Voeux** - Demeure de Niveau 5

Amélioration de l'Autel des Voeux.

Le Pinacle des Voeux vous permet de recruter **3** Sultans Djinns ou Padischahs Djinns par semaine.

» **Coût:** 6000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Autel des Voeux.

**Pavillon d'Argent** - Demeure de Niveau 6

Le Pavillon d'Argent vous permet de recruter **2** Ranis Rakshasa par semaine.

» **Coût:** 5000, 10, 5, 5, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Bibliothèque.

**Pavillon d'Or** - Demeure de Niveau 6

Amélioration du Pavillon d'Argent.

Le Pavillon d'Or vous permet de recruter **2** Rajas Rakshasa ou Kshatriyas Rakshasa par semaine.

» **Coût:** 8000, 10, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Pavillon d'Argent.

**Colisée des Nuages** - Demeure de Niveau 7

Le Colisée des Nuages vous permet de recruter **1** Géant par semaine.

» **Coût:** 12000, 10, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15.

**Colisée des Tempêtes** - Demeure de Niveau 7

Amélioration du Colisée des Nuages.

Le Colisée des Tempêtes vous permet de recruter **1** Titan ou Colosse par semaine.

» **Coût:** 12000, 10, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Colisée des Nuages.



## Bastion

### du Bastion - Bâtiments Communs

#### Conseil du Village



Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.

#### Mairie



Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.

#### Hôtel de Ville



Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.

#### Capitole



Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Marché aux Esclaves.

#### Fortin



Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.

#### Citadelle



Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Fortin.

#### Château



Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 15.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Monceau de Crânes.

#### Taverne



La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.

#### Place du Marché



La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artefacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.



### Silo à Ressources

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Mercure par jour.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Place du Marché.



### Forgeron

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Baliste. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.



### Chantier Naval

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

## du Bastion - Bâtiments Spéciaux



### Hall des Epreuves

Permet à un Héros d'accéder à 2 Cris de Guerre du Premier Niveau.

» **Coût:** 2000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Hall du Courage

Amélioration du Hall des Epreuves.

Permet à un Héros d'accéder à des Cris de Guerre aléatoires du Second Niveau.

» **Coût:** 3000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Hall des Epreuves.



### Hall de la Force

Amélioration du Hall du Courage.

Permet à un Héros d'accéder à des Cris de Guerre aléatoires du Troisième Niveau.

» **Coût:** 4000, 5, 5, 4, 4, 4, 4.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Hall du Courage.



### Pile de Déchets

La Pile de Déchets augmente de +6 la production hebdomadaire de Gobelins, de Piégeurs Gobelins et de Sorciers-Docteurs Gobelins.

» **Coût:** 100, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Taudis des Gobelins.



### Refuge des Voyageurs

Le Refuge des Voyageurs fournit aux Barbares des artéfacts permettant de lancer des Sorts d'Aventure.

» **Coût:** 1500, 4, 4, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



### Monceau de Crânes

Le Monceau de Crânes améliore la capacité Rage Sanguinaire en accordant 50 points de rage aux créatures d'une armée au début d'un combat.

*Voir p.298.*

» **Coût:** 2000, 5, 4, 4.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Citadelle.



### Marché aux Esclaves

Le Marché aux Esclaves vous permet de vendre des créatures de votre armée contre de l'Or. Le prix de vente varie en fonction du nombre de Marchés présents dans votre royaume.

*Le prix de vente est de 95% du prix d'achat, plus 5% par Places du Marché dans le royaume.*

» **Coût:** 3500, 10, 10, 4, 2, 4.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hôtel de Ville.

**Tour du Khan** - Structure du Graal

La Tour du Khan augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures, fournit 5000 Pièces d'Or par jour et augmente de +4 l'Attaque de tous les Héros. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15.

**du Bastion - Demeures de Cr éatures****Taudis des Gobelins** - Demeure de Niveau 1

Le Taudis des Gobelins vous permet de recruter **25** Gobelins par semaine.

» **Coût:** 400.

**Huttes de Gobelins** - Demeure de Niveau 1

Amélioration du Taudis des Gobelins.

Les Huttes de Gobelins vous permettent de recruter **25** Pi geurs Gobelins ou Sorciers-Docteurs Gobelins par semaine.

» **Coût:** 1500, 5.

» **Nécessite:** Taudis des Gobelins.

**Avant-Poste des Centaures** - Demeure de Niveau 2

L'Avant-Poste des Centaures vous permet de recruter **14** Centaures par semaine.

» **Coût:** 1100, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.

**Campement des Centaures** - Demeure de Niveau 2

Amélioration de l'Avant-Poste des Centaures.

Le Campement des Centaures vous permet de recruter **14** Nomades Centaures ou Pillards Centaures par semaine.

» **Coût:** 2500, 10, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Avant-Poste des Centaures.

**Tentes de Guerriers** - Demeure de Niveau 3

Les Tentes de Guerriers vous permettent de recruter **11** Guerriers par semaine.

» **Coût:** 2000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.

**Pavillon de Guerre** - Demeure de Niveau 3

Amélioration des Tentes de Guerriers.

Le Pavillon de Guerre vous permet de recruter **11** Vétérans ou Bellicistes par semaine.

» **Coût:** 3100, 5, 10, 4.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Tentes de Guerriers.

**Foyer des Esprits** - Demeure de Niveau 4

Le Foyer des Esprits vous permet de recruter **5** Femmes-Médecine par semaine.

» **Coût:** 3200, 5, 9, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Tentes de Guerriers.

**Foyer des Os** - Demeure de Niveau 4

Amélioration du Foyer des Esprits.

Le Foyer des Os vous permet de recruter **5** Filles du Ciel ou Filles de la Terre par semaine.

» **Coût:** 4400, 5, 5, 7, 7.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Foyer des Esprits.

**Chambre de la Col ère** - Demeure de Niveau 5

La Chambre de la Col ère vous permet de recruter **5** Féroces par semaine.

» **Coût:** 4500, 5, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Foyer des Esprits.



**Chambre de la Rage** - Demeure de Niveau 5

Amélioration de la Chambre de la Colère.

La Chambre de la Rage vous permet de recruter **5** Bourreaux ou Chefs de Clan par semaine.» **Coût:** 6000, 5, 15, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Chambre de la Colère.**Falaise aux Vouivres** - Demeure de Niveau 6La Falaise aux Vouivres vous permet de recruter **2** Vouivres par semaine.» **Coût:** 7000, 20, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Refuge des Voyageurs.**Tour aux Vouivres** - Demeure de Niveau 6

Amélioration de la Falaise aux Vouivres.

La Tour aux Vouivres vous permet de recruter **2** Vouivres Venimeuses ou Pao-kaïs par semaine.» **Coût:** 9500, 15, 5, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Falaise aux Vouivres.**Crevasse aux Cyclopes** - Demeure de Niveau 7La Crevasse aux Cyclopes vous permet de recruter **1** Cyclope par semaine.» **Coût:** 10000, 15, 7, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 15.**Gouffre aux Cyclopes** - Demeure de Niveau 7

Amélioration de la Crevasse aux Cyclopes.

Le Gouffre aux Cyclopes vous permet de recruter **1** Cyclope Déchaîné ou Cyclope Sanguinaire par semaine.» **Coût:** 11000, 20, 10, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Crevasse aux Cyclopes.

## Donjon

### du Donjon - Bâtiments Communs



#### Conseil du Village

Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.



#### Mairie

Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.



#### Hôtel de Ville

Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.



#### Capitole

Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.



#### Fortin

Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



#### Citadelle

Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Fortin.



#### Château

Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Citadelle.



#### Taverne

La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.



#### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artefacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.

**Silo à Ressources**

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Soufre par jour.

» **Coût:** 5000, 5.» **Nécessite:** Place du Marché.**Forgeron**

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Charrette de Munitions. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 3.**Chantier Naval**

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000.» **Nécessite:** Ville Niveau 12.**du Donjon - Bâtiments Spéciaux****Guilde des Mages de Niveau 1**

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.**Guilde des Mages de Niveau 2**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1.» **Nécessite:** Guilde des Mages de Niveau 1.**Guilde des Mages de Niveau 3**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 2, 2, 2, 2.» **Nécessite:** Guilde des Mages de Niveau 2.**Guilde des Mages de Niveau 4**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 3, 3, 3, 3.» **Nécessite:** Guilde des Mages de Niveau 3.**Guilde des Mages de Niveau 5**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5.» **Nécessite:** Guilde des Mages de Niveau 4.**Autel des Eléments**

Améliore la capacité Chaîne Elémentaire. Permet de connaître les éléments associés à vos créatures afin de planifier des attaques plus puissantes. Une créature associée à un élément opposé à celui associé à son adversaire lui infligera plus de dommages.

*Voir p.284.*» **Coût:** 2000, 3, 3, 3, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.**Autel des Eléments Primordiaux**

Amélioration de l'Autel des Eléments.

Améliore la capacité Chaîne Elémentaire. Augmente de 10% les dommages infligés par les Chaînes Elémentaires. L'effet est cumulatif si vous disposez de plusieurs Autels.

» **Coût:** 3000, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Autel des Eléments.

**Fosse des Rituels**

Le sacrifice de créatures dans cette Fosse permet d'augmenter la production hebdomadaire de Vierges Sanglantes et de Minotaures (et de leurs améliorations).

*Voir p.328.*

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Arène Sanglante.

**Guilde des Marchands**

Permet d'acheter des artefacts. Fournit une ressource aléatoire au début de chaque semaine.

» **Coût:** 1000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Place du Marché.

**Hall des Intrigues**

Augmente de +1 l'Esprit de tous les Sorciers (effet cumulatif avec les autres Cités).

» **Coût:** 1500.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Ténébreuse - Structure du Graal**

La Ténébreuse augmente la production hebdomadaire de créatures de 50%, fournit 5000 unités d'Or chaque jour et augmente la Puissance Magique des Héros défenseurs de +10. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

**du Donjon - Demeures de Créatures****Cénacle de la Main Noire** - Demeure de Niveau 1

Le Cénacle de la Main Noire vous permet de recruter 7 Eclaireurs par semaine.

» **Coût:** 400, 5.

**Cénacle du Coeur Noir** - Demeure de Niveau 1

Amélioration du Cénacle de la Main Noire.

Le Cénacle du Coeur Noir vous permet de recruter 7 Assassins ou Traqueurs par semaine.

» **Coût:** 1200, 5.

» **Nécessite:** Cénacle de la Main Noire.

**Arène Sanglante** - Demeure de Niveau 2

L'Arène Sanglante vous permet de recruter 5 Vierges Sanglantes par semaine.

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.

**Cairn Sanglant** - Demeure de Niveau 2

Amélioration de l'Arène Sanglante.

Le Cairn Sanglant vous permet de recruter 5 Furies Sanglantes ou Poisons Sanglantes par semaine.

» **Coût:** 2500, 5, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Arène Sanglante.

**Labyrinthe** - Demeure de Niveau 3

Le Labyrinthe vous permet de recruter 6 Minotaures par semaine.

» **Coût:** 1200, 5, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Forgeron.

**Dédale** - Demeure de Niveau 3

Amélioration du Labyrinthe.

Le Dédale vous permet de recruter 6 Champions Minotaures ou Minotaures Dominants par semaine.

» **Coût:** 2500, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Labyrinthe.



**Noirs Pâturages** - Demeure de Niveau 4

Les Noirs Pâturages vous permettent de recruter **4** Maraudeurs Noirs par semaine.

» **Coût:** 2000, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Sinistres Pâturages** - Demeure de Niveau 4

Amélioration des Noirs Pâturages.

Les Sinistres Pâturages vous permettent de recruter **4** Maraudeurs Sinistres ou Maraudeurs Funestes par semaine.

» **Coût:** 4000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Noirs Pâturages.

**Gouffre Humide** - Demeure de Niveau 5

Le Gouffre Humide vous permet de recruter **3** Hydres par semaine.

» **Coût:** 2500, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Gouffre Abyssal** - Demeure de Niveau 5

Amélioration du Gouffre Humide.

Le Gouffre Abyssal vous permet de recruter **3** Hydres des Abysses ou Hydres Toxiques par semaine.

» **Coût:** 4000, 5, 5, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Gouffre Humide.

**Hall de l'Ombre** - Demeure de Niveau 6

Le Hall de l'Ombre vous permet de recruter **2** Sorcières de l'Ombre par semaine.

» **Coût:** 4000, 5, 5, 4, 4, 4.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hall des Intrigues.

**Palais de l'Ombre** - Demeure de Niveau 6

Amélioration du Hall de l'Ombre.

Le Palais de l'Ombre vous permet de recruter **2** Matriarches de l'Ombre ou Dames de l'Ombre par semaine.

» **Coût:** 6000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hall de l'Ombre.

**Antre de Dragon** - Demeure de Niveau 7

L'Antre de Dragon vous permet de recruter **1** Dragon d'Ombre par semaine.

» **Coût:** 12000, 10, 15, 15.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Noirs Pâturages.

**Cime de Dragon** - Demeure de Niveau 7

Amélioration de l'Antre de Dragon.

La Cime de Dragon vous permet de recruter **1** Dragon Noir ou Dragon Rouge par semaine.

» **Coût:** 15000, 15, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Antre de Dragon.



## Forteresse

### de la Forteresse - Bâtiments Communs



#### Conseil du Village

Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.



#### Mairie

Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Forgeron.



#### Hôtel de Ville

Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 4000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.



#### Capitole

Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 8000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.



#### Fortin

Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 3500, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Quartier des Lames.



#### Citadelle

Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 3500, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Fortin.



#### Château

Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 3500, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Maçonnerie.



#### Taverne

La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.



#### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artefacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.



### Silo à Ressources

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Cristaux par jour.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Place du Marché.



### Forgeron

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Baliste. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.



### Chantier Naval

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15.

## de la Forteresse - Bâtiments Spéciaux



### Guilde des Mages de Niveau 1

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 2

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.



### Guilde des Mages de Niveau 3

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 2.



### Guilde des Mages de Niveau 4

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 5

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 4.



### Autel Runique de Niveau 1

Permet à un Héros de passage d'apprendre des Runes du Premier et Deuxième Cercle.

» **Coût:** 1000, 1, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Autel Runique de Niveau 2

Amélioration de l'Autel Runique de Niveau 1.

Permet à un Héros de passage d'apprendre des Runes du Troisième et Quatrième Cercle.

» **Coût:** 4000, 2, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Autel Runique de Niveau 1.



### Autel Runique de Niveau 3

Amélioration de l'Autel Runique de Niveau 2.  
Permet à un Héros de passage d'apprendre une Rune du Cinquième Cercle.

- » **Coût:** 6000, 3, 3, 3, 3, 3.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 3, Autel Runique de Niveau 2.



### Cirque

Le Cirque augmente de +4 la production hebdomadaire de Batailleurs, de Berserkers et de Rage-Guerres.

- » **Coût:** 1000, 5, 5.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 12, Esplanade des Combats.



### Poste de Garde

Le Poste de Garde vous permet d'ajouter un Peloton supplémentaire sur le champ de bataille lorsque vous défendez une Cité assiégée.

*Voir p.317.*

- » **Coût:** 1000, 10.



### Maçonnerie

La Maçonnerie augmente la résistance des remparts d'une Cité en cas de siège.

*Augmente de 50% les Points de Vie des murs, de la porte et des tours.*

- » **Coût:** 1000, 5, 5.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 12, Citadelle.



### Sanctuaire des Runes

Le Sanctuaire des Runes augmente de +1 la production hebdomadaire de Prêtres des Runes, de Patriarches des Runes et de Gardiens des Runes.

- » **Coût:** 1500.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 12, Chapelle des Runes.



### Enclume Ardente - Structure du Graal

L'Enclume Ardente augmente la production hebdomadaire de créatures de 50%, fournit à votre empire 5000 unités d'Or chaque jour, *augmente de +6 la Défense des créatures lors d'un siège* et de +6 l'Esprit des Héros défenseurs, tout en leur permettant d'utiliser des Runes sans consommer de ressources. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

## de la Forteresse - Demeures de Créatures



### Quartier des Boucliers - Demeure de Niveau 1

Le Quartier des Boucliers vous permet de recruter **18** Défenseurs par semaine.

- » **Coût:** 400, 5.



### Hall des Boucliers - Demeure de Niveau 1

Amélioration du Quartier des Boucliers.

Le Hall des Boucliers vous permet de recruter **18** Gardes-Boucliers ou Gardes-Pierres par semaine.

- » **Coût:** 1200.

- » **Nécessite:** Quartier des Boucliers.



### Quartier des Lames - Demeure de Niveau 2

Le Quartier des Lames vous permet de recruter **14** Manieurs de Lance par semaine.

- » **Coût:** 1000, 10.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Hall des Lames - Demeure de Niveau 2

Amélioration du Quartier des Lames.

Le Hall des Lames vous permet de recruter **14** Escarmoucheurs ou Harponneurs par semaine.

- » **Coût:** 2500, 10, 3.

- » **Nécessite:** Ville Niveau 3, Quartier des Lames.



	<b>Enclos des Ours</b> - Demeure de Niveau 3 Les Enclos des Ours vous permettent de recruter <b>7</b> Chevaucheurs d'Ours par semaine. » <b>Coût:</b> 1200,  10,  10. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 6, Quartier des Boucliers.	
	<b>Enclos des Ours Noirs</b> - Demeure de Niveau 3 Amélioration de l'Enclos des Ours. Les Enclos des Ours Noirs vous permettent de recruter <b>7</b> Chevaucheurs d'Ours Noirs ou Chevaucheurs d'Ours Blanc par semaine. » <b>Coût:</b> 2500,  5,  5. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 6, Enclos des Ours.	 
	<b>Esplanade des Combats</b> - Demeure de Niveau 4 L'Esplanade des Combats vous permet de recruter <b>6</b> Batailleurs par semaine. » <b>Coût:</b> 2000,  5,  5,  10,  5. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 6.	
	<b>Grand-place des Combats</b> - Demeure de Niveau 4 Amélioration de l'Esplanade des Combats. La Grand-Place des Combats vous permet de recruter <b>6</b> Berserkers ou Rage-Guerres par semaine. » <b>Coût:</b> 4000,  5,  5,  5. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 6, Esplanade des Combats.	 
	<b>Chapelle des Runes</b> - Demeure de Niveau 5 La Chapelle des Runes vous permet de recruter <b>3</b> Prêtres des Runes par semaine. » <b>Coût:</b> 3000,  10,  10,  5,  5,  5,  5. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 9, Autel Unique de Niveau 1.	
	<b>Temple des Runes</b> - Demeure de Niveau 5 Amélioration de la Chapelle des Runes. Le Temple des Runes vous permet de recruter <b>3</b> Patriarches des Runes ou Gardiens des Runes par semaine. » <b>Coût:</b> 6000,  5,  5,  10. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 9, Chapelle des Runes.	 
	<b>Hall du Clan</b> - Demeure de Niveau 6 Le Hall du Clan vous permet de recruter <b>2</b> Thanes par semaine. » <b>Coût:</b> 4000,  20. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 12, Enclos des Ours.	
	<b>Palais du Clan</b> - Demeure de Niveau 6 Amélioration du Hall du Clan. Le Palais du Clan vous permet de recruter <b>2</b> Thanes des Flammes ou Thanes des Tempêtes par semaine. » <b>Coût:</b> 8000,  10,  10. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 12, Hall du Clan.	 
	<b>Affleurement de Lave</b> - Demeure de Niveau 7 L'Affleurement de Lave vous permet de recruter <b>1</b> Dragon de Feu par semaine. » <b>Coût:</b> 10000,  15,  10,  10. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 15.	
	<b>Affleurement de Magma</b> - Demeure de Niveau 7 Amélioration de l'Affleurement de Lave. L'Affleurement de Magma vous permet de recruter <b>1</b> Dragon de Magma ou Dragon de Lave par semaine. » <b>Coût:</b> 10000,  10,  10. » <b>Nécessite:</b> Ville Niveau 15, Affleurement de Lave.	 

## Havre

### du Havre - Bâtiments Communs



#### Conseil du Village

Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.



#### Mairie

Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.



#### Hôtel de Ville

Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.



#### Capitole

Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.



#### Fortin

Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



#### Citadelle

Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Fortin.



#### Château

Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Citadelle.



#### Taverne

La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.



#### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artefacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.



### Silo à Ressources

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Cristaux par jour.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Place du Marché.



### Forgeron

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Baliste. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.



### Chantier Naval

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12.

## du Havre - Bâtiments Spéciaux



### Guilde des Mages de Niveau 1

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 2

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.



### Guilde des Mages de Niveau 3

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 2.



### Guilde des Mages de Niveau 4

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 5

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 4.



### Terrain d'Entraînement

Améliore la compétence Entraînement. Permet de faire passer les troupes de qualité inférieure au rang supérieur (seules 7 créatures peuvent être entraînées dans la Cité avec ce bâtiment chaque semaine).

*Voir p.287.*

» **Coût:** 3500, 10, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



### Hall des Héros

Le Hall des Héros améliore la compétence Entraînement et permet d'entraîner 13 créatures de plus chaque semaine.

» **Coût:** 5000, 10, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Terrain d'Entraînement.

**Ecuries**

Les Ecuries permettent au Héros qui les visite de bénéficier d'un bonus de Points de Mouvement jusqu'à la fin de la semaine.

*Le bonus est de +600 Points de Mouvement.*

» **Coût:** 2000, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Fermes**

Les Fermes augmentent de +5 la production hebdomadaire de Paysans, de Conscrits et des Brutes.

» **Coût:** 1000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Huttes de Paysans.

**Sentinelle d'Elrath** - Structure du Graal

La Sentinelle d'Elrath augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures, fournit 5000 Pièces d'Or par jour et augmente la Chance de tous vos Héros de +2. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

**du Havre - Demeures de Créatures****Huttes de Paysans** - Demeure de Niveau 1

Les Huttes de Paysans vous permettent de recruter **22** Paysans par semaine.

» **Coût:** 500.

**Chaumières de Paysans** - Demeure de Niveau 1

Amélioration des Huttes de Paysans.

Les Chaumières de Paysans vous permettent de recruter **22** Conscrits ou Brutes par semaine.

» **Coût:** 1500.

» **Nécessite:** Huttes de Paysans.

**Tour des Archers** - Demeure de Niveau 2

La Tour des Archers vous permet de recruter **12** Archers par semaine.

» **Coût:** 1200, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.

**Tour des Arbalétriers** - Demeure de Niveau 2

Amélioration de la Tour des Archers.

La Tour des Arbalétriers vous permet de recruter **12** Arbalétriers ou Sagittaires par semaine.

» **Coût:** 2700, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Tour des Archers.

**Caserne** - Demeure de Niveau 3

La Caserne vous permet de recruter **10** Fantassins par semaine.

» **Coût:** 1500, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Forgeron.

**Garnison** - Demeure de Niveau 3

Amélioration de la Caserne.

La Garnison vous permet de recruter **10** Champions ou Vindicateurs par semaine.

» **Coût:** 3000, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Caserne.

**Tour des Griffons** - Demeure de Niveau 4

La Tour des Griffons vous permet de recruter **5** Griffons par semaine.

» **Coût:** 2500, 10, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



**Bastion des Griffons** - Demeure de Niveau 4

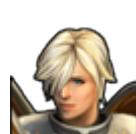
Amélioration de la Tour des Griffons.

Le Bastion des Griffons vous permet de recruter **5** Griffons Impériaux ou Griffons de Combat par semaine.» **Coût:** 4000, 10, 10, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Tour des Griffons.**Monastère** - Demeure de Niveau 5Le Monastère vous permet de recruter **3** Prêtres par semaine.» **Coût:** 3000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Guilde des Mages de Niveau 1.**Cathédrale** - Demeure de Niveau 5

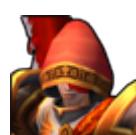
Amélioration du Monastère.

La Cathédrale vous permet de recruter **3** Inquisiteurs ou Zélés par semaine.» **Coût:** 8000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Monastère.**Lice** - Demeure de Niveau 6La Lice vous permet de recruter **2** Cavaliers par semaine.» **Coût:** 6000, 15, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Ecuries.**Ordre des Paladins** - Demeure de Niveau 6

Amélioration de la Lice.

L'Ordre des Paladins vous permet de recruter **2** Paladins ou Fanatiques par semaine.» **Coût:** 9000, 20, 15.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Lice.**Autel de la Lumière** - Demeure de Niveau 7L'Autel de la Lumière vous permet de recruter **1** Ange par semaine.» **Coût:** 10000, 15, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Monastère.**Autel des Cieux** - Demeure de Niveau 7

Amélioration de l'Autel de la Lumière.

L'Autel des Cieux vous permet de recruter **1** Archange ou Séraphin par semaine.» **Coût:** 12000, 20, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Autel de la Lumière.

## Inferno

### de l'Inferno - Bâtiments Communs



#### Conseil du Village

Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.



#### Mairie

Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.



#### Hôtel de Ville

Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.



#### Capitole

Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.



#### Fortin

Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



#### Citadelle

Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Fortin.



#### Château

Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Fosse Sacrificielle.



#### Taverne

La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.



#### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artefacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.



### Silo à Ressources

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Soufre par jour.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Place du Marché.



### Forgeron

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Baliste. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.



### Chantier Naval

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12.

## de l'Inferno - Bâtiments Spéciaux



### Guilde des Mages de Niveau 1

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 2

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.



### Guilde des Mages de Niveau 3

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 2.



### Guilde des Mages de Niveau 4

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 5

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 4.



### Portail du Chaos

Le Portail du Chaos augmente de 10% le nombre de créatures invoquées par déphasage et réduit de -2 la Chance des Héros ennemis assiégeant cette cité.

*Voir p.289.*

» **Coût:** 1000, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Engeance du Chaos

L'Engeance du Chaos augmente de +2 la production hebdomadaire de Démons Cornus, de Tyrans Cornus et de Voltigeurs Cornus.

» **Coût:** 1500, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Tour des Cornus.



### Hall des Horreurs

Le Hall des Horreurs augmente de +1 la production hebdomadaire de Chevaux Infernaux, de Destriers de Cauchemar et d'Etalons Démentiels.

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Ecuries Infernales.



### Fosse Sacrificielle

La Fosse Sacrificielle permet de gagner de l'Expérience en sacrifiant des créatures.

*L'expérience gagnée est égale à trois fois le nombre de Points de Vie sacrifiés.*

» **Coût:** 2000, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Citadelle.



### Maître des Supplices - Structure du Graal

Le Maître des Supplices augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures, fournit 5000 Pièces d'Or par jour et augmente la Puissance Magique des Héros défenseurs de +10. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

## de l'Inferno - Demeures de Créatures



### Creuset de Familiers - Demeure de Niveau 1

Le Creuset de Familiers vous permet de recruter **16** Familiers par semaine.

» **Coût:** 400, 5.



### Creuset de Diablotins - Demeure de Niveau 1

Amélioration du Creuset de Familiers.

Le Creuset de Diablotins vous permet de recruter **16** Diablotins ou Quasits par semaine.



### Tour des Cornus - Demeure de Niveau 2

La Tour des Cornus vous permet de recruter **15** Démons Cornus par semaine.

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Bastion des Cornus - Demeure de Niveau 2

Amélioration de la Tour des Cornus.

Le Bastion des Cornus vous permet de recruter **15** Tyrans Cornus ou Voltigeurs Cornus par semaine.



### Chenils - Demeure de Niveau 3

Les Chenils vous permettent de recruter **8** Chiens des Enfers par semaine.

» **Coût:** 1200, 10, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Taverne.



### Chenils Corrompus - Demeure de Niveau 3

Amélioration des Chenils.

Les Chenils Corrompus vous permettent de recruter **8** Cerbères ou Molosses des Flammes par semaine.



### Hall des Tentations - Demeure de Niveau 4

Le Hall des Tentations vous permet de recruter **5** Succubes par semaine.

» **Coût:** 3500, 5, 5, 3, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Guilde des Mages de Niveau 1.



**Hall des Péchés** - Demeure de Niveau 4

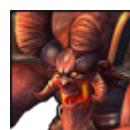
Amélioration du Hall des Tentations.

Le Hall des Péchés vous permet de recruter **5** Maîtresses Succubes ou ces Charmeuses Succubes par semaine.» **Coût:** 5000, 5, 3, 5, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Hall des Tentations.**Ecuries Infernales** - Demeure de Niveau 5Les Ecuries Infernales vous permettent de recruter **3** Chevaux Infernaux par semaine.» **Coût:** 4000, 5, 5, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 9.**Ecuries de Cauchemar** - Demeure de Niveau 5

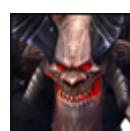
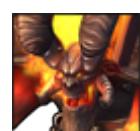
Amélioration des Ecuries Infernales.

Les Ecuries de Cauchemar vous permettent de recruter **3** Destriers de Cauchemar ou Étalons Démentiels par semaine.» **Coût:** 6000, 5, 5, 7, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Ecuries Infernales.**Antichambre des Abîmes** - Demeure de Niveau 6L'Antichambre des Abîmes vous permet de recruter **2** Fiélons des Abîmes par semaine.» **Coût:** 5000, 10, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hall des Tentations.**Coeur des Abîmes** - Demeure de Niveau 6

Amélioration de l'Antichambre des Abîmes.

Le Coeur des Abîmes vous permet de recruter **2** Seigneurs des Abîmes ou Conquérants des Abîmes par semaine.» **Coût:** 8000, 10, 10, 7.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Antichambre des Abîmes.**Palais des Tourments** - Demeure de Niveau 7Le Palais des Tourments vous permet de recruter **1** Diable par semaine.» **Coût:** 10000, 10, 10, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 15.**Palais des Tortures** - Demeure de Niveau 7

Amélioration du Palais des Tourments.

Le Palais des Tortures vous permet de recruter **1** Archidiable ou Métadiable par semaine.» **Coût:** 10000, 10, 15, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Palais des Tourments.

## Nécropole

### de la Nécropole - Bâtiments Communs

#### Conseil du Village



Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.

#### Mairie

Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Crypte.

#### Hôtel de Ville

Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.

#### Capitole

Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.

#### Fortin

Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.

#### Citadelle

Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Tour en Ruines.

#### Château

Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Citadelle.

#### Taverne

La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.

#### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artéfacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.

**Silo à Ressources**

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Mercure par jour.

» **Coût:** 5000, 5.» **Nécessite:** Place du Marché.**Forgeron**

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Tente de Premiers Soins. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.**Chantier Naval**

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.» **Nécessite:** Ville Niveau 12.**de la Nécropole - Bâtiments Spéciaux****Guilde des Mages de Niveau 1**

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 3.**Guilde des Mages de Niveau 2**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1.» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.**Guilde des Mages de Niveau 3**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 2, 2, 2, 2.» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 2.**Guilde des Mages de Niveau 4**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 3, 3, 3, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 3.**Guilde des Mages de Niveau 5**

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 4.**Pilier d'Ossements**

Améliore la compétence Nécromancie. Augmente de 10% la compétence Nécromancie de vos Nécromanciens et leur accorde 150 points additionnels de Flux Noir (effet cumulatif avec les autres Cités).

*Voir p.291.*» **Coût:** 1000, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Guilde des Mages de Niveau 1.**Autel de l'Outre-Monde**

Réduit de -2 le Moral des ennemis attaquant la Cité. Permet la transformation en soldats Non-Morts en fonction du niveau des créatures et de la présence de la structure adéquate dans la Cité.

*Les créatures améliorées sont transformées en créatures Non-Mortes de base du même niveau.*» **Coût:** 1000, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Tombes Profanées**

Les Tombes Profanées augmentent de +6 la production hebdomadaire de Squelettes, d'Archers Squelettes et de Guerriers Squelettes.

» **Coût:** 500, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Cimetière.

**Stèle de Dragon**

La Stèle de Dragon augmente de +1 la production hebdomadaire de Dragons Squelettes, de Dragons Spectraux et de Dragons d'Ether.

» **Coût:** 3000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Cimetière des Dragons.

**Tombeau des Maudits** - Structure du Graal

Le Tombeau des Maudits augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures, fournit un peu 5000 Pièces d'Or chaque jour, augmente la compétence Nécromancie des tous vos Héros et leur accorde 150 points additionnels de Flux Noir. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

**de la Nécropole - Demeures de Créatures****Cimetière** - Demeure de Niveau 1

Le Cimetière vous permet de recruter **20** Squelettes par semaine.

» **Coût:** 300, 5.

**Ossuaire** - Demeure de Niveau 1

Amélioration du Cimetière.

L'Ossuaire vous permet de recruter **20** Archers Squelettes ou Guerriers Squelettes par semaine.

» **Coût:** 900, 5.

» **Nécessite:** Cimetière.

**Crypte** - Demeure de Niveau 2

La Crypte vous permet de recruter **15** Zombies par semaine.

» **Coût:** 800, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.

**Crypte Putride** - Demeure de Niveau 2

Amélioration de la Crypte.

La Crypte Putride vous permet de recruter **15** Zombies Pestilentiels ou Zombies Putréfiés par semaine.

» **Coût:** 2000, 5, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Crypte.

**Tour en Ruines** - Demeure de Niveau 3

La Tour en Ruines vous permet de recruter **9** Fantômes par semaine.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Fortin.

**Tour Hantée** - Demeure de Niveau 3

Amélioration de la Tour en Ruines.

La Tour Hantée vous permet de recruter **9** Spectres ou Poltergeists par semaine.

» **Coût:** 2000, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Tour en Ruines.

**Manoir de Vampire** - Demeure de Niveau 4

Le Manoir de Vampire vous permet de recruter **5** Vampires par semaine.

» **Coût:** 1500, 10, 10, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Taverne.



**Château de Vampire** - Demeure de Niveau 4

Amélioration du Manoir de Vampire.

Le Château de Vampire vous permet de recruter **5** Seigneurs Vampires ou Nosfératus par semaine.» **Coût:** 4000, 10, 10, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Manoir de Vampire.**Caveau** - Demeure de Niveau 5Le Caveau vous permet de recruter **3** Liches par semaine.» **Coût:** 2000, 10, 10, 2, 2, 2.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Pilier d'Ossements.**Mausolée** - Demeure de Niveau 5

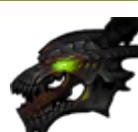
Amélioration du Caveau.

Le Mausolée vous permet de recruter **3** Archiliches ou Liches Cardinales par semaine.» **Coût:** 6000, 10, 10, 3, 3, 3, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Caveau.**Hall des Lamentations** - Demeure de Niveau 6Le Hall des Lamentations vous permet de recruter **2** Revenants par semaine.» **Coût:** 4000, 10, 10, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Autel de l'Outre-Monde.**Cathédrale des Lamentations** - Demeure de Niveau 6

Amélioration du Hall des Lamentations.

La Cathédrale des Lamentations vous permet de recruter **2** Apparitions ou Hurleuses par semaine.» **Coût:** 8000, 10, 5, 10, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hall des Lamentations.**Cimetière des Dragons** - Demeure de Niveau 7Le Cimetière des Dragons vous permet de recruter **1** Dragon Squelette par semaine.» **Coût:** 6000, 20, 20, 20.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Château.**Sépulcre des Dragons** - Demeure de Niveau 7

Amélioration du Cimetière des Dragons.

Le Sépulcre des Dragons vous permet de recruter **1** Dragon Spectral ou Dragon d'Ether par semaine.» **Coût:** 8000, 20, 10, 15.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Cimetière des Dragons.

## Sylve

### de la Sylve - Bâtiments Communs



#### Conseil du Village

Le Conseil du Village vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 500 Pièces d'Or par jour.



#### Mairie

Amélioration du Conseil du Village.

La Mairie vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Conseil du Village.



#### Hôtel de Ville

Amélioration de la Mairie.

L'Hôtel de Ville vous permet d'accéder à de nouvelles structures et vous fournit 2000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 5000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Mairie.



#### Capitole

Amélioration de l'Hôtel de Ville.

Le Capitole vous fournit 4000 Pièces d'Or par jour.

» **Coût:** 10000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Hôtel de Ville.



#### Fortin

Le Fortin ajoute des remparts autour d'une Cité.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



#### Citadelle

Amélioration du Fortin.

La Citadelle ajoute un donjon, des douves autour des remparts et augmente de moitié la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Fortin.



#### Château

Amélioration de la Citadelle.

Le Château ajoute deux tours d'archers, renforce les défenses d'une Cité et double la production hebdomadaire de créatures de base.

» **Coût:** 5000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Citadelle.



#### Taverne

La Taverne vous permet de recruter des Héros. Elle augmente également de +1 le Moral des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 500, 5.



#### Place du Marché

La Place du Marché vous permet d'échanger des ressources et de vendre des artefacts. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

*Les artefacts peuvent être vendus à 50% de leur valeur.*

» **Coût:** 500, 5.



### Silo à Ressources

Amélioration du Marché.

Le Silo à Ressources vous fournit 1 unité de Gemmes par jour.

» **Coût:** 5000, 5.

» **Nécessite:** Place du Marché.



### Forgeron

Le Forgeron vous permet d'équiper vos armées d'une Tente de Premiers Soins. Les autres Machines de Guerre peuvent être achetées au triple du prix.

» **Coût:** 1000, 5.



### Chantier Naval

Le Chantier Naval vous permet d'acheter des navires.

» **Coût:** 2000, 20.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12.

## de la Sylve - Bâtiments Spéciaux



### Guilde des Mages de Niveau 1

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Premier Cercle.

» **Coût:** 2000, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 2

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 1.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Second Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 1.



### Guilde des Mages de Niveau 3

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 2.

Permet à un Héros d'accéder à 3 sorts du Troisième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 2.



### Guilde des Mages de Niveau 4

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 3.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Quatrième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 3.



### Guilde des Mages de Niveau 5

Amélioration de la Guilde des Mages de Niveau 4.

Permet à un Héros d'accéder à 2 sorts du Cinquième Cercle.

» **Coût:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Guilde des Mages de Niveau 4.



### Guilde des Vengeurs

Améliore la compétence Vengeance. Permet aux Rôdeurs de choisir un ennemi intime.

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Loge de Chasse.



### Confrérie des Vengeurs

Amélioration de la Guilde des Vengeurs.

Améliore la compétence Vengeance. Augmente de 10% les chances de porter un coup critique à un ennemi intime.

» **Coût:** 2000.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Guilde des Vengeurs.

**Etang Mystique**

L'Etang Mystique fournit plusieurs ressources aléatoires à chaque début de semaine.

» **Coût:** 500, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Place du Marché.

**Fontaine Etincelante**

La Fontaine Etincelante augmente de +2 la Chance des défenseurs de la Cité.

» **Coût:** 1000, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Etang Mystique.

**Bosquet Luxuriant**

Le Bosquet Luxuriant augmente de +4 la production hebdomadaire de Nymphe, de Dryades et d'Adryades.

» **Coût:** 500, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Arbres à Fées.

**Pousses de Tréant**

Les Pousses de Tréant augmentent de +1 la production hebdomadaire de Tréants, de Tréants Séculaires et de Tréants Hargneux.

» **Coût:** 3000, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Arche de Tréant.

**Fille de Sylanna** - Structure du Graal

La Fille de Sylanna augmente la production hebdomadaire de créatures de 50%, fournit 5000 unités d'Or chaque jour et augmente la Chance de tous vos Héros de +2. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

**de la Sylve – Demeures de Créatures****Arbres à Fées** - Demeure de Niveau 1

Les Arbres à Fées vous permettent de recruter **10** Nymphe par semaine.

» **Coût:** 300, 5.

**Bois des Fées** - Demeure de Niveau 1

Amélioration des Arbres à Fées.

Le Bois des Fées vous permet de recruter **10** Dryades ou Adryades par semaine.

» **Coût:** 900, 5.

» **Nécessite:** Arbres à Fées.

**Terrasse de la Lame Dansante** - Demeure de Niveau 2

La Terrasse de la Lame Dansante vous permet de recruter **9** Danse-Lames par semaine.

» **Coût:** 1100, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.

**Arène de la Lame Dansante** - Demeure de Niveau 2

Amélioration de la Terrasse de la Lame Dansante.

L'Arène de la Lame Dansante vous permet de recruter **9** Danse-Guerres ou Danse-Vents par semaine.

» **Coût:** 2000, 10, 5, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3, Terrasse de la Lame Dansante.

**Loge de Chasse** - Demeure de Niveau 3

La Loge de Chasse vous permet de recruter **7** Chasseurs par semaine.

» **Coût:** 1500, 12, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



**Pavillon de Chasse** - Demeure de Niveau 3

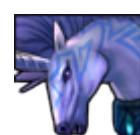
Amélioration de la Loge de Chasse.

Le Pavillon de Chasse vous permet de recruter **7** Maîtres Chasseurs ou Maîtres Archers par semaine.» **Coût:** 2000, 15, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Loge de Chasse.**Cercle de Pierres** - Demeure de Niveau 4Le Cercle de Pierre vous permet de recruter **4** Druides par semaine.» **Coût:** 1500, 10, 3, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Guilde des Mages de Niveau 1.**Cromlech** - Demeure de Niveau 4

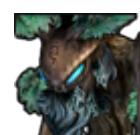
Amélioration du Cercle de Pierre.

Le Cromlech vous permet de recruter **4** Druides Séculaires ou Hauts-Druïdes par semaine.» **Coût:** 4000, 10, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Cercle de Pierres.**Clairière des Licornes** - Demeure de Niveau 5La Clairière des Licornes vous permet de recruter **3** Licornes par semaine.» **Coût:** 2000, 5, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9.**Jardin des Licornes** - Demeure de Niveau 5

Amélioration de la Clairière des Licornes.

Le Jardin des Licornes vous permet de recruter **3** Licornes d'Argent ou Licornes Blanches par semaine.» **Coût:** 6000, 5, 5, 5, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Clairière des Licornes.**Arche de Tréant** - Demeure de Niveau 6L'Arche de Tréant vous permet de recruter **2** Tréants par semaine.» **Coût:** 4000, 15, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 12.**Alcôve de Tréant** - Demeure de Niveau 6

Amélioration de l'Arche de Tréant.

L'Alcôve de Tréant vous permet de recruter **2** Tréants Séculaires ou Tréants Hargneux par semaine.» **Coût:** 8000, 10, 7, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Arche de Tréant.**Autel des Dragons** - Demeure de Niveau 7L'Autel des Dragons vous permet de recruter **1** Dragon Vert par semaine.» **Coût:** 8000, 5, 5, 15, 15.» **Nécessite:** Ville Niveau 15.**Sanctuaire des Dragons** - Demeure de Niveau 7

Amélioration de l'Autel des Dragons.

Le Sanctuaire des Dragons vous permet de recruter **1** Dragon d'Emeraude ou Dragon de Béryl par semaine.» **Coût:** 10000, 5, 5, 10, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Autel des Dragons.



## Académie

### **Al Safir**

Al Safir est l'ancienne capitale des Cités d'Argent, désormais conquise par les Non-Morts. Les puissants sortilèges placés par les Mages ont assuré sa défense contre la malédiction de Markal, mais ses murs majestueux protègent désormais les Nécromanciens.

» **Attaque +2, Défense +2:** Augmente de +2 l'Attaque et la Défense des défenseurs de cette ville.

### **Anwaar**

Anwaar, la cité situé en plein coeur du désert, est aussi surnommée la "Cité des Lumières". Ses remparts ainsi que les aiguilles de ces nombreuses tours sont bâties à partir d'un granite riche en quartz et souvent recouverts d'argent ou d'or. Les Sorts de Lumière sont généralement utilisés pour maintenir leur brillance même pendant la nuit. Tout assaillant tentant de prendre la Cité pour cible risque de la manquer d'un bon mile.

» **Attaque -1, Défense -1:** Réduit de -1 l'Attaque et la Défense des troupes qui assaillent cette ville.

### **Azhar**

Il y a un portail près de Azhar qui mène aux contrées habitées par les Démons et que les Sorciers surveillent nuit et jour. Les gardes d'élite ont pour tradition de faire des incursions intrépides dans les puits de lave, ramenant quelques grammes de mercure.

» **Abondance de Mercure:** +2 Mercure par semaine (au début du jour 1)

### **Fidaa**

Les écoles de Fidaa sont plus que des académies pour les arts des arcanes. Elles sont célèbres pour leur capacité à former des Mages qui se considèrent plus comme des guerriers que comme des érudits. Chaque année sont ainsi formés de jeunes Héros prêts à offrir leurs services pour un prix raisonnable afin de passer à l'action.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

### **Hadiya**

Il y a bien longtemps, les troupes elfes vinrent aider les habitants de Hadiya à se défendre contre les Non-Morts. En mémoire de cette bataille, Mages et Druides travaillèrent de concert pour placer un enchantement sur les tombes de ceux qui étaient tombés. Ainsi, chaque semaine, des cristaux poussent sur les tumulus, protégeant les morts de la magie noire des Nécromanciens.

» **Abondance de Cristal:** +2 Cristal par semaine (au début du jour 1)

### **Hikm**

Le port d'Hikm est la principale porte vers l'océan des Cités d'Argent. Les navires de nombreuses nations viennent y jeter l'ancre, prêts à payer une taxe d'amarrage exorbitante pour gagner accès aux riches marchés des Cités d'Argent. Cette manne vient alimenter les caisses de la ville et aide à entretenir la flotte des Mages.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bâteaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

### **Janaan**

Durant la Guerre du Bâton Rompu, les Magiciens des Cités d'Argent durent faire face à un problème de taille : leurs guerriers tombés au combat étaient ramenés à la vie par l'ennemi, fournissant de nouvelles troupes au camp adverse. Il fut alors décidé dans l'urgence que Janaan produirait en masse des Tentes de Premiers Soins, afin de réduire les pertes et affaiblir ainsi l'armée des Non-Morts.

» **Spécialiste des Tentes de Premiers Soins:** Le Forgeron offre des Tentes de Premiers Soins au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

### **Johara**

Johara est célèbre pour ses artisans et ses bricoleurs, que ce soit pour la conception de jouets ou de puissantes machines de guerre. De nombreuses personnes viennent voir les démonstrations d'appareils mécaniques bizarres, dont l'utilisation n'est connue que des hordes de Gremmins qui travaillent dessus.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

**Kadashman**

Cette cité de tradition des arcanes fut destituée du pouvoir quand elle fut maudite après l'invasion des Non-Morts. Elle perdit son Essence des Arcanes et devint un bastion des Nécromanciens.

- » **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi  
*Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires*

**Mutazz**

Lorsque cette ville fut construite, son architecte fit un pari avec l'archimage Cyrus, prétendant qu'il pouvait bâtir des murs d'une telle robustesse qu'ils pourraient résister aux coups des Titans. Scellant ingénierusement de puissants artéfacts à l'intérieur des fortifications, l'architecte parvient à remporter son pari.

- » **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire  
*Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires*

**Nawal**

Si les brigands de la Ligue d'Argent avaient un jour pris le pouvoir, Nawal serait leur capitale. Pour le moment, le Cercle des Neuf ferme les yeux sur leurs activités. Mais si le Cercle osait bouger ne serait-ce que le petit doigt, de nombreux personnages, messages et artéfacts finiraient par simplement... disparaître...

- » **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

**Nudhar**

De nombreux habitants des Cités d'Argent, de l'Empire du Griffon et d'Irollan viennent déposer leur or dans les coffres-forts de Nudhar. Non seulement les taux d'intérêts proposés sont très corrects, mais le Conseil des Neuf de Nudhar garantit que l'argent sera en absolue sécurité. Cela en fait la ville la plus riche de toutes les Cités d'Argent.

- » **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Omran**

Omran est l'endroit où se tient une compétition de Mages inhabituelle : des combats de golems-gladiateurs. Bien que leur nombre atteigne son apogée durant la compétition et son festival, on est toujours sûr de trouver quelques golems qui s'entraînent en ville même en temps normal.

- » **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Qays**

Qays a été construite dans une région frontalière contestée de toutes parts entre les Cités d'Argent et les Nécromanciens de Heresh. En conséquence, le Cercle des Neufs a pris la précaution de renforcer les défenses de la ville. Ils se sont par exemple assurés que des Mages supplémentaires prêts à défendre ses murs fassent partie de sa garnison.

- » **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

**Sihaam**

Les tours de garde de Sihaam sont bourrées de mécanismes très élaborés conçus par les Gremlins. Peu de Mages en comprennent les principes de fonctionnement, mais les résultats se suffisent à eux-mêmes - elles font des ravages dans les forces des envahisseurs.

- » **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi  
*Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires*

**Tarfah**

Les villageois de Tarfah n'ont pas besoin de bois. Ils se chauffent avec les sources d'eau chaude et les orifices thermiques des environs. Ils ne doivent pas marcher n'importe où, mais cela en vaut la chandelle, car l'abondance de bois est la principale source de richesse de Tarfah.

- » **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

**Thaqib**

La Guerre de l'Alliance Grise des Humains et des Elfes contre les Démons n'a pas épargné les Cités d'Argent. Les habitants de Thaqib durent subir un long siège, durant lequel ils furent pilonnés par les balistes ennemis. Afin de pouvoir riposter, ils se mirent à construire leurs propres balistes, qui sont désormais les plus précises de la Ligue d'Argent.

- » **Spécialiste des Balistes:** Le Forgeron offre des Balistes au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Tharaa**

Toujours en effervescence, Tharaa est le centre névralgique du commerce des Cités d'Argent depuis que le conseil de la ville a décidé de baisser les taxes sur les échanges, ce qui facilite les flux de marchandises et garantit des prix moins élevés que dans les villes concurrentes.

- » **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Yafiah**

Les habitants de Yafiah affirment que c'est ici qu'est décédé Sar-Shazzar, l'un des premiers grands sorciers d'Ashan. Un monument à sa mémoire a d'ailleurs été érigé sur la place centrale et les défenseurs de la ville combattront avec acharnement pour empêcher quiconque de s'en emparer.

- » **Moral +1:** Augmente de +1 le Moral des défenseurs de cette ville.

**Yasaar**

Les résidents de Yasaar sont habitués aux tremblements de terre. Les Magiciens emploient en effet une méthode particulière pour extraire le minerai : ils provoquent régulièrement des séismes afin de faire remonter à la surface de nouvelles veines riches en minerai !

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour

**Yumn**

Yumn est une ville de joueurs et la chance joue un rôle si important dans la vie quotidienne que les Anciens ont créé une taxe dessus. Personne n'a jamais pu prouver que jeter une pièce dans la fontaine porte effectivement chance, mais il faut bien reconnaître que les armées hostiles rencontrent souvent de mauvaises surprises en attaquant ce lieu.

» **Chance +1:** Augmente de +1 la Chance des défenseurs de cette ville.

**Zakiv**

Cette métropole florissante est un des hauts lieux des Cités d'Argent, construite après la guerre contre les Nécromanciens. Bien sûr, les mages lancèrent tous les sorts de protection présents dans leurs grimoires lorsqu'ils reconstruisirent la ville, ce qui fait d'elle la plus puissante des Cités mages.

» **Attaque +2, Défense +2:** Augmente de +2 l'Attaque et la Défense des défenseurs de cette ville.

**Ziyad**

Tout comme la qualité d'une table dépend du bois dont elle est issue, le choix de la pierre est essentiel lorsque l'on crée une gargouille. Les carrières de cette ville sont devenues célèbres car elles fournissent en abondance une pierre exceptionnelle, idéale pour former les fameuses troupes volantes des Cités d'Argent.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

## Bastion

**Alagh-Tolui**

La plus vieille Chaman Orque vit à Alagh-Tolui. Son esprit est bien moins clair que pendant ses jeunes années, et sa mémoire encore moins vivace. Par conséquent, peu d'Orcs prennent ses prédictions avec sérieux. Mais les énigmes improbables qui s'écoulent de sa bouche comme des grains d'un sac troué sont très populaires parmi la population locale. Ces divinations sont si nombreuses qu'Alagh-Tolui est devenue la plus prolifique source de rumeurs et de secrets de tout le royaume.

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

**Altan**

L'or n'a aucune valeur pour les guerriers d'Altan, car on ne peut acheter la gloire et l'honneur obtenus sur les champs de bataille. Les Orcs pensent que la soif de l'or ne peut que les empêcher de se battre avec bravoure. C'est pourquoi, avant de partir sur le champ de bataille, les guerriers déposent leur or à la tente des chamans : en leur abandonnant, ils espèrent devenir encore plus courageux et assouvir les esprits. C'est aussi pour cette raison que les coffres de la ville sont constamment remplis.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Baishin-gal**

Les tours de suppression de Baishin-gal ont été conçues par de puissants Cyclopes. Les meilleurs d'entre-eux ont participé à la mise en place des défenses de la ville : des créatures redoutables et effroyables se servirent de leurs pouvoirs dévastateurs pour construire des structures beaucoup plus hautes que dans les autres villes. Grâce aux plateformes qui donnent une visibilité confortable, les Gobelins infligent des dégâts considérables aux ennemis qui tentent d'assiéger la ville.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi  
Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

**Bayar**

Les marchands de tout le pays viennent à Bayar pour participer à la fameuse Foire Orque mensuelle. C'est le seul endroit où l'on peut trouver les meilleures marchandises et au meilleur prix.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Darlakh**

Les médecins de Darlakh considèrent la vie et la sécurité de leurs guerriers comme sacrées. C'est pourquoi les meilleures Tentes de Premiers Soins sont fabriquées ici, mais au détriment des Balistes que la ville ne peut construire faute de temps et de ressources.

» **Spécialiste des Tentes de Premiers Soins:** Le Forgeron offre des Tentes de Premiers Soins au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Harakh**

Les gardes de la garnison d'Harakh sont connus pour leur attitude méfiante envers les étrangers. Dans toute l'histoire de la ville, pas le moindre espion n'a pu s'infiltrer en ses murs. Tout cela grâce à un puissant Cyclope qui se tient devant ses portes et détecte de son unique oeil les desseins funestes des étrangers. Les défenseurs de Harakh ont la conviction qu'aucun habitant ne pourra jamais trahir ses concitoyens et ouvrir les portes de la ville en cas de siège. Cette véritable foi nourrit leur bravoure et leur ténacité lors des plus dangereuses batailles.

» **Défense +1:** Augmente de +1 la Défense des défenseurs de cette ville.

**Osol-Aih**

Les hautes structures de Osol-Aih sont visibles de loin par les armées qui veulent l'assaillir. A chaque pas en direction de la forteresse, leur doute ne cesse de s'accroître. Les défenses de la ville instillent la peur même aux vétérans les plus rompus au combat. Le peuple de Osol-Aih a orné ses remparts des cadavres de leurs ennemis et installé des trompes d'os gigantesques sur les tours qui semblent pousser des cris de terreurs quand le vent s'engouffre dans leurs ouvertures.

» **Moral -1:** Réduit de -1 le Moral des attaquants de cette ville.

**Oyugun**

La légendaire Stèle Maudite est conservée à Oyugun. Les vents qui balayent sans relâche les Steppes ont gravé en ses flancs les runes qui portent les sorts les plus terribles du peuple Orc. De nombreux jeunes Chamans désirent visiter Oyugun afin de toucher cette stèle, de lire les runes et de percevoir la sagesse qu'elles renferment.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

**Qulan**

Un ensemble de Lacs de Mercure s'étend en provenance de Qulan. Les Alchimistes du monde entier considèrent cet endroit comme sacré et viennent y prélever du Mercure magique.

» **Abondance de Mercure:** +2 Mercure par semaine (au début du jour 1)

**Qutugh**

Qutugh est située aux fins fonds des terres Orques. C'est là, dans les steppes constamment balayées par les vents, que naissent les Centaures les plus forts et vigoureux. Les Chefs de tous les Clans de ce grand peuple nomade rêvent de les compter parmi leur armée.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

**Saruul**

Saruul est la plus ancienne ville Orque. C'est Kuynak lui-même, celui qui autrefois libéra son peuple de l'oppression puis qui anéantit la flotte ennemie à l'aide du Calice de Pluie, qui fonda cette ville. Les héros croient que l'esprit de Kuynak s'élève toujours des remparts de Saruul et que ceux qui commencent leur service dans cette ville deviendront des grands.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

**Shagnakh**

Les Orcs sont allergiques à l'odeur de soufre car elle leur rappelle trop celle des Démons qu'ils haïssent. C'est pourquoi la plus grande partie de leur soufre est extraite des collines qui environnent Shagnakh : les habitants de la ville sont connus pour avoir perdu le sens de l'odorat, ce qui leur permet de supporter l'odeur nauséabonde de soufre bien plus longtemps que les autres Orcs.

» **Abondance de Soufre:** +2 Soufre par semaine (au début du jour 1)

**Shugui**

Les déserts et les steppes ne sont pas des endroits privilégiés par ceux qui ont besoin de bois. Mais Shugui est une ville chanceuse : de gigantesques fourrés infranchissables l'entourent et permettent à ses habitants de ne jamais manquer de bois. Il paraît que si les arbres poussent si bien près de Shugui, c'est grâce aux Elfes de Lumière qui ont eu la malchance de se faire capturer par les Orcs puis enterrés dans les profondeurs de la forêt.

» **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

**Suren-Oroi**

Peu osent attaquer et prendre Suren-Oroi par la force. La Cité est située sur un rocher nu et le seul chemin, étroit et sinueux, qui serpente vers ses portes passe le long d'un gouffre profond. Même les Eclaireurs les plus prompts n'ont pu s'y rendre assez rapidement. Les ennemis qui tentent d'emprunter cette route doivent s'attendre à se retrouver sous les tirs précis des archers qui se tiennent au sommet de ses tours.

» **Attaque -2:** Réduit de -2 l'Attaque des troupes qui assaillent cette ville.

**Surghaal**

Surghaal est une ville légendaire dans l'histoire des Orcs, car ceux qui passent pour les plus grands maîtres de la guerre et du maniement du gourdin vivent à l'abri de ses remparts. Tous sont des héros ayant participé aux batailles les plus sanglantes, et les plus jeunes guerriers ont beaucoup à apprendre d'eux. Aujourd'hui, tout Orc désirant se prouver à lui-même qu'il est capable de se battre rêve de rejoindre la garnison de Surghaal.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Temur**

Les veines de minerai de Temur ont toujours été la source principale de fer pour les forgerons Orcs. Mais avec le temps, les réserves finirent par s'épuiser. Les Chamans les plus doués se rassemblèrent alors dans les mines souterraines et passèrent un mois entier à dessiner des runes de sang mystérieuses sur les parois et à sacrifier des milliers de Gobelins par le feu afin d'achever leur grand canevas magique. Au sortir de leur effroyable rite, la terre recommença à donner du fer et dans des proportions bien plus exceptionnelles que par le passé.

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour

**Ull-Dash**

Les Orcs de Ull-Dash ne comptent jamais sur la chance. Ils n'espèrent jamais que la fortune leur sourira quand ils se préparent à défendre leur Cité contre les forces ennemis. Conscients que dans le feu de la bataille, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes, ils sont déterminés à être les architectes de leur propre destin.

» **Chance +1:** Augmente de +1 la Chance des défenseurs de cette ville.

**Uulzakh**

Les Shamans Orcs préfèrent éviter cette ville, à cause de rumeurs à propos d'un artefact enterré à proximité, qui réduirait la Puissance Magique. Cela fait d'Uulzakh une terre de prédilection pour les Gobelins: leur chances d'être sacrifiés sur un autel s'en trouvent grandement réduites. Cela fait plusieurs décennies que la communauté Gobelin d'Uulzakh peut ainsi prospérer.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

**Vachir**

Les Archers de Vachir sont bien plus vifs et habiles que ceux des autres villes. C'est pour cette raison qu'ils ont besoin de davantage de flèches que les représentants habituels de leur spécialité. Pour leur fournir assez de flèches, les forgerons de la ville ont dû abandonner la construction de Balistes afin de produire davantage de Charrettes de Munitions fiables.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Zogsokh**

Les remparts de Zogsokh ne se laissent pas impressionner par n'importe quelle catapulte. Ils ont été érigés par les meilleurs tailleurs de pierres en collaboration avec les vénérables les plus sages de chaque Clan. Les rochers monumentaux qui forment leur base ont été aspergés du sang de leurs ennemis et la sève provenant d'herbes mystérieuses des Steppes a été mélangé au ciment qui consolide les murs. Ce rituel a fait de Zogsokh une véritable forteresse.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire

*Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires*

**Donjon****Colris**

Les tours de défense de cette ville sont ornées d'étoiles magiques acérées qui infligent des dégâts supplémentaires à ceux qui l'attaquent. L'origine de ces étoiles est inconnue, mais le dragon gravé dessus semble indiquer qu'elles sont un cadeau de la colonie de Malassa aux Elfes Noirs qui leur vouent un culte.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi

*Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires*

**Halad**

Au coeur de ces catacombes, des sorcières tissent un voile de sorcellerie pour protéger les habitants du donjon de leurs ennemis. C'est l'une des quelques activités sur lesquelles les chamailleries des clans elfes noirs s'accordent et tous envoient des apprenties sorcières s'y entraîner.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

**Myrthin**

Les Elfes Noirs étaient souvent à court de mercure avant qu'un alchimiste ne découvre une méthode permettant d'en extraire des lichens souterrains. Les lichens qui poussent près de Myrthin sont les plus riches en mercure, ce qui explique que la ville se soit spécialisé dans le commerce de cette ressource.

» **Abondance de Mercure:** +2 Mercure par semaine (au début du jour 1)

**Ristyrri**

La ville de Ristyrri appartenait autrefois au clan des Ames-Brisées, mais ce nom est maudit par tous les Sorciers depuis que les habitants se sont alliés avec les Démons lors d'une guerre des clans. Les seules choses qui restent de ces années noires sont les Balistes, car ce sont les Démons qui ont enseigné l'art de leur fabrication aux forgerons de Ristyrri.

» **Spécialiste des Balistes:** Le Forgeron offre des Balistes au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Salgunsal**

La richesse de cette ville provient pour la plus grande part de l'exploitation de centaines d'esclaves. Capturés pendant un conflit ou vendus pour devenir esclaves, ils sont nombreux et fournissent une main d'œuvre docile, ordonnée et très bon marché.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Seishnec**

Les puissantes montures sauriennes utilisées par la cavalerie des Elfes Noirs sont natives de cet endroit. A cause de leur importance stratégique, il y règne un flux constant de guerriers, d'entraîneurs et d'acheteurs à travers la ville. Seishnec dispose toujours de renforts au cas où la guerre devait venir jusqu'à ses portes.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

**Shamal**

Dans les cavernes labyrinthiques qui abritent les Elfes Noirs, rares sont les Cités qui ont accès à la mer. La construction de navires dans ces quelques ports est d'une importance stratégique telle, tant pour le commerce que pour l'espionnage, que les autorités interviennent pour maintenir des prix artificiellement bas.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bateaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

**Shansyl**

Bien qu'aucun Elfe Noire ne soit druide, quelques racines et jeunes plants furent ramenées de leur mère-patrie lorsqu'ils en furent bannis pour être cultivées à Shansyl. Unique pour les fissures qui permettent à la lumière et à l'air d'atteindre les profondeurs des cavernes, Shansyl prospère dans le commerce du bois.

» **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

**Sorfall**

Une puissante malédiction de mauvaise augure fut jetée sur cette ville par des cultistes nécromanciens vaincus. Les ennemis et même les étrangers qui s'y aventurent en sont les victimes. Un simple voyageur s'en tirera avec une bourse en moins à sa ceinture ou une foulure à la cheville, tandis qu'une armée d'envahisseurs sera maudite jusqu'au sang.

» **Chance -1:** Réduit de -1 la Chance des troupes qui assaillent cette ville.

**Sweristal**

La région environnant Sweristal ressemble à un désert aride. Durant la Guerre des Cendres Amères, des Sorciers Elfes Noirs libérèrent une magie puissante qui arracha une couche terrestre, mettant accidentellement à nu d'innombrables gisements de minerai. La récolte de ce minerai est la principale occupation des résidents locaux.

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour

**Talgath**

La froideur et l'humidité souterraines enveloppent les résidents de Talgath, une ville touchée du doigt par la mort. Elle devint un tombeau pour ses assaillants durant la Guerre Sous la Montagne, et quiconque s'approche trop près des murs ressent le froid mortel serrer son cœur.

» **Moral -1:** Réduit de -1 le Moral des attaquants de cette ville.

**Talmon**

Le réseau de labyrinthes souterrains, dont les ramifications parcouruent tout Talmon, aboutit près de Ur-Toth, une ville appartenant aux Démons. Les réserves de diamants qui y sont donc stockées attirent de nombreuses convoitises. Les opérations secrètes contre cette trésorerie sont devenues monnaie courante pour les combattants furtifs d'Ygg-Chall.

» **Abondance de Gemmes:** +2 Gemmes par semaine (au début du jour 1)

**Talosthra**

Des pierres explosives disséminées un peu partout dans la plaine brûlée qui environne les murs de Talosthra témoignent d'une ancienne bataille entre les Elfes Noirs et des Prêtres des Runes nains particulièrement astucieux. Ces pierres n'ont pas perdu leurs pouvoirs magiques et infligent de sérieux dégâts à quiconque tente d'assiéger Talosthra.

» **Attaque -1, Défense -1:** Réduit de -1 l'Attaque et la Défense des troupes qui assaillent cette ville.

**Thilgathal**

Les remparts de Thilgathal sont noyés dans un brouillard épais et toute la ville semble être dissimulée derrière une brume grisâtre. Qu'il soit magique ou pas, ce brouillard est certainement d'une grande utilité : les tirs dirigés vers la ville ont en effet bien du mal à atteindre leur cible.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire

*Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires*

**Thralsin**

Le secret de la conception des tentes de premiers soins semblait perdu pour toujours lorsque les Elfes Noirs furent séparés des Druides et des arts curatifs d'Irollan. Des études minutieuses menées par des alchimistes et des artisans de Thralsin résultèrent en la redécouverte d'une grande partie de ce qui avait été perdu. Gardant jalousement son savoir, Thralsin est la seule ville où l'on puisse encore acquérir ces tentes.

» **Spécialiste des Tentes de Premiers Soins:** Le Forgeron offre des Tentes de Premiers Soins au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Torost**

Rescapée des traditions anciennes du temps où tous les elfes ne formaient qu'un peuple, tous les Elfes Noirs doivent passer par une forme de rite de passage à l'âge adulte. Les assassins, par exemple, viennent de tous le pays pour tenter de grimper à la Tour de Suppression de la ville. Et pourtant, tous ne réussissent pas. Les escaliers étroits en colimaçon disposent de pièges vicieux et l'esprit des morts y monte la garde.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

**Vantalost**

Le marché ici est souvent plein de mercenaires et de soldats en permission, vendant leur butin durement acquis contre un repos bien mérité et un peu de détente. En conséquence, des objets en provenance de tout Ashan et très bon marché peuvent y être obtenus.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Virbeth**

C'est l'une des rares villes restée intacte après la conquête des cavernes et labyrinthes d'Ygg-Chall par les Elfes Noirs. Mais cela n'est pas dû au hasard : les Elfes Noirs ont préféré réduire en esclavage les Minotaures qui peuplaient la ville afin de les utiliser pour grossir les rangs de leur armée.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Yeshad**

Les Elfes Noirs appartiennent souvent à une guilde qui rassemble toutes sortes de brigands qui se délectent avec plaisir de récits mystérieux et de secrets. Cette ville est l'endroit où se rassemblent les histoires et rumeurs provenant des quatre coins d'Ygg-Chall. C'est l'endroit rêvé pour un sorcier qui a besoin de renseignements fiables.

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

**Yonchall**

Bien que disposant d'une excellente académie militaire et de terrains d'entraînements, cette Cité tranquille est située loin des lieux traditionnels d'affrontement (les frontières qui séparent les Nains et les Elfes d'Irollan). En conséquence, les Elfes Noirs qui sont formés ici n'ont qu'une idée en tête : partir à la recherche de gloire et d'aventure. Ils sont donc prêts à louer leurs services pour des sommes modestes.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

**Forteresse****Asbrand**

La bonne fortune accompagne les habitants d'Asbrand en temps de paix comme en temps de guerre. Tout cela grâce à une lance magique, la fierté d'Asbrand et la gardienne de ses richesses. Une légende raconte que les runes qui ornent sa lame ancestrale sont les marques laissées par le souffle d'Arkath en personne, qui fit don de cette lance au premier des Nains et qui promit aux habitants de la Montagne de garantir leur protection et de les aider dans tous leurs projets.

» **Chance +1:** Augmente de +1 la Chance des défenseurs de cette ville.

**Berngeyr**

Berngeyr se trouve dans les recoins ombrageux du royaume nain. Dans cette région, qui est restée sauvage et désolée, les Nains élèvent et dressent des ours sauvages pour s'en servir de montures. Les montures entraînées sont toujours assez nombreuses et disponibles au cas où un guerrier supplémentaire venait à intégrer la garnison de Berngeyr.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Cingle-Bise**

Cingle-Bise est une ville recouverte de neige située dans une région où des vents violents rugissent avec fureur. Peu de Nains sont capables de survivre à ce froid pénétrant, et c'est aussi le cas pour les troupes qui oseraient tenter de s'emparer de la ville. Seuls les autochtones de Cingle-Bise peuvent tenir fermement leurs armes tout en étant à moitié enfouis dans la neige et au beau milieu de ses vents qui glacent jusqu'au sang, là où tout autre soldat souffrirait d'une mort lente et inévitable.

» **Attaque -2:** Réduit de -2 l'Attaque des troupes qui assaillent cette ville.

**Eirik**

Eirik a toujours été une ville agitée par des habitants aux doigts agiles et par une justice sans complaisance. Son esprit ouvert et insouciant a attiré toutes sortes de brigands provenant même de régions au-delà des frontières de Grimheim. Malins, les Nains ont conclu un pacte avec la Guilde des Voleurs : en échange d'un refuge pour les membres de la guilde, les voleurs doivent en retour livrer les informations qu'ils détiennent. Mais un voleur qui serait pris à franchir les limites de l'acceptable, certes larges, se verrait envoyé directement à la mine, toujours à la recherche de gros bras.

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

**Fjori**

Il n'est pas rare que les légendes, mythes et croyances religieuses tendent à brouiller la vérité plutôt qu'à la clarifier. Mais dans le cas de Fjori, personne ne viendrait contredire les Prêtres des Runes qui affirment qu'Arkath en personne, le dieu protecteur des Nains, s'est un jour posé sur la montagne où a été fondée cette Cité. Les Nains profitent encore aujourd'hui de cette bénédiction, puisque les mines creusées sous l'endroit où ses griffes se sont jadis perchées, produisent une quantité exceptionnelle de minerai.

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour

**Freywar**

Les guerriers qui ont voué leur vie au maniement des puissantes lances de guerre naines forment la force de frappe de l'armée des Nains. Ils sont aussi connus pour leur amour de la cervoise. Freywar est une ville renommée pour ses brasseries, il n'est donc pas étonnant qu'elle abrite un plus grand nombre de guerriers que les autres villes.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

**Geirmir**

L'arrière-pays de Geirmir est le seul endroit où vivent les Mammouths, de très anciennes bêtes géantes. Les Héros nains s'en servent comme montures, bien qu'un Mammouth bien éduqué revienne très cher. En conséquence, la trésorerie de Geirmir est constamment réapprovisionnée avec de l'or provenant de leur exportation.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Gudmund**

Chaque année, pour le plus grand malheur de Gudmund, d'étranges corneilles noires envahissent la ville par centaines, et chaque année, tous les habitants descendent dans la rue pour en abattre le plus possible. Tous les moyens sont bons pour y arriver et les artisans de Gudmund ont même appris à confectionner des Charrettes de Munitions pour fournir à la population des projectiles afin d'éliminer ces intrus.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

### **Hring**

Pour la ville de Hring, rien n'a plus de valeur que la vie de ses habitants. Durant la guerre contre les Elfes Noirs, la population de Hring fut virtuellement décimée et, depuis lors, ses habitants estiment que la vie est plus précieuse que l'or. C'est pourquoi ses artisans sont reconnus comme des maîtres dans la fabrication de Tentes de Premiers Soins dont le prix défie toute concurrence.

» **Spécialiste des Tentes de Premiers Soins:** Le Forgeron offre des Tentes de Premiers Soins au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

### **Hrottar**

Des centaines d'années auparavant, des guerres de clans laissèrent Hrottar exsangue et quasiment déserte. Au moment où les combats allaient prendre fin et où les derniers soldats étaient sur le point de quitter le champ de bataille, un séisme fit jaillir de riches filons de pierres précieuses dans les montagnes non loin de la ville. Les joyaux et les gemmes de qualité étant les choses les plus précieuses aux yeux des Nains, la ville fut bientôt assiégée par des vagues incessantes de migrants. Peu de temps après, les mines de Hrottar furent connues de tous et les gemmes extraites sont aujourd'hui encore celles qui ont le plus de valeur.

» **Abondance de Gemmes:** +2 Gemmes par semaine (au début du jour 1)

### **Hyrkjolf**

Hyrkjolf est une ville où les guerriers qui sont voués à devenir Berserkers passent leurs ultimes épreuves. Les Rochers de la Rage, un massif montagneux formé d'immenses roches, sont situés près des murs de la ville. Seuls les guerriers qui parviennent à fendre l'une de ces roches de leurs mains nues sont dignes du rang de Berserker. Tous n'y arrivent pas, mais le flot de Nains courageux désirant gagner ce titre ne cesse jamais de couler, et, par ailleurs, la ville ne manque jamais de guerriers.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

### **Icegerd**

Les remparts de Icegerd sont de magnifiques montagnes recouvertes d'un glacier très ancien. Autrefois, ils servirent d'abri à la rébellion naine, et une multitude de guerriers tombèrent sous ses remparts imprenables. Même s'ils finirent par se rendre à leurs ennemis à cause du manque d'approvisionnement en nourriture et en fourniture, les remparts restèrent debout. Appréciant leur potentiel défensif à sa juste valeur, le roi Tolghar ordonna la construction de la ville d'Icegerd à cet endroit.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire

*Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires*

### **Jarveg**

"Sauvages", "cruels", "brutaux" sont les épithètes qui reviennent le plus souvent quand on interroge les gens à propos des sports sanglants pratiqués à Jarveg, ce qui n'empêche pas le phénomène de s'amplifier. Des combats entre animaux, allant du chien à l'ours en passant par le yéti, se tiennent ici et permettent à la ville, grâce aux paris, de se générer de gracieux revenus. Bien que l'arène baignée de sang n'inspire que répugnance à certains habitants, le flot continu de parieurs et de spectateurs assure une manne financière régulière à la ville.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

### **Knud**

Peu de gens savent que Knud est la capitale des voleurs du royaume nain. Les Nains exècrent le vol et le subterfuge, car ils pensent qu'ils sont déshonorants et dégradants. Pourtant, étant pragmatiques, les Nains ont encore recours aux services de la Guilde des Voleurs en secret. Cela signifie que Knud est un endroit où l'on peut glaner des renseignements à propos de tout ce qui se passe dans les Halls de Pierre, et beaucoup sont au courant. Mais ils préfèrent tenir leur langue, bien entendu, plutôt que de perdre ce privilège.

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

### **Kolvard**

Les féroces mais honorables Nains ont pour spécialité de combattre au corps à corps. Mais les précipices aux alentours de Kolvard rendent ce genre de combat impossible. Depuis sa fondation, les protecteurs de la ville se sont spécialisés dans les armes de jet plutôt que sur la force brute pour se défendre et l'utilisation des lances et des javelots est une tradition bien ancrée parmi la population. Les meilleures troupes du royaume sont rassemblées ici, où il sera toujours possible de trouver des renforts prêts à se battre selon les traditions militaires de leur ville.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi

*Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires*

### **L'etolf**

Depuis plusieurs centaines d'années, L'etolf a pour coutume d'apprivoiser des loups blancs, coutume que les habitants des autres villes ne pouvaient comprendre. Tout devint limpide lorsqu'une guerre civile éclata au sein de l'empire des Nains. L'etolf fut assiégée et les loups vinrent au secours de leurs maîtres. Le hurlement terrifiant de ces prédateurs força l'armée adverse à prendre la fuite.

» **Moral -1:** Réduit de -1 le Moral des attaquants de cette ville.

### **Merasgar**

Aussi prisées par les Nains que les métaux précieux, les gemmes sont très convoitées. Aucune race à la surface d'Ashan n'en connaît autant sur le minage, le taillage et la monture des pierres précieuses que les Nains, et aucune ville des Halls de Pierre n'en connaît plus que Merasgar. Bénies par la géologie et exploitées à travers un réseau complexe de mines, il y a toujours quelques gemmes supplémentaires disponibles dans cette ville.

» **Abondance de Gemmes:** +2 Gemmes par semaine (au début du jour 1)

**Ongeir**

À l'origine, Ongeir servait de camp d'entraînement pour les Dragons de Feu. Pendant la Guerre sous la Montagne, elle passa tout près de la catastrophe lorsque des assassins Elfes Noirs tuèrent les gardes et les dresseurs afin de libérer les monstres. Bien que les dragons prirent effectivement la fuite durant ce triste jour pour ne jamais revenir, il faut noter qu'aucun Nain ne fut blessé. Apparemment, cette ville n'était pas uniquement portée sur les dragons : la chance était aussi de son côté ! Tout le monde l'a remarqué et glose sur ce phénomène, et les joueurs du monde entier traitent les voyageurs venant d'Ongeir comme des rois.

» **Chance +1:** Augmente de +1 la Chance des défenseurs de cette ville.

**Rungerd**

Une légende naine raconte qu'une Montagne d'Or et dissimulée quelque part dans les Forêts Septentrionales. Les habitants de Rungerd, qui est située au beau milieu de ces étranges fourrés, croient dur comme fer que cette montagne se trouve tout près de leur ville. Plusieurs générations de Nains ont contribué à prendre, centimètre par centimètre, de plus en plus de terrain sur la forêt afin de dénicher le trésor. Aujourd'hui, ils cherchent toujours, mais le bois n'est pas près de manquer chez les marchands de la ville.

» **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

**Skeld**

Les portes de Skeld ressemblent au bouclier d'un Protecteur. Cette ville est un mémorial à la robustesse de ces fiers guerriers nains. Durant la guerre contre les Elfes Noirs, la garnison de Skeld ne disposait que de Protecteurs qui firent preuve d'un courage suffisant pour repousser l'invasion des Serviteurs de l'Ombre. Des centaines de guerriers formèrent un bouclier vivant devant les portes de la ville et empêchèrent les assaillants de créer une brèche dans ses murs.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1: +3 à la croissance des créature de niveau 1**

**Steynjar**

Les nains ont pour réputation d'être économies, voire radins. De vastes dépôts de minerai permettaient aux habitants de Steynjar de secrètement manipuler les marchés pour leur propre profit, bâtiissant des fortunes colossales bien que n'étant que de petits marchands locaux. Mais leurs fraudes furent découvertes, le minerai qu'ils cachaient fut saisi au bénéfice de la Couronne, et le roi assigna aux habitants de Steynjar le devoir d'extraire du minerai supplémentaire pour le restant de leurs jours.

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour

**Svadlund**

Svadlund regorge de minerai provenant des mines, de gemmes provenant des collines, d'armes provenant des forges et de beaucoup d'autres choses. De trop nombreuses caravanes de toute nationalité hantent la ville à cause de l'itinéraire peu pratique, voire dangereux, ce qui en fait un carrefour souterrain entre les voies publiques naines. Le clan en charge de la protection de la ville doit s'assurer que les routes sont sécurisées, les services efficaces et les impôts bas. Sur le point de devenir l'une des villes les plus prospères des Halls de Pierre, Svadlund est susceptible de présenter des prix excellents sur n'importe quel type de marchandise.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Thorbjar**

La chute d'eau gelée de Thorbjar est un spectacle magnifique et merveilleux. Un pilier d'eau, étincelant sous les rayons du soleil, se dresse de manière imposante au-dessus de la ville, son sommet disparaissant dans les nuages. De nombreux Nains viennent à Thorbjar pour s'émerveiller dès le premier regard. Mais beaucoup ignorent que la chute d'eau de Thorbjar est aussi la source de prospérité de la ville : loin sous l'épaisse montagne, cachée aux yeux des observateurs extérieurs par la colonne de glace, est dissimulée une autre chute d'eau formée de cristaux purs en lieu et place de la glace.

» **Abondance de Cristal:** +2 Cristal par semaine (au début du jour 1)

**Tor Hrall**

Véritable porte vers le royaume nain, cette ville est le centre du commerce pour tous ceux qui souhaitent faire des affaires avec les Halls de Pierre. Les prix pratiqués y sont très bas, les commerçants étant heureux de s'assurer que personne ne leur reproche de leur monopole commercial.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Torgerd**

Les habitants de Torgerd ont la réputation d'être les Nains les plus froids et secrets de leur royaume. Pour pénétrer dans leur ville, les étrangers doivent subir de nombreuses vérifications, et même une fois à l'intérieur de ses murs, ils peuvent être certains que le regard intense de ses habitants ne les quittera pas d'une semelle. Personne ne sait ce que cachent les gens de Torgerd : la ville n'a jamais été soumise à un ennemi et lorsqu'elle est assiégée, ses protecteurs sont tels de solides rochers que seul le temps peut éroder.

» **Défense +2:** Augmente de +2 la Défense des défenseurs de cette ville.

**Ulfson**

Les tours de garde d'Ulfson sont ornées de reliefs très élaborés formés de runes magiques gravées par les Seigneurs des Runes sur leurs parois. Bénies par les pouvoirs d'Arkath et alimentées par les souffles brûlants provenant des affleurements de lave qui circulent sous la ville, les tours sont capables de projeter des missiles enflammés particulièrement précis et dévastateurs.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi

Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

### Vemsdal

Vemsdal était autrefois la première capitale du royaume des Nains, assiégée pendant que des guerres intestines avaient lieu entre les clans. Cette guerre, qui emporta la vie de nombreux guerriers de grande renommée, se termina par un grand tournoi dont le vainqueur devint le fondateur de la dynastie en place actuellement. Bien que le vainqueur quitta la ville et fonda une nouvelle capitale, Vemsdal reste très attractive pour les Héros. La légende raconte qu'un Nain qui débuterait son service à Vemsdal pourrait être voué à de hauts faits.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

## Havre

### Bailey

Autrefois juste un grand camp formé de tentes plantées près de quelques caravanes et d'une rivière, cette ville grandit pour devenir un centre commercial florissant. Il est désormais possible d'y trouver tout ce dont vous pourriez avoir besoin et à un prix très raisonnable.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

### Baumeville

Dans les fourrés autour de Baumeville poussent des herbes miraculeuses dont les pharmaciens de la ville se servent pour confectionner des baumes guérisseurs et des elixirs. Les habitants de la ville sont devenus de tels experts de ces herbes qu'ils ont proclamé leur ville "Capitale de la Santé".

» **Spécialiste des Tentes de Premiers Soins:** Le Forgeron offre des Tentes de Premiers Soins au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

### Boissière

L'entrepôt de ressources de Boissière est un cadeau des Elfes d'Irollan aux Humains en commémoration du Traité "Forêt et Château". Désormais, les vastes forêts des Elfes produisent deux fois le montant habituel de bois pour les résidents de Boissière.

» **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

### Bourg Pignon

Bien dissimulée dans les épaisse forêts, Bourg Pignon devint un refuge pour ceux qui veulent se faire de l'argent facile et éviter toute publicité. Peu de gens connaissent les chemins qui mènent à la ville, mais ceux qui tombent dessus sont richement récompensés par les derniers potins et secrets.

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

### Durarc

Fondée dans une région remplie de champs, de buissons et de forêts, Durarc a toujours été le rendez-vous favori des chasseurs, alors même qu'elle n'était qu'un minuscule hameau. Désormais logiquement considérée comme la capitale des archers, c'est l'endroit idéal pour s'approvisionner en armes, nourriture, conseils, guides et taxidermie de qualité.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

### Forge-Baie

Le nom de cette ville de l'Empire du Griffon est synonyme de vie marine. Les meilleurs chantiers navals de l'Empire sont situés ici et la compétition garantit la qualité des artisanats qui peuvent y être achetés à des prix avantageux.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bâteaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

### Frênebois

Autrefois juste un grand camp formé de tentes plantées près de quelques caravanes et d'une rivière, cette ville grandit pour devenir un centre commercial florissant. Il est désormais possible d'y trouver tout ce dont vous pourriez avoir besoin et à un prix très raisonnable.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

### Gîte-Frais

D'après les rumeurs, l'eau des lacs et des sources qui alimentent Gîte-Frais porte chance à ceux qui la consomment. Et même si beaucoup affirment que ce n'est que du folklore, peu de joueurs accepteront de lancer des dés contre une personne qui provient de cette ville.

» **Chance +1:** Augmente de +1 la Chance des défenseurs de cette ville.

### Glenheim

Beaucoup de gens se demandent pourquoi Glenheim semble toujours accueillir quelques enfants s'entraînant à l'épée alors que la plupart des locaux s'en moquent et que quelques vieux ratatinés clignent des yeux et se font des signes de la tête d'un air entendu en remontant la rivière, où se cache un ancien temple voué à une déesse de la fertilité.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

### L'Epinière

Tours

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi  
Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

### Mèche-aux-Cendres

Beaucoup se tiennent à l'écart de Mèche-aux-Cendres car ils croient que la ville est le refuge des Démons. La raison en est l'odeur qui émane des marais de soufre et des flaques de boue situés dans les parages et dont le contenu est la principale source de revenus des villageois.

» **Abondance de Soufre:** +2 Soufre par semaine (au début du jour 1)

### Merlon

Fondée dans une région remplie de champs, de buissons et de forêts, Merlon a toujours été le rendez-vous favori des chasseurs, alors même qu'elle n'était qu'un minuscule hameau. Désormais logiquement considérée comme la capitale des archers, c'est l'endroit idéal pour s'approvisionner en armes, nourriture, conseils, guides et taxidermie de qualité.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

### Millfield

Le pays des moulins : voilà comment on appelle les environs de Millfield au sein de l'Empire de Griffon. Depuis des temps immémoriaux, cette région a approvisionné en pain le reste du pays. Les Paysans n'hésitent pas à venir s'installer à Millfield, car ils savent qu'ils y trouveront toujours du travail.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

### Mont-Griffon

Créatures cat4

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

### Morne-Falaise

Morne-Falaise est dénommée ainsi à cause des énormes falaises grises à proximité de la ville. Ces falaises sont connues pour leur richesse en veines de minéraux et pour le fait qu'exploiter une de ces veines génère plus de minéraux que les roches ordinaires. Travailler la roche de ces falaises est la principale occupation des résidents de Morne-Falaise.

» **Producteur de Minéral:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minéral supplémentaire chaque jour

### Nord-Croix

Les dirigeants hardis de Nord-Croix ont décidé de rentabiliser l'emplacement de leur ville en imposant une petite taxe pour le droit de la traverser, elle qui se trouve à la croisée des routes commerciales. En conséquence, les coffres de la ville se remplissent constamment.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

### Pimposte

Etablie comme centre d'entraînement local de la milice par la reine Isabel, les Héros viennent à Pimposte de toute la région pour se mettre au service de l'Empire du Griffon.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

### Porte-Castelle

Lorsqu'ils érigèrent ces remparts, les habitants de cette ville frontalière se donnèrent pour objectif de construire des murs si solides qu'ils pourraient résister à toute sorte d'attaque. L'histoire tumultueuse de la ville a donné maintes fois l'occasion de prouver que ces bâtisseurs avaient bien fait leur travail.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire

Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires

### Riveclaire

Bateaux

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bateaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

### Ruisseau-le-Comté

Transformée en centre d'entraînement par le roi Nicolaï, Ruisseau-le-Comté attire tous les Héros qui espèrent atteindre la gloire au combat sous la bannière de leur roi charismatique.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

### Sheller

Les artisans de cette ville se sont spécialisés dans un domaine très pointu. Leur expertise dans la fonte et le moulage du métal les a menés à développer de grandes compétences dans la création de projectiles. Ils excelltent ainsi dans la création de munitions de qualité plutôt que de machines plus complexes.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

### Sourceblème

Pendant des années, les gens ont cru que des mauvais esprits avaient empoisonné la vallée située derrière la ville. Mais la vérité s'avéra bien plus simple : un alchimiste de passage découvrit d'importantes traces de mercure dans la roche et les cours d'eau.

» **Abondance de Mercure:** +2 Mercure par semaine (au début du jour 1)

### **Val-Tempête**

Val-Tempête est située dans un ravin étroit balayé par les vents. Au fil du temps, ses fortifications ont été perfectionnées afin que la garnison soit naturellement protégée par ces rafales de vents, qui détournent les flèches ennemis. Après une ascension difficile, ses assaillants sont donc pénalisés par le terrain accidenté et les bourrasques de vent.

» **Attaque +1, Défense +1:** Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des défenseurs de cette ville.

### **Vigil**

On peut trouver un grand mausolée à Vigil où de célèbres guerriers et Héros du passé furent enterrés. Le bâtiment est orné de leurs armes et des tapisseries contant leurs exploits. Tous les habitants de Vigil qui partent à la guerre tentent avec courage de mériter une gloire similaire.

» **Moral +1:** Augmente de +1 le Moral des défenseurs de cette ville.

## Inferno

### **Ur-Alzevoth**

Lorsque les Démons arrivent, ils arrivent en force, avec du matériel, comme les navires, construit par des armées d'esclaves réticents. Il se trouve que cette ville était un portail conséquent doté d'un important chantier naval. Mais maintenant que les forces d'enfaveurs ont débarqué, les navires ne servent plus à rien et sont rapidement vendus.

» **Flotte Innombrable:** *Le Chantier Naval construit des bateaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)*

### **Ur-Chardros**

Ur-Chardros, la forge des Démons, est située près d'un orifice volcanique dans lequel sont fabriquées des armures d'une qualité légendaire. Revêtus d'un tel équipement, les défenseurs d'Ur-Chardros sont capables de résister à des coups qui terrasseraient tout autre adversaire.

» **Attaque +1, Défense +1:** Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des défenseurs de cette ville.

### **Ur-Drask**

Comme toutes les villes de Démons, l'épine dorsale de l'industrie à Ur-Drask est le dos des esclaves. Ici, ils sélectionnent des pierres précieuses extraites de veines noyées dans des lacs souterrains. Les énormes émeraudes qui ornent les coffres de la ville y ont été placées au prix de centaines de vies.

» **Abondance de Gemmes:** +2 Gemmes par semaine (au début du jour 1)

### **Ur-Estaroth**

En l'absence d'une source naturelle de chaleur, les résidents de Ur-Estaroth sont obligés de consommer de grandes quantités de bois pour alimenter leurs forges. En retour, les cendres et le charbon de bois leur fournissent des sources supplémentaires de revenus. Mais ce qui frappe les visiteurs avant tout, ce sont les énormes piles de bois qui encombrent la ville.

» **Producteur de Bois:** *Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour*

### **Ur-Gehenna**

Les légendes traitant de démons font état de l'existence d'abysses habités par l'incarnation vengeresse de Urgash, un élémentaire de lave qui se nourrit de charbon. Les contremaîtres démons s'assurent que leurs esclaves travaillent d'arrache-pied pour fournir du charbon aux abysses tout en alimentant les fonderies démoniaques de tonnes de minerais.

» **Producteur de Minerai:** *Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour*

### **Ur-Gorthol**

Ur-Gorthol était une des forteresses du Souverain avant qu'il ne soit vaincu et emprisonné à Sheogh. Mais les artisans de la ville continuent à fournir les meilleures munitions de la région, comme ils le faisaient à l'époque où le Souverain s'adonnait à son sport favori : la chasse aux bipèdes.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** *Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle*

### **Ur-Henoch**

Az-Henoch, démon d'une sauvagerie légendaire, est à l'origine du nom de cette ville, mais aussi des gigantesques tumulus qui l'entourent, sous lesquels s'entassent les corps de ses ennemis. Ce spectacle morbide et de sinistre augure suffit à entamer le moral des armées les plus téméraires.

» **Moral -1:** Réduit de -1 le Moral des attaquants de cette ville.

### **Ur-Ishin**

La Cité d'Ur-Ishin porte le nom du lac de feu auprès duquel elle fut construite. Des Diablotins sauvages y plongent souvent pour jouer dans les flammes et se repaître des dépôts de carbone qui l'alimentent. Les habitants de la région en profitent pour les capturer et les dresser, ce qui explique que la ville ne manque jamais de Diablotins parmi ses troupes.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

### **Ur-Kharg**

Une légende démoniaque raconte que Ur-Kharg est l'endroit où Urgash fabriqua le premier Démon en brûlant de l'obsidienne. En tant que telle, c'est une ville sacrée dont les défenses sont soutenues par des courants constants de pèlerins fanatiques qui fournissent des troupes défensives supplémentaires.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

**Ur-Korsh**

Les Elfes, parfois à contre-coeur, sont inflexibles quand ils ont donné leur parole et que leur honneur est en jeu. C'est pourquoi, en dépit de leur implacable inimitié, ils apportent chaque semaine des cristaux aux Démons qui peuplent cette ville en règlement d'une dette contracté il y a fort longtemps.

» **Abondance de Cristal:** +2 Cristal par semaine (au début du jour 1)

**Ur-Kurgan**

Tout ce que l'histoire retiendra des fondateurs de cette ville, c'est qu'ils furent exterminés par les Démons après un siège long et sanglant. Mais lors de la reconstruction de la cité, la rage et le désespoir des défenseurs furent instillés dans ses tours. Ces flèches sinistres infligent désormais des dégâts supplémentaires à quiconque ose s'y attaquer.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi  
Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

**Ur-Mangor**

Un monument trône au centre de la ville de Mangor. Il représente un Démon dont les connaissances médicales étaient exceptionnelles mais qui a été tué - lentement - pour son implication dans une affaire de conspiration. Son héritage est toutefois encore présent car c'est le seul endroit où l'on puisse acquérir une Tente de Premiers Soins.

» **Spécialiste des Tentes de Premiers Soins:** Le Forgeron offre des Tentes de Premiers Soins au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Ur-Melphas**

Un puissant architecte démon est enterré dans cette ville qui porte son nom. Reconnu même par ses ennemis comme un maître-artisan, son atelier fut détruit et ses élèves exterminés durant la Guerre de l'Alliance Grise. En conséquence, les Démons n'ont jamais pu atteindre la perfection des remparts érigés autour de cette ville.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire  
Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires

**Ur-Nebyrzias**

Ur-Nebyrzias était la forteresse du Souverain avant qu'il ne soit vaincu et emprisonné à Sheogh. Mais les artisans de la ville continuent à fournir les meilleures munitions de la région, comme ils le faisaient à l'époque où le Souverain s'adonnait à son sport favori : la chasse aux bipèdes.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Ur-Raag**

On dit que personne ne déteste plus un Démon qu'un autre Démon. Ur-Raag en est la preuve. Un maître Démon furieux convoqua une horde d'Archidiables et jeta une malédiction sur son rival, le maire de la ville. Les effets de cette malédiction ne se sont toujours pas dissipés à ce jour.

» **Chance -1:** Réduit de -1 la Chance des troupes qui assaillent cette ville.

**Ur-Rioch**

Personne ne vient vivre à Ur-Rioch de son propre gré, à cause des taxes exorbitantes imposées par la ville. Pour les Démons, c'est une terre d'exil où les condamnés purgent leur peine, donnant tout l'argent qu'ils gagnent à la trésorerie de la ville qui, à son tour, verse une lourde contribution au Souverain.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Ur-Shangor**

Tant d'esclaves, dont le taux de mortalité est si fort, sont requis pour faire marcher l'économie de cette ville que la question du quoi faire avec les restes peut poser un problème. Mais pas dans cette ville, car les gigantesques tanières de molosses de l'enfer et de cerbères, pour lesquelles Ur-Shangor est connue, nécessite une alimentation riche.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Ur-Sphaal**

Les Démons ne sont pas de grands adeptes de la subtilité et cette ville représente pour eux une sorte d'idéal : on peut y acheter n'importe quoi et n'importe qui. Entre palaces et taudis, maisons de jeu et marchés, l'argent circule rapidement et les candidats se bousculent pour tenter de contrôler cette ville où tout est à vendre si on y met le prix.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Ur-Tarsh**

Même pour les Démons le bruit, l'odeur et la nourriture d'Ur-Tarsh sont difficiles à supporter. Les Héros qui atterrissent ici n'ont qu'une idée en tête, repartir, et sont prêts à accepter de vendre leurs services pour une bouchée de pain.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

**Ur-Toth**

Comme toutes les villes de Démons, l'épine dorsale de l'industrie à Ur-Toth est le dos des esclaves. Ici, ils sélectionnent des pierres précieuses extraites de veines noyées dans des lacs souterrains. Les énormes émeraudes qui ornent les coffres de la ville y ont été placés aux prix de centaines de vies.

» **Abondance de Gemmes:** +2 Gemmes par semaine (au début du jour 1)

**Ur-Vesphaal**

Ur-Vesphaal est l'ancienne capitale des Démons, autrefois résidence, désormais mausolée du prédécesseur de l'actuel Souverain. Lorsque le Souverain le tua et fit déplacer le trône du pouvoir dans un autre endroit, Ur-Vesphaal fut petit à petit envahie par ce qui restait de l'armée adverse : des succubes. La ville leur appartient maintenant.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

**Ur-Vramin**

Tout ceux qui viennent à Ur-Vramin pour la première fois remarquent l'oreille géante ornant les portes de la ville. C'est le symbole de cette ville habitée par les espions, les racontars et les mouchards. Ur-Vramin est connue pour sa Guilde des Voleurs, qui détient toujours des renseignements sur tout ce qui peut se passer en Ashan.

» **Centre Stratégique:** *La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)*

**Nécropole****Abi-libur**

C'est ici que se concentre le commerce des esclaves, dont les Nécromanciens font une grande consommation car ils ont sans cesse besoin de corps pour l'exercice de leur magie. La ville étant ouverte à toutes les factions, les marchés sont alimentés par toute personne désirant se débarrasser de concurrents encombrants, d'ennemis ou de membres de sa famille. L'abondance de l'offre permet de maintenir des prix bas.

» **Foire des Marchants:** *Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)*

**Adad-shuma**

Les tours de garde de Adad-shuma ont une manière épouvantable d'affaiblir l'adversaire. Véritables réservoirs de peste et de maladies qui, par définition, ne peuvent affecter ceux qui sont déjà morts, elles font des ravages dans les troupes des armées ennemis.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi  
Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

**Adad-usur**

Ancienne Mage devenue Nécromancienne, une des dirigeantes d'Adad-usur continua à confectionner des machines comme passe-temps, parallèlement à son étude de la Déesse Araignée. Quand la guerre éclata par surprise, manquant de temps pour créer des troupes, elle mit à profit ses connaissances en mécanique pour spécialiser la Cité dans la fabrication de balistes. Chose rare en Heresh, cette tradition perdure encore actuellement.

» **Spécialiste des Balistes:** *Le Forgeron offre des Balistes au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle*

**Amel-ishkun**

Selon la légende, des artefacts de la Déesse-Araignée seraient enfouis sous le mont Ishkun. Des centaines de désespérés creusent donc sans relâche à la recherche de ces puissants objets, extrayant ainsi une grande quantité de minerai. Si bien que l'on se demande parfois si ces rumeurs n'auraient pas été lancées par des marchands de minerai mêmes.

» **Producteur de Minerai:** *Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour*

**Ammi-eshuu**

Les Non-Morts d'Ammi-eshuu doivent lutter constamment contre les pouvoirs primitifs de la forêt. Une ancienne magie druidique exerce encore son pouvoir en ces lieux entraînant l'apparition continue de jeunes arbres dans toute la ville. Zombies et esclaves doivent travailler sans relâche pour repousser l'avancée de la nature. Ce phénomène perturbe la vie des Nécromanciens, mais leur fournit un conséquent excédent de bois.

» **Producteur de Bois:** *Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour*

**Ammi-saduqa**

Certains Nécromanciens d'Ammi-saduqa ont fait du pillage de tombe leur spécialité. La ville se situe en effet non loin des Cités d'Argent, dont la passion des habitants pour les bijoux et les ornements s'étend bien souvent à leurs sépulcres et tombeaux. Une lutte constante fait rage entre Sorciers qui gardent les mausolées et voleurs d'Ammi-saduqa qui tentent de les piller. Une portion du butin est donné à la ville en échange de sa protection.

» **Abondance de Gemmes:** +2 Gemmes par semaine (au début du jour 1)

**Apal-shipak**

Apal-shipak est une ville très ancienne, même pour les Nécromanciens qui défient le passage du temps. Comme il est extrêmement difficile de fortifier ses murs qui tombent en ruine, les défenseurs ont préféré nettoyer les champs alentours afin d'y installer des machines de guerre défensives en grand nombre. Tout assaillant doit donc faire face à une volée continue de projectiles lourds.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** *Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle*

**Apil-Sin**

Les Vampires ont fait de cette ville leur capitale car les grottes sombres et profondes situées sous la ville font de très bonnes catacombes. Soucieux de protéger leurs cercueils ainsi que leur tranquillité, ils s'assurent que la garnison locale soit toujours bien garnie.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

**Ashur-gamil**

Les habitants de Ashur-gamil sont des pirates notoires et les "marchandises vivantes" constituent leur principale source de revenus. Les profits engendrés par le commerce des esclaves permet aux chantiers navals de fonctionner jour et nuit, produisant de grandes quantités de vaisseaux.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bateaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

**Bel-ibni**

Bel-ibni est l'une des nombreuses villes tombées sous les volées de flammes des Arcanes lorsque les Nécromanciens perdirent la guerre contre les Sorciers. L'esprit de nombreux Nécromanciens hante ces ruines et les Nécromanciens sous la forme d'esprit sont presque aussi dangereux que ceux qui tiennent encore debout...

» **Attaque -2, Défense -2:** Réduit de -2 l'Attaque et la Défense des troupes qui assaillent cette ville.

**Bel-kudurri**

La Guilde des Voleurs de Bel-kudurri pourrait éditer un manuel sur les conditions de travail difficiles. Il est en effet nécessaire de vérifier de nombreuses fois les informations fournies à leurs clients Nécromanciens. Car toute erreur peut être... fatale...

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)

**Bel-zeri**

La mention "Abandonnez tout espoir" est inscrite sur une bannière fabriquée en peau et en os humains, qui flotte au-dessus des portes de Bel-zeri. Il s'agit à la fois de la devise de la ville et d'une mise en garde contre le sort défensif très puissant qui affecte toute personne qui tente d'attaquer.

» **Chance -1:** Réduit de -1 la Chance des troupes qui assaillent cette ville.

**Ea-ditana**

La route qui mène à Ea-ditana est pavée avec les os des guerriers dont ce fut le dernier voyage. Tout adversaire empruntant la même route pourra longuement réfléchir au sort qui l'attend au bout du chemin...

» **Moral -1:** Réduit de -1 le Moral des attaquants de cette ville.

**Enlil-saduga**

Quand la situation devient désespérée, les gens agissent de manière désespérée. Durant les épidémies de peste, nombreux sont les malades qui migrent vers Enlil-saduga en espérant continuer à vivre en tant que Non-Mort. Les Nécromanciens n'étant pas réputés pour leur philanthropie, les corps de ces malheureux sont encore utilisés au sein des troupes d'Enlil-saduga.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

**Eriba-ishkun**

Eriba-ishkun est une ville-musée où sont exposés les corps embaumés de grands Héros du passé. La visite fait toujours son petit effet et même les Héros vétérans, impressionnés par les nobles exploits de leurs prédecesseurs, acceptent de louer leurs services à un prix moindre que ce qu'ils exigent en temps normal.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

**Nabu-shuma**

Il est recommandé aux étrangers d'éviter cette ville car une malédiction transforme tous ceux qui s'y endorment en Non-Mort. Bizarrement, la ville a été construite près d'une route très passante et des auberges accueillantes servent des alcools forts à des prix défiant toute concurrence...

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Nadin-eshah**

Les adversaires des Nécromanciens s'accordent sur le fait que présenter Asha comme la Déesse-Araignée des Non-Morts est une vision réductrice, qui ne met l'accent que sur un aspect du cycle de la Déesse : la mort. Cela dit, les habitants de Nadin-eshah prétendent détenir un artéfact de la Déesse-Araignée et leur vision réductrice n'empêche pas la ville d'être étonnamment difficile à conquérir.

» **Attaque +1, Défense +1:** Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des défenseurs de cette ville.

**Nadin-zakir**

Les Non-Morts de Nadin-zakir doivent lutter constamment contre les pouvoirs primitifs de la forêt. Une ancienne magie druidique exerce encore son pouvoir en ces lieux entraînant l'apparition continue de jeunes arbres dans toute la ville. Zombies et esclaves doivent travailler sans relâche pour repousser l'avancée de la nature. Ce phénomène perturbe la vie des Nécromanciens, mais leur fournit un excédent de bois conséquent.

» **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

**Nergal-shum**

Il y a toujours des gens qui souhaitent atteindre l'immortalité et sont prêts à débourser de coquettes sommes pour cela. Ces inconscients sont bien accueillis dans les parages, où les Nécromanciens offrent la vie après la mort. Les deniers versés par les "clients" atterrissent directement dans les coffres de la ville.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Ninurta-usur**

Les cavernes de Ninurta-usur abritent le site le plus riche en cristaux de tout Ashan. Mais le filon est difficile à exploiter à cause des rochers coupant comme des rasoirs, des araignées vénimeuses et de la chaleur infernale. Seuls les Non-Morts, insensibles à ces problèmes, peuvent récolter cette manne de mineraux.

» **Abondance de Cristal:** +2 Cristal par semaine (au début du jour 1)

**Shagarakti**

Avant que n'éclate la Guerre du Bâton Rompu, une cité majestueuse se dressait ici. La ville, une des premières fondées par les mages, survécut à de nombreuses guerres mais fut détruite par les Nécromanciens, qui bâtent Shagarakti au-dessus de ses ruines. Ils pillent désormais les tombes de la région pour renforcer leurs armées de Non-Morts.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

**Sumu-irkin**

Les remparts de Sumu-irkin paraissent fragiles et âgés, et nombreux sont ceux qui ont cru qu'ils ne résisteraient pas bien longtemps aux assauts des engins de siège. Mais c'est une grave erreur, car tous ceux qui ont essayé de s'emparer de Sumu-irkin ont découvert à leurs dépends que des projectiles lancés par des catapultes ne peuvent endommager les pierres tombales ensorcelées qui recouvrent les murs de la ville.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire

*Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires*

**Sylve****Aglan**

Le chemin qui mène à Aglan passe par une cuvette longue et étroite. Quand des ennemis s'y engagent, la colère de la forêt emplit leurs esprits et alourdit leurs pas. Même les plus valeureux sont affaiblis et deviennent des proies faciles pour les défenseurs de Aglan.

» **Attaque -1, Défense -1:** Réduit de -1 l'Attaque et la Défense des troupes qui assaillent cette ville.

**Altyr**

En plein cœur des forêts elfes se dresse Altyr, la montagne éternelle. L'activité principale de la ville qui s'est développée au pied de la montagne est l'extraction de minerai, indispensable pour fabriquer des armes. Bien que les Elfes reconnaissent l'importance de cette ressource, il est tacitement admis qu'aller travailler à Altyr représente une sorte d'exil.

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai supplémentaire chaque jour

**Anfail**

Un étrange rocher trône au centre de la ville d'Anfail. En fait, la ville fut reconstruite autour de lui après la Guerre de la Lune Sanglante. Le rocher était tombé du ciel pendant un siège, écrasant le général des Démons et sa garde rapprochée, ce qui ne manqua pas de mettre en déroute les envahisseurs. Les défenseurs d'Anfail touchent désormais la pierre avant d'aller se battre, car tout le monde sait qu'elle porte bonheur.

» **Chance +1:** Augmente de +1 la Chance des défenseurs de cette ville.

**Damlad**

Durant la Guerre de la Lune Sanglante qui opposa les Démons et les peuples d'Ashan, Damlad fut le site d'une résistance héroïque face à une horde de Démons en supériorité numérique et bien mieux équipés. En effet, les défenseurs jetèrent un sort sur les tours de la ville afin de transférer en elles la rage des soldats assiégés, tenant ainsi en échec les forces ennemis et les poussant à battre en retraite.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours de cette ville à l'ennemi

*Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires*

**Diraen**

La Cité de Diraen héberge de nombreux camps et dépôts militaires. Il est toujours possible de trouver des soldats de l'armée d'Ygg-Chall en transit ou en entraînement dans cette région, ce qui permet de recruter facilement quelques Champions supplémentaires si nécessaire.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 2:** +2 à la croissance des créature de niveau 2

**Erewel**

Connaisseurs et collectionneurs s'arrachent à prix d'or les merveilleux objets que les artisans elfes de la cité d'Erewel fabriquent à base de bois, de cuir ou de cristal. La ville profite également de ce commerce, prélevant des lourdes taxes sur ces transactions.

» **Montagnes d'Or:** Ajoute 250 pièces d'Or au revenu journalier

**Fallyl**

La simplicité du mode de vie des Elfes contraste souvent avec la richesse et la beauté des objets qu'ils fabriquent. Les pièces considérées comme trop ostentatoires ont toujours trouvé bon accueil sur le marché de Fallyl. Une grande ville marchande dont les prix sont raisonnables s'est donc peu à peu développée ici.

» **Foire des Marchants:** Le Marché de la ville offre de meilleurs taux de change (il compte comme 2 Marchés)

**Firios**

Même en y jetant un oeil minutieux, on ne peut distinguer les silhouettes immobiles des archers elfes qui montent la garde à Firios. La ville abrite une relique sacrée : un jeune arbre issu de Brythigga, l'Arbre-Monde. Cette relique est très précieuse pour les Elfes, c'est pourquoi ils ont affecté des forces supplémentaires afin de la protéger.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 3:** +2 à la croissance des créature de niveau 3

**Giladan**

Pendant des années, Irollan fut l'allié de l'Empire du Griffon. Cette ville est le site où le traité qui forma l'Alliance Grise fut signé. Pour sceller leur amitié, les ingénieurs de l'Empire du Griffon enseignèrent aux forgerons de Giladan les secrets de la construction des balistes. Cette ville est encore l'une des seules capable de fournir ce genre d'armes en Irollan.

» **Spécialiste des Balistes:** Le Forgeron offre des Balistes au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Hallin**

Le nom de cette cité est synonyme de 'héros' dans l'esprit des Elfes. Malgré l'infériorité numérique et le manque de nourriture, un petit groupe de guerriers parvint à retenir une armée d'Elfes Noirs pendant trois jours durant les tempêtes hivernales. La mélodie du Lai des Inébranlables, qui relate le récit de cette bataille, suffit à redonner courage au plus épuisé des défenseurs.

» **Moral +1:** Augmente de +1 le Moral des défenseurs de cette ville.

**Mensyl**

Site du tout premier Cercle des Druides d'Irollan, les arbres qui forment les remparts de Mensyl sont uniques. Ils s'enfoncent profondément dans la terre et d'anciennes magies les lient au monde d'Ashan de façon inséparable. Dès qu'un ennemi parvient à créer une brèche dans ces remparts, les arbres réagissent pour reconstruire la section endommagée.

» **Remparts Solides:** Les fortifications de cette ville sont plus difficiles à détruire

*Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires*

**Nargorad**

Après leur victoire lors la Guerre de la Lune Sanglante, les Elfes retournèrent sur les ruines de cette ville jadis très puissante, mais dévastée par les Démons. La ville fut reconstruite et rebaptisée afin de servir une nouvelle fonction : extraire le soufre dont les Elfes avaient besoin pour rétablir leur royaume dévasté.

» **Abondance de Soufre:** +2 Soufre par semaine (au début du jour 1)

**Rael**

Pendant des années, les Elfes récoltèrent en secret les cristaux avec lesquels ils créaient leurs merveilleux bijoux et leurs objets magiques. Durant la Guerre de la Lune Sanglante, ils durent révéler leur secret afin d'aider leurs alliés à exploiter cette ressource. Désormais, les mineurs de cette ville produisent ouvertement les cristaux dont les Elfes ont besoin pour les rituels et artefacts magiques.

» **Abondance de Cristal:** +2 Cristal par semaine (au début du jour 1)

**Shalaya**

Rares sont les Elfes amoureux de la mer et la majorité de leurs coutumes et de leurs connaissances se cantonnent aux forêts et aux montagnes. Leur roi, prenant conscience de l'importance de la marine pour la défense et le commerce, a fait en sorte que des navires soient disponibles à faible prix à Shalaya, dans l'espoir d'encourager les Elfes à explorer les océans.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bateaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

**Sylina**

Perdue dans les fourrés d'Irollan, Sylina est une ville de druides. Là, ils parlent avec la Forêt, absorbant son pouvoir et sa sagesse. Certains décident de vivre en ermites et la Forêt les autorise à s'installer en son sein. Généreux et bienveillants, ils sont toujours disposés à porter secours en cas d'urgence.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

**Syris Thalla**

Fondée après le Jour des Larmes de Feu et la destruction de leur capitale, les Elfes ont travaillé avec zèle pour retrouver dans leur nouvelle capitale, Syris Thalla, une partie de la splendeur de l'ancienne.

» **Capitale des Elfes:** Cette ville fournit à son possesseur +500 PO par jour et augmente de +2 le Moral et la Chance de ses défenseurs.

**Thalirn**

Thalirn est encerclée d'arbres gigantesques et très anciens, que la loi et les traditions interdisent d'abattre. Pour obtenir du bois, les habitants plantent des champs entiers de jeunes arbres pour les cultiver et les récolter comme le font les agriculteurs avec leurs cultures.

» **Producteur de Bois:** Le Silo à Ressources produit une unité de Bois supplémentaire chaque jour

**Vinlad**

Vinlad accueille la compétition annuelle d'archerie de l'Oeil du Chasseur, où s'affrontent les plus habiles archers d'Irollan. En conséquence, c'est dans cette ville que l'on peut se procurer les meilleures flèches. Fait inhabituel, le forgeron de la ville travaille exclusivement sur ce genre d'armes.

» **Spécialiste des Charrettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charrettes de Munitions au coût normal, au lieu de la machine de guerre usuelle

**Vintyl**

Pendant la Guerre de la Lune Sanglante, Vintyl parvint à résister à un siège éprouvant grâce à l'abnégation de ses Héros. Earol, qui commandait les défenses, montra l'exemple en ne consommant que la moitié de ses rations pendant deux mois de combats acharnés. En mémoire de cet exploit, tous les Héros qui se retrouvent à Vintyl font payer leurs services moins cher qu'ailleurs.

» **Cité des Héros:** Recruter un héros coûte 10% moins cher

**Wenlan**

C'est dans les clairières fleuries qui entourent Wenlan que se déroule le festival des Trois Lunes. Comme les fées et les lutins ne peuvent imaginer vivre sans festivités, ils décidèrent que Wenlan était leur capitale. Les Elfes ne s'en soucient guère, car ils ont bien compris que plus ces créatures seraient nombreuses à Wenlan, mieux la ville serait protégée.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

**Ynthil**

Aussi surprenant que cela puisse paraître, les Elfes d'Ynthil sont toujours restés en bons termes avec leurs frères les Elfes Noirs. Ce comportement s'explique un peu mieux quand on sait que la ville possède une Guilde de Voleurs et que le commerce des marchandises, des informations y est florissant.

» **Centre Stratégique:** La Guilde des Voleurs offre plus d'informations (elle compte comme 2 guildes)



# BÂTIMENTS ET TERRAINS DE LA CARTE D'AVVENTURE

## Types de Terrains et leurs Effets

### Sur leur terrain d'origine :

- » les héros n'ont aucune pénalité de déplacement, quelle que soit leur armée ([voir p.307](#)),
- » les créatures ont un bonus de +1 en Attaque et +1 en Défense en combat.



#### Herbe

Vitesse de déplacement normale.  
 » **Natifs:** Havre, Sylve  
 » **Elémentaires:** Air, Terre



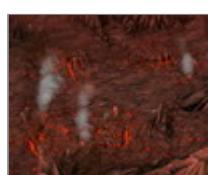
#### Terre

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût +25%).  
 » **Natifs:** Nécropole  
 » **Elémentaires:** Eau, Terre



#### Sable

Ralentit le déplacement des héros de 33% (coût +50%).  
 » **Natifs:** Académie  
 » **Elémentaires:** Feu, Air



#### Lave

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût +25%).  
 » **Natifs:** Inferno  
 » **Elémentaires:** Feu, Terre



#### Neige

Ralentit le déplacement des héros de 33% (coût +50%).  
 » **Natifs:** Forteresse  
 » **Elémentaires:** Eau, Air



#### Taïga

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût +25%).  
 » **Natifs:** Bastion  
 » **Elémentaires:** Air, Terre



#### Souterrain

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût +25%).  
 » **Natifs:** Donjon  
 » **Elémentaires:** Terre, Eau



#### Souterrain des Nains

Vitesse de déplacement normale.

» **Natifs:** Forteresse  
 » **Elémentaires:** Feu, Terre



#### Mer

» **Elémentaires:** Eau, Air



#### Route

Augmente la vitesse de déplacement des héros de 33% (coût -25%).

## Bâtiments de la carte d'Aventure



#### Ancien de Sylanna

Ces anciens arbres peuvent faire gagner un Niveau à un Héros gratuitement, ou en échange d'une certaine compensation.



#### Appentis

Contient quelques ressources.



#### Arène

Augmente de +2 l'Attaque ou la Défense. Utilisable une seule fois par Héros.

**Atelier de Machines de Guerre**

Permet à un Héros d'acheter des Machines de Guerre.

**Autel d'Incantation Magique**

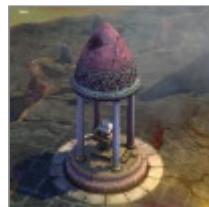
Enseigne un sort faible du 1er Cercle.

**Autel de la Terre-Mère**

Augmente de 10% la Santé de toutes les créatures de l'armée du Héros jusqu'à la fin de la prochaine bataille.

**Autel de Méditation Magique**

Enseigne un sort puissant du 3e Cercle.

**Autel de Rituel Magique**

Enseigne un sort décent du 2e Cercle.

**Autel du Magma**

Un dôme bâti par les Nains sur un cratère en activité. Permet d'apprendre un Sort Runique du Premier au Troisième Cercle.

**Autel Sacrifical**

Un lieu à la fois attrayant et terrifiant qui permet aux Héros de sacrifier, en fonction de leur race, des créatures ou des artefacts, en échange d'Expérience.

**Avant-Poste**

Un avant-poste militaire qui protège la route.

**Bibliothèque de l'Illumination**

Une citadelle de la connaissance en plein cœur de la tourmente. Un Héros suffisamment expérimenté pourra y recevoir une augmentation de +2 de son Esprit et de sa Puissance Magique.

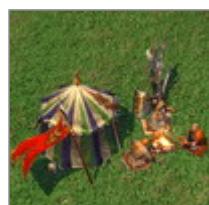


*La Bibliothèque de l'Illumination ne s'ouvre que pour les héros de niveau 10 ou plus.*

**Bouée**

Augmente le Moral jusqu'au terme de la prochaine bataille.

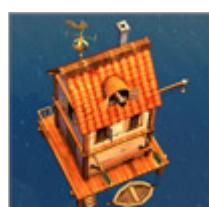
*Ajoute +1 au Moral.*

**Camp de Mercenaires**

Augmente de +1 l'Attaque d'un Héros. Utilisable une seule fois par Héros.

**Cartographe**

Ce vieux cartographe a beaucoup voyagé. Il vit aujourd'hui de la vente des copies de ses cartes.

**Cartographe**

Ce vieux cartographe a beaucoup voyagé. Il vit aujourd'hui de la vente des copies de ses cartes.

**Chantier Naval**

Construit des navires pour naviguer sur les mers.

*Les navires coûtent 1000 pièces d'Or et 10 Bois, comme dans les chantiers navals en ville.*

**Chariot**

Contient une petite quantité de ressources, ou un artefact mineur aléatoire.

**Collège de Magie**

Le puissant mage vivant dans cette tour accepte de partager ses connaissances. Votre Héros peut recevoir une augmentation de +1 de son Esprit ou de sa Puissance Magique.

**Comptoir**

Permet à un Héros d'acheter ou de vendre des ressources.

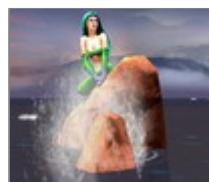
*Les taux de change sont les mêmes qu'avec 3 Places du Marché.*

**Cristal de Révélation**

Augmente de +1 l'Esprit d'un Héros. Utilisable une seule fois par Héros.

**Dolmen du Savoir**

Augmente de +1000 l'Expérience d'un Héros. Utilisable une seule fois par Héros.

**Douce Sirène**

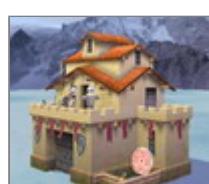
Augmente la Chance du Héros jusqu'au terme de la prochaine bataille.

*Ajoute +1 à la Chance.*

**Drapeau en Lambeaux**

Augmente le Moral et la Chance jusqu'au terme de la prochaine bataille et accorde des Points de Mouvement supplémentaires.

*Ajoute +400 points de mouvement, +1 au Moral et +1 à la Chance.*

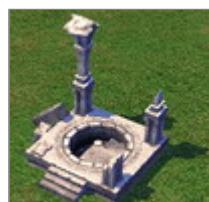
**Ecole de Guerre**

Construite et tenue par des Humains, cette école s'enorgueillit d'avoir formé de nombreux guerriers robustes. Permet à un Héros d'augmenter de +1 son Attaque ou sa Défense.

**Ecuries**

Augmente le nombre de Points de Mouvement d'un Héros jusqu'à la fin de la semaine.

*Ajoute +600 points de mouvement chaque jour jusqu'à la fin de semaine en cours.*

**Entrée des Souterrains**

Permet à un Héros d'accéder au niveau souterrain d'une carte.

**Fontaine de Fortune**

Modifie la Chance jusqu'au terme de la prochaine bataille.

*Modifie aléatoirement la Chance de +3, +2 ou -1.*

**Fontaine de Jouvence**

Augmente le Moral jusqu'au terme de la prochaine bataille et accorde des Points de Mouvement supplémentaires.

*Ajoute +400 points de mouvement et +1 au Moral.*

**Fort**

Vous permet d'améliorer et de modifier la spécialisation des créatures de l'armée d'un Héros.

*Voir p.326 pour les coûts d'amélioration.*

**Garnison**

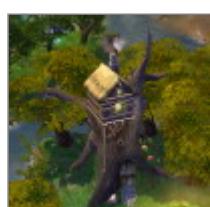
Un avant-poste militaire qui garde la route.

**Hutte d'Oracle**

Offre une récompense pour l'accomplissement d'une quête.

**Hutte de Mage**

Révèle certaines zones de la carte situées dans le périmètre d'un Oeil de Mage.

**Hutte de Sorcière**

Permet à un Héros d'apprendre une nouvelle compétence, ou d'améliorer l'une de celles qu'il détient.

**Idole de Félicité**

Augmente le Moral et/ou la Chance du Héros jusqu'au terme de la prochaine bataille.

*Ajoute +1 à la Chance en jour 1/3/5 de la semaine, +1 au Moral en jour 2/4/6, et les deux en jour 7.*

**Jardin du Petit Peuple**

Fournit des Gemmes ou de l'Or, une fois par semaine.

*Fournit 500 pièces d'Or ou quelques Gemmes.*

**Lac du Cygne Ecarlate**

Augmente la Chance du Héros jusqu'au terme de la prochaine bataille, mais consomme tous ses Points de Mouvement restants.

*Ajoute +2 à la Chance. Les points de mouvement restant pour la journée sont perdus.*

**Magik Boutik**

Si aucun sort ne permet de créer de l'Or à partir de l'air, pourquoi ne pas faire tout simplement commerce de la magie ? Ici, tout Héros pourra échanger des ressources contre des sorts des Quatrième et Cinquième Cercles.

**Marché Noir**

Ces contrebandiers peuvent vous vendre des artéfacts rares, mais à un prix exorbitant.

*Les artéfacts sont renouvelés au premier jour de chaque mois.*

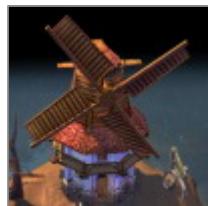
**Mentor du Souvenir**

Ce vieux mage semble tout savoir sur tout... Il est prêt à partager un peu de son savoir en échange d'une compensation financière. Ici, un Héros pourra modifier les Compétences et les Aptitudes apprises au fil de ses aventures.

**Moulin à Vent**

Fournit un peu d'une ressource au hasard, une fois par semaine.

*Fournit 3-6 unités d'une ressource aléatoire, à part le Bois.*

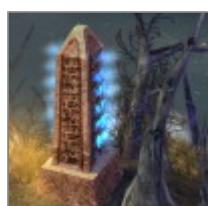
**Oasis**

Augmente le Moral jusqu'au terme de la prochaine bataille et accorde des Points de Mouvement supplémentaires.

*Ajoute +800 points de mouvement et +1 au Moral.*

**Obélisque**

Contient un fragment de la Carte Mystère.

**Observatoire d'Ocrebois**

Révèle le terrain alentour.

*Révèle un cercle de 30 cases de rayon.*

**Oeil de Mage**

Révèle le terrain alentour à un observateur distant se trouvant dans une Hütte de Mage.

**Ossements**

Recèle parfois un artéfact aléatoire.

**Panneau**

Un panneau dont le rôle est de guider et de mettre en garde les voyageurs.

**Phare**

Augmente le nombre de Points de Mouvement en mer de tous les Héros du joueur qui le contrôle.

*Chaque Phare sous le contrôle du joueur ajoute +500 points de mouvement à ses héros sur mer.*

**Planétarium**

Augmente de +1 la Puissance Magique d'un Héros. Utilisable une seule fois par Héros.

**Prison**

Si vous libérez le Héros emprisonné ici, il vous prêtera serment d'allégeance.

**Puits de Renouveau Spirituel**

Restaure la totalité du Mana d'un Héros.

*Un héros ne peut utiliser le puits qu'une fois par jour.*

**Repaire de Brigands**

Fournit des informations sur les événements de la région.

**Rond de Fées**

Augmente la Chance jusqu'au terme de la prochaine bataille.

*Ajoute +1 à la Chance.*

**Roue à Aube**

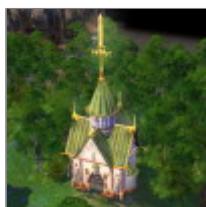
Fournit un peu d'Or, une fois par semaine, au Héros qui la visite.

*Fournit 500 pièces d'Or en semaine 1, et 1000 pièces d'Or les semaines suivantes.*

**Ruines d'une Cité Inferno**

Les ruines d'une cité démoniaque, détruite par les flammes et l'acier.

*Ces ruines n'ont aucun effet.*

**Sanctuaire**

Ce lieu saint peut servir de refuge à un Héros éreinté.

*Les points de mouvement restant pour la journée sont perdus.*

**Sanctuaire Inopiné**

Il n'y a pas que les Héros qui ont besoin d'être encouragés. Leurs armées également aiment se sentir soutenues. Dans ce sanctuaire, les créatures peuvent recevoir diverses améliorations de leurs caractéristiques en fonction du jour, et ce jusqu'à la fin de la prochaine bataille.

*Voir p.327.*

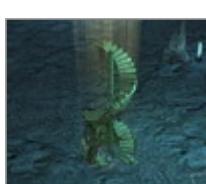
**Sirène Turpide**

Massacre 30% de l'armée du Héros, mais lui fait gagner de l'Expérience pour chaque créature tuée.

*L'expérience gagnée est égale aux Point de Vie totaux des créatures massacrées.*

**Sortie des Souterrains**

Permet à un Héros d'accéder à la surface d'une carte.

**Source d'Expansion Spirituelle**

Double la réserve de Mana d'un Héros. Utilisable une seule fois par semaine.

**Sphinx**

Offre à un Héros une chance de tenter de résoudre l'énigme du Sphinx. Une bonne réponse sera récompensée, mais une mauvaise sera sévèrement punie.

*Voir p.337 pour les Enigmes du Sphinx.*

**Taverne**

Permet de recruter un nouveau Héros.

**Temple**

Augmente le Moral du Héros jusqu'au terme de la prochaine bataille.

*Ajoute +1 au Moral en jour 1-6 de la semaine, +2 au Moral en jour 7.*

**Tombeau du Guerrier**

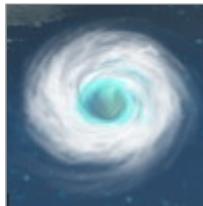
Le tombeau d'un fier guerrier, terrassé au cours d'une bataille épique s'étant déroulée ici, il y a bien des années. Vous pouvez y chercher un artéfact, mais cet acte immoral aura un lourd impact sur votre Moral.

**Tour d'Astrologue**

Les astrologues qui observent les déplacements des corps célestes sont en mesure de prédire l'avenir. Ils peuvent donc vous révéler les effets des semaines à venir, et même les modifier en échange d'une juste compensation.

**Tour de Marletto**

Augmente de +1 la Défense d'un Héros. Utilisable une seule fois par Héros.

**Tourbillon**

Transporte un navire jusqu'à un autre tourbillon distant.

*Voir p.326 pour plus de détails.*

**Vortex**

Transporte un Héros vers un autre Vortex

**Vortex d'Entrée**

Transporte un Héros vers un Vortex de Sortie.

**Vortex de Sortie**

Le point d'arrivée d'un Vortex d'Entrée distant.

**Sites de combat**

**!** Les sites de combat terrestres sont réinitialisés exactement un mois après avoir été pillés. Les gardiens et le butin sont à chaque fois choisis aléatoirement.

**Cache des Mages**

Il vous faudra vaincre ces gardes pour vous appropier les trésors qu'ils protègent.

» **Gardiens:** Une armée de l'Académie de puissance très variée, depuis une bande de Mages et de Gargouilles, jusqu'à 40 Mages et 5 Rajas Rakshasa. Attention, les Rajas Rakshasa peuvent être remplacés par 3 Phénix (10% de l'ensemble des cas).

» **Butin:** 2500-7000 • 8-12 • 1-2 sorts de niveau 4-5 • 0-1 artefact mineur.

**Crypte**

Des guerriers Non-Morts hantent cette ancienne crypte. Il vous faudra les vaincre pour vous appropier leurs trésors.

» **Gardiens:** Une armée de Non-Morts de faible à moyenne puissance: une troupe de Squelettes (ou Archers Squelettes) et de Zombies, éventuellement accompagnées de plusieurs Fantômes, Vampires et même de 5-6 Liches dans 7.5% des cas.

» **Butin:** 1500-5000 • 0-1 artefact mineur.

<div data-bbox="849 190 1055 381" style="border: 1px solid black; width: 130px; height: 130px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1071 145 1301 175" style="font-weight: bold;">Fourré des Tréants</div> <div data-bbox="1071 181 1417 415" data-label="Text"> <p>Un fourré de Tréants à l'air menaçant. Un lieu que les voyageurs s'appliquent à éviter, même si certains semblent avoir fait preuve de négligence, comme le prouvent les crânes accrochés au branches et les précieuses marchandises éparpillées au sol...</p> </div> <div data-bbox="849 435 1388 518" data-label="Text"> <p>» <b>Gardiens:</b> 30 Tréants à 40 Tréants Séculaires, accompagnés de 60 Chasseurs ou Maîtres Chasseurs et parfois de 10 Druides Séculaires.</p> </div> <div data-bbox="849 525 1279 559" data-label="Text"> <p>» <b>Butin:</b>  5000-10000 •  10-30.</p> </div> <div data-bbox="849 583 1055 759" style="border: 1px solid black; width: 130px; height: 130px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1071 581 1190 610" style="font-weight: bold;">Pyramide</div> <div data-bbox="1071 617 1388 750" data-label="Text"> <p>Des Golems de Fer et d'Acier gardent cette ancienne pyramide. On raconte qu'elle abrite le secret d'un sortilège très puissant.</p> </div> <div data-bbox="849 770 1439 853" data-label="Text"> <p>» <b>Gardiens:</b> 40 Golems de Fer et 20 Golems d'Acier. Dans un cas sur mille, vous pouvez rencontrer 666 Squelettes pour 1-2 sorts de niveau 2-4.</p> </div> <div data-bbox="849 862 1166 891" data-label="Text"> <p>» <b>Butin:</b> 1 sort de niveau 1-5.</p> </div> <div data-bbox="849 920 1055 1111" style="border: 1px solid black; width: 130px; height: 130px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1071 916 1348 945" style="font-weight: bold;">Réserves Élémentaires</div> <div data-bbox="1071 954 1428 1109" data-label="Text"> <p>Les Réserves Élémentaires recèlent d'incroyables trésors. Si vous n'avez pas peur d'affronter les forces de la nature, vous pouvez attaquer les gardes pour vous appropier ces merveilles.</p> </div> <div data-bbox="849 1129 1433 1233" data-label="Text"> <p>» <b>Gardiens:</b> Forces élémentaires de moyenne à grande puissance: 5, 10, 15 ou 20 de chaque type d'élémentaire. La récompense augmente avec la puissance des gardiens.</p> </div> <div data-bbox="849 1242 1428 1300" data-label="Text"> <p>» <b>Butin:</b>  4-12 •  4-12 •  4-12 •  4-12 •  4-12 •  4-12 • 0-1 artefact mineur.</p> </div> <div data-bbox="849 1327 1055 1504" style="border: 1px solid black; width: 130px; height: 130px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1071 1345 1280 1374" style="font-weight: bold;">Temple Sanglant</div> <div data-bbox="1071 1381 1406 1489" data-label="Text"> <p>Le lieu secret où les Sorcières dissimulent leur butin. Ces trésors sont certainement bien gardés...</p> </div> <div data-bbox="849 1511 1423 1594" data-label="Text"> <p>» <b>Gardiens:</b> 40 à 120 Furies Sanglantes, accompagnées de 5 à 20 Sorcières de l'Ombre et jusqu'à 10 Matriarches de l'Ombre.</p> </div> <div data-bbox="849 1603 1412 1659" data-label="Text"> <p>» <b>Butin:</b>  2500-5500 • 0-1 artefact majeur • 0-1 artefact mineur.</p> </div> <div data-bbox="849 1688 1055 1866" style="border: 1px solid black; width: 130px; height: 130px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1071 1686 1323 1715" style="font-weight: bold;">Trésorerie des Nains</div> <div data-bbox="1071 1724 1401 1857" data-label="Text"> <p>Les Nains ont probablement entassé plein d'Or et de Gemmes à l'intérieur, sans oublier, bien sûr, une garnison armée jusqu'aux dents !</p> </div> <div data-bbox="849 1879 1375 1963" data-label="Text"> <p>» <b>Gardiens:</b> 50 à 150 Gardes-Boucliers, accompagnés de 10 à 30 Escarmoucheurs et parfois de 5 Seigneurs des Tempêtes.</p> </div> <div data-bbox="849 1969 1364 2003" data-label="Text"> <p>» <b>Butin:</b>  1000-5000 •  5-15 •  5-15.</p> </div>
---

### Utopie Draconienne



Ces anciennes ruines sont habitées par des Dragons depuis des siècles. Il vous faudra les vaincre pour vous approprier leurs trésors. Mais ne criez pas victoire trop vite, car les Dragons finissent toujours pas revenir...

» **Gardiens:** De puissants dragons de types divers: généralement 4-9 Dragons Verts ou d'Emeraude et 4-6 Dragons d'Ombre ou Noirs, dans certains cas tous à la fois. Dans 20% des cas, vous rencontrerez même 11 Dragons Spectraux.

» **Butin:** **12000-20000** • 2-3 sorts de niveau 4-5  
• 1-2 reliques • 1-4 artefacts majeurs • 0-3 artefacts mineurs.

### Voûte des Gargouilles



Une étrange structure symétrique de pierre sombre, ornée de colonnes gothiques sur lesquelles sont assises des Gargouilles.

» **Gardiens:** 60 Gargouilles de Pierre à 120 Gargouilles d'Obsidienne, souvent accompagnées de 10 Golems de Fer ou 20 Golems d'Acier.

» **Butin:** **1000-3000** • **5-15**.

## Sites de combat en mer

### Galère Délabrée



Malmené par le temps, et peut-être un capitaine incompté, ce navire abrite peut-être encore quelques trésors... Mais soyez prêt à en découdre avec leurs gardiens si vous comptez vous les appropier !

» **Gardiens:** Voir Galion Endommagé

### Galère Echouée



Cette vieille épave était autrefois un navire de commerce qui écumait toutes les mers d'Ashan. Certains trésors ne peuvent être trouvés ici qu'une seule fois par partie. Mais vous devrez d'abord en découdre avec leurs gardiens !

» **Gardiens:** Voir Galion Echoué

### Galion Echoué



Vous découvrez l'épave malmenée d'un galion. Autrefois un fier vaisseau de guerre, ce n'est plus aujourd'hui qu'une carcasse pourrissante. Certains trésors ne peuvent être trouvés ici qu'une seule fois par partie. Mais vous devrez d'abord en découdre avec leurs gardiens !

» **Gardiens:** Une armée de Non-Morts: 15-36 Fantômes / Spectres, parfois avec une troupe de Squelettes ou une bande de Zombies, ou encore une poignée de Revenants / Apparitions dans 10% des cas.

» **Butin:** **2500-5000** • 0-1 artefact majeur • 0-1 artefact mineur.

### Galion Endommagé



Ce navire est si mal en point qu'il est difficile de déterminer de quel type il était autrefois, même si vous pensez qu'il a pu s'agir d'un galion. Peut-être recèle-t-il encore quelques objets de valeurs ? Soyez cependant prêt à en découdre avec leurs gardiens si vous comptez vous les appropier !

» **Gardiens:** Combattiez 38 Archers et 75 Paysans pour 3000 pièces d'Or et 5 Minerai (25% des cas). Combattiez 15 Elémentaires d'Eau pour 3000 pièces d'Or et un artefact majeur (25% des cas). Combattiez 35-40 Elémentaires d'Air pour 4000 pièces d'Or et un artefact mineur (25% des cas). Combattiez 60-80 Eclaireurs / Assassins, plus 6 Hydres ou 2 Sorcières de l'Ombre pour 5000 pièces d'Or et un artefact majeur (25% des cas).

» **Butin:** **3000-5000** • **0-5** • 0-1 artefact majeur • 0-1 artefact mineur.

### Navire Echoué



Ce navire de commerce longeait autrefois la côte, vendant et achetant toutes sortes de marchandises. Il n'en reste hélas aujourd'hui plus grand-chose, même s'il recèle peut-être encore quelques objets de valeurs... Soyez prêt à en découdre avec leurs gardiens si vous comptez vous les appropier !

» **Gardiens:** Voir Galion Echoué

### Navire Vieillissant



Preuve indiscutable des ravages du temps, cette épave tombe littéralement en morceaux. Certains trésors ne peuvent être trouvés ici qu'une seule fois par partie. Mais vous devrez d'abord en découdre avec leurs gardiens !

» **Gardiens:** Voir Galion Endommagé

**Temple Englouti**

Il y a des siècles, se dressait ici un temple étourdissant. Mais aujourd'hui, ses ruines contemplent sa gloire passée dans les reflets des vagues... Mais son abandon apparent n'est pas synonyme de sécurité, et les aventuriers feraient bien de s'abstenir d'y pénétrer seuls...

» **Gardiens:** Une puissante armée de 8-11 Géants et/ou 4-7 Titans, accompagnés de 40-100 Elémentaires de l'Eau.

» **Butin:** **12000-20000** • 2-3 sorts de niveau 4-5  
• 1-2 reliques • 2-4 artefacts majeurs • 0-3 artefacts mineurs.

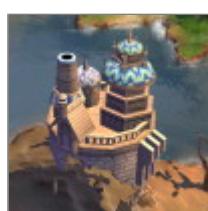
**Demeures de créatures****Camp de Réfugiés**

Permet de recruter des créatures de haut Niveau.

*(croissance hebdomadaire de base de créatures de niveau 4/5/6 non améliorées ou amélioration classique, ou Fantômes/Spectres, mais pas de créatures neutres, naines, orques ou upgrade alternative)*

**Confluence Élémentaire**

Permet de recruter des Elémentaires.

**Atelier des Gremlins**

Augmente la production hebdomadaire de Gremlins du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Gremlins.

**Parapet de Pierre**

Augmente la production hebdomadaire de Gargouilles de Pierre du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Gargouilles de Pierre.

**Forge de Golems**

Augmente la production hebdomadaire de Golems de Fer du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Golems de Fer.

**Poste Militaire de l'Académie**

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures de l'Académie de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.

**Cénacle de la Main Noire**

Augmente la production hebdomadaire d'Eclaireurs du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Eclaireurs.

**Arène Sanglante**

Augmente la production hebdomadaire de Vierges Sanglantes du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Vierges Sanglantes.

**Labyrinthe**

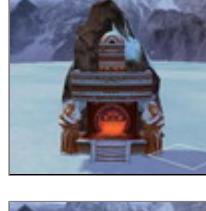
Augmente la production hebdomadaire de Minotaures du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Minotaures.

**Poste Militaire du Donjon**

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures du Donjon de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.

**Quartier des Boucliers**

Augmente la production hebdomadaire de Protecteurs du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Protecteurs.

**Quartier des Lames**

Augmente la production hebdomadaire de Manieurs de Lance du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Manieurs de Lance.

**Enclos des Ours**

Augmente la production hebdomadaire de Chevaucheurs d'Ours du joueur qui les contrôle. Permettent de recruter des Chevaucheurs d'Ours.



### Poste Militaire de la Forteresse

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures de haut Niveau de la Forteresse pour le joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.



### Hutte de Paysan

Augmente la production hebdomadaire de Paysans du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Paysans.



### Tour des Archers

Augmente la production hebdomadaire d'Archers du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Archers.



### Caserne

Augmente la production hebdomadaire de Fantassins du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Fantassins.



### Poste Militaire Havre

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures Havre de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.



### Creuset de Familiers

Augmente la production hebdomadaire de Familiers du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Familiers.



### Tour des Cornus

Augmente la production hebdomadaire de Démons Cornus du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Démons Cornus.



### Chenils

Augmentent la production hebdomadaire de Chiens des Enfers du joueur qui les contrôle. Permettent de recruter des Chiens des Enfers.



### Poste Militaire Inferno

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures Inferno de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.



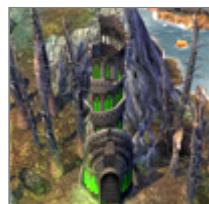
### Cimetière

Augmente la production hebdomadaire de Squelettes du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Squelettes.



### Crypte

Augmente la production hebdomadaire de Zombies du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Zombies.



### Tour en Ruines

Augmente la production hebdomadaire de Fantômes du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Fantômes.



### Poste Militaire de la Nécropole

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures de la Nécropole de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.



### Taudis des Gobelins

Augmente la production hebdomadaire de Gobelins du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Gobelins.



### Avant-Poste des Centaures

Augmente la production hebdomadaire de Centaures du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Centaures.



### Tentes de Guerriers

Augmentent la production hebdomadaire de Guerriers du joueur qui les contrôle. Permettent de recruter des Guerriers.

**Poste Militaire du Bastion**

Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures du Bastion de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.

**Arbres à Fées**

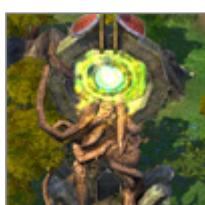
Augmentent la production hebdomadaire de Nymphes du joueur qui les contrôle. Permettent de recruter des Nymphes.

**Terrasse de la Lame Dansante**

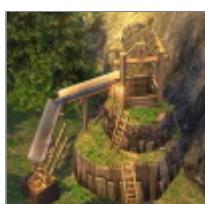
Augmente la production hebdomadaire des Danse-Lames du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Danse-Lames.

**Loge de Chasse**

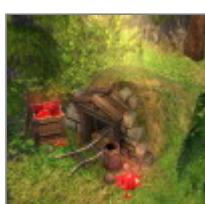
Augmente la production hebdomadaire de Chasseurs du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Chasseurs.

**Poste Militaire de la Sylve**

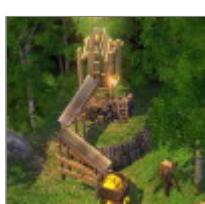
Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures de la Sylve de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.

**Mines****Carrière de Minerai**

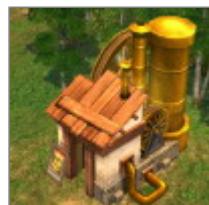
Fournit 2 unités de Minerai par jour.

**Caverne de Cristal**

Fournit 1 unité de Cristaux par jour.

**Dépôt de Soufre**

Fournit 1 unité de Soufre par jour.

**Laboratoire d'Alchimie**

Fournit 1 unité de Mercure par jour.

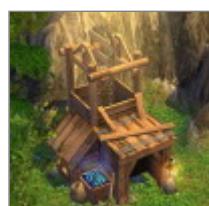
**Mine Abandonnée**

Cette mine a été depuis longtemps abandonnée. Il vous faudra vaincre les Non-Morts qu'elle abrite avant de pouvoir relancer son exploitation.

» Gardiens: 40 Squelettes, 30 Zombies Pestilentiels, 20 Fantômes et 5 Revenants (30%) • 34 Zombies, 26 Spectres et 9 Liches (25%) • 75 Assassins (25%) • 14 Momies (10%) • 26 Elémentaires de Terre (10%).

**Mine d'Or**

Fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

**Mine de Gemmes**

Fournit 1 unité de Gemmes par jour.

**Refuge Nain**

Fournit 1 unité d'une ressource aléatoire (Or et Bois exclus) par jour.

**Scierie**

Fournit 2 unités de Bois par jour.

**Trésors****Bois**

Un tas de Bois.

*Fournit 4-7 unités de Bois*

**Coffre au trésor**

Un vieux coffre contenant de l'Or ou de précieux artefacts.  
Offre le choix entre de l'Or ou de l'Expérience pour le héros, aléatoirement 1000Or/500Exp ou 1500Or/1000Exp ou 2000Or/1500Exp. Dans 4% des cas, le coffre contient un artefact mineur.

**Cristaux**

Un tas de Cristaux.  
Fournit 2-4 Cristaux

**Feu de camp**

Un campement de brigands.  
Fournit N unités d'une ressource aléatoire et 100\*N pièces d'Or. N vaut 4-6 pour le Bois et le Minerai, et 4-5 pour les autres ressources.

**Gemmes**

Un tas de Gemmes.  
Fournit 2-4 Gemmes

**Mercure**

Un chaudron de Mercure.  
Fournit 2-4 unités de Mercure

**Minerai**

Un tas de Minerai.  
Fournit 4-7 unités de Minerai

**Or**

Un tas d'Or.  
Fournit 500-1000 pièces d'Or

**Soufre**

Un tas de Soufre.  
Fournit 2-4 unités de Soufre

**Trésors de Mer****Bois flotté**

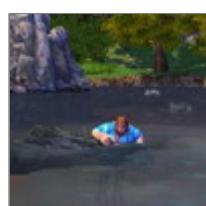
Sûrement les restes d'un naufrage.  
Peut fournir 5 Bois, 5 Bois et 200 pièces d'Or, ou 10 Bois et 500 pièces d'Or.

**Coffre flottant**

Un coffre en bois qui flotte au gré des vagues.  
Peut fournir 1500 pièces d'Or.

**Fantassin naufragé**

Sauvez le naufragé et il vous offrira peut-être une récompense.  
Donne un artefact ou 2000 pièces d'Or.

**Paysan naufragé**

Sauvez le naufragé et il vous offrira peut-être une récompense.  
Donne un artefact ou 500-1000 pièces d'Or.



## Sémanies de rien du tout

### **Sémaine du Calme Plat**

Une semaine pendant laquelle il ne se passe pas grand-chose.

### **Sémaine des Crapauds**

Si une jeune fille ose embrasser un crapaud pendant cette semaine, on dit qu'elle sera mariée dans l'année.

### **Sémaine des Poules**

Une semaine pendant laquelle il faut marcher sur des œufs.

### **Sémaine des Libellules**

Une semaine pendant laquelle il est impossible de pêcher tranquillement au bord d'un lac.

### **Sémaine des Renards**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une poule.

### **Sémaine des Lapins**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une carotte.

### **Sémaine des Ecureuils**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une noisette.

### **Sémaine de la Chenille**

La semaine pendant laquelle les Elfes organisent un grand repas, au terme duquel ils exécutent une danse traditionnelle.

### **Sémaine des Hamsters**

Les productions hebdomadaires de Hamsters, de Hamsters de Combat Berserks et de Hamsters Noirs du Chaos sont doublées.

### **Sémaine des Pigeons**

Une semaine pendant laquelle il faut nettoyer les statues tous les jours.

### **Sémaine de l'Angoisse**

La semaine pendant laquelle se déroulent les examens finaux des Apprentis Magiciens des Cités d'Argent.

### **Sémaine des Abeilles**

La semaine préférée des enfants, car la production de miel dans les ruches est triplée.

### **Sémaine des Coquelicots**

Une semaine pendant laquelle il est de bon ton d'offrir des fleurs champêtres à ses voisins.

### **Sémaine du Cygne**

Anciennement la Semaine du Canard.

### **Sémaine des Papillons**

Une semaine pendant laquelle il y a souvent des tempêtes imprévisibles.

### **Sémaine des Antilopes**

La semaine préférée des lions.

### **Sémaine des Corbeaux**

La semaine pendant laquelle est organisé le concours du plus bel épouvantail.

## Sémaine des Castors

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un arbre.

### **Sémaine des Flamants Roses**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une crevette.

### **Sémaine des Tortues**

Une semaine pendant laquelle tout le monde prend son temps.

### **Sémaine des Lynx**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un lapin.

### **Sémaine des Pingouins**

La semaine de ceux qui ne sont pas des manchots.

### **Sémaine des Faucons**

Une semaine pendant laquelle il vaut mieux surveiller ce qui se passe au-dessus de sa tête.

### **Sémaine des Hérissons**

La semaine pendant laquelle les hérissons sont prioritaires sur les routes.

### **Sémaine des Moineaux**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un ver de terre.

### **Sémaine des Lions**

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une antilope.

### **Sémaine des Daims**

La semaine pendant laquelle se déroule le plus grand concours de chasse d'Ashan.

### **Sémaine des Hiboux**

Une chouette semaine.

### **Sémaine des Wyvernes**

Une semaine pendant laquelle la production hebdomadaire de Wyvernes était doublée, avant leur totale extermination.

### **Sémaine des Tigres**

Une semaine idéale pour se trouver une nouvelle descente de lit.

## Production de Ressources

### **Sémaine du Festival**

Les revenus d'Or, de Bois et de Minerai des Cités et des Mines sont diminués de moitié. La production de ressources précieuses est nulle (Soufre, Mercure, Gemmes, Cristal).

### **Sémaine des Joyaux**

Les productions de Gemmes et de Cristaux sont doublées.

### **Sémaine de l'Alchimie**

Les productions de Mercure et de Soufre sont doublées.

### **Sémaine Dorée**

La production d'Or est doublée.

**Semaine de la Récolte**

Les productions de Bois et de Minerai sont doublées

**Aventure****Semaine des Voyageurs**

Les productions hebdomadaires de Prêtres des Runes, de Patriarches des Runes et de Gardiens des Runes sont doublées. Les Points de Mouvement de tous les Héros sont augmentés de 50%.

**Semaine des Quatre Vents**

Les Points de Mouvement sur mer de tous les Héros sont augmentés de 50%.

**Semaine de la Bêtise**

Les gains d'Expérience après un combat sont réduits de 50%.

**Semaine de l'Honneur**

Les gains d'Expérience après un combat sont doublés.

**Semaine de la Diplomatie**

Toutes les créatures neutres susceptibles de rejoindre votre armée en échange d'Or le feront gratuitement.

**Semaine des Instructeurs**

Le coût d'amélioration des créatures est réduit de 50%.

**Semaine des Marchands**

Le coût des artéfacts est réduit de 50%. Le coût d'échange de ressources est également réduit de 50%

**Semaine de la Méditation**

La vitesse de régénération du Mana est doublée.

**Combat****Semaine de l'Hésitation**

Lors des combats, l'Initiative de toutes les créatures du Havre, de l'Académie, de la Sylve et de la Forteresse est réduite de 20%.

**Semaine du Repos**

Lors des combats, l'Initiative de toutes les créatures Inferno, du Donjon, de la Nécropole et du Bastion est réduite de 20%.

**Semaine de la Fragilité**

Lors des combats, la Défense de toutes les créatures du Havre, de l'Académie, de la Sylve et de la Forteresse est réduite de 20%.

**Semaine de l'Infirmité**

Lors des combats, la Défense de toutes les créatures Inferno, du Donjon, de la Nécropole et du Bastion est réduite de 20%.

**Semaine du Chagrin**

Lors des combats, le Moral et la Chance de toutes les créatures du Havre, de l'Académie, de la Sylve et de la Forteresse sont réduits de -2.

**Semaine de la Pureté**

Lors des combats, le Moral et la Chance de toutes les créatures Inferno, du Donjon, de la Nécropole et du Bastion sont réduits de -2.

**Semaine de l'Espoir**

Lors des combats, le Moral et la Chance de toutes les créatures sont augmentés de +1.

**Semaine de l'Equilibre**

Lors des combats, le Moral et la Chance de toutes les créatures passent à 0.

**Semaine de la Robustesse**

Lors des combats, le nombre de points de vie de toutes les créature est augmenté de 20%

**Semaine de la Force et de la Magie**

Lors des combats, les dommages infligés par les attaques physiques sont augmentés de 50%, et le coût en Mana des sorts est réduit de 50%.

**Semaine de la Force**

Lors des combats, les dommages infligés par les attaques physiques sont augmentés de 50%.

**Semaine de la Magie**

Lors des combats, le coût en Mana des sorts est réduit de 50%.

**Semaine de l'Ether**

Le coût en Mana des sorts est doublé.

**Semaine du Chaos**

Lors des combats, les dommages infligés par les sorts sont augmentés de 50%.

**Semaine de la Glace et du Feu**

Lors des combats, les sorts des Magies du Feu et de la Glace infligent le double de dommages.

**Semaine de l'Eau**

Lors des combats, les dommages infligés par la Magie de la Glace sont augmentés de 50%. Le nombre d'Elémentaires d'Eau invoqués est augmenté de 50%.

**Semaine du Feu**

Lors des combats, les dommages infligés par la Magie du Feu sont augmentés de 50%. Le nombre d'Elémentaires de Feu invoqués est augmenté de 50%.

**Semaine de la Terre**

Lors des combats, les dommages infligés par la Magie de la Terre sont augmentés de 50%. Le nombre d'Elémentaires de Terre invoqués est augmenté de 50%.

**Semaine de l'Air**

Lors des combats, les dommages infligés par la Magie de l'Air sont augmentés de 50%. Le nombre d'Elémentaires d'Air invoqués est augmenté de 50%.

**Semaine de la Destruction**

Lors des combats, la puissance des sorts de l'Ecole de la Destruction est toujours maximale.

**Semaine de la Lumière**

Lors des combats, la puissance des sorts de l'Ecole de la Lumière est toujours maximale.

**Semaine des Ténèbres**

Lors des combats, la puissance des sorts de l'Ecole des Ténèbres est toujours maximale.

**Semaine de l'Invocation**

Lors des combats, la puissance des sorts de l'Ecole de l'Invocation est toujours maximale.

**Production de Créatures****Semaine de la Peste**

Une épidémie extermine les créatures de toutes les structures. Aucune créature n'est produite cette semaine.

**Semaine de la Maladie**

La production hebdomadaire de créatures dans toutes les structures est réduite des deux tiers par une épidémie (1 survivant au minimum).

**Semaine de la Fièvre**

La production hebdomadaire de créatures dans toutes les structures est réduite de moitié par une épidémie (1 survivant au minimum).

**Semaine de la Vie**

La production hebdomadaire de toutes les créatures est doublée.

**Sémaine de la grande conjonction**

La production hebdomadaire de toutes les créatures est triplée. Les productions de ressources sont également triplées.

**Sémanes des Créatures****Sémaine des Paysans**

Les productions hebdomadaires de Paysans, de Conscrits et de Brutes sont doublées.

**Sémaine des Archers**

Les productions hebdomadaires d'Archers, d'Arbalétriers et de Sagittaires sont doublées.

**Sémaine de l'Infanterie**

Les productions hebdomadaires de Fantassins, de Champions et de Vindicateurs sont doublées.

**Sémaine des Griffons**

Les productions hebdomadaires de Griffons, de Griffons Impériaux et de Griffons de Combat sont doublées.

**Sémaine de la Piété**

Les productions hebdomadaires de Prêtres, d'Inquisiteurs et de Zélés sont doublées.

**Sémaine des Cavaliers**

Les productions hebdomadaires de Cavaliers, de Paladins et de Fanatiques sont doublées.

**Sémaine des Anges**

Les productions hebdomadaires d'Anges, d'Archanges et de Séraphins sont doublées.

**Sémaine des Gremlins**

Les productions hebdomadaires de Gremlins, d'Ingénieurs Gremlins et de Saboteurs Gremlins sont doublées.

**Sémaine des Gargouilles**

Les productions hebdomadaires de Gargouilles, de Gargouilles d'Obsidienne et de Gargouilles de Marbre sont doublées.

**Sémaine des Machines**

Les productions hebdomadaires de Golems de Fer, de Golems d'Acier et de Golems Magnétiques sont doublées.

**Sémaine des Magiciens**

Les productions hebdomadaires de Mages, d'Archimages et de Mages de Guerre sont doublées.

**Sémaine des Djinns**

Les productions hebdomadaires de Djinns, de Sultans Djinns et de Padischahs Djinns sont doublées.

**Sémaine des Rakshasas**

Les productions hebdomadaires de Rani Rakshasa, de Raja Rakshasa et de Kshatriya Rakshasa sont doublées.

**Sémaine des Géants**

Les productions hebdomadaires de Géants, de Titans et de Colosses sont doublées.

**Sémaine Féérique**

Les productions hebdomadaires de Nymphe, de Dryades et d'Adryades sont doublées.

**Sémaine de la Lame Dansante**

Les productions hebdomadaires de Danse-Lames, de Danse-Guerres et de Danse-Vents sont doublées.

**Sémaine des Chasseurs**

Les productions hebdomadaires de Chasseurs, de Maîtres Chasseurs et de Maîtres Archers sont doublées.

**Sémaine des Druides**

Les productions hebdomadaires de Druides, de Druides Séculaires et de Hauts-Druides sont doublées.

**Sémaine des Licornes**

Les productions hebdomadaires de Licornes, de Licornes d'Argent et de Licornes Blanches sont doublées.

**Sémaine des Tréants**

Les productions hebdomadaires de Tréants, de Tréants Séculaires et de Tréants Hargneux sont doublées.

**Sémaine des Dragons Verts**

Les productions hebdomadaires de Dragons Verts, de Dragons d'Emeraude et de Dragons de Saphir sont doublées.

**Sémaine des Diablotins**

Les productions hebdomadaires de Diablotins, de Familiers et de Quasits sont doublées.

**Sémaine des Cornus**

Les productions hebdomadaires de Démons Cornus, de Tyrans Cornus et de Voltigeurs Cornus sont doublées.

**Sémaine des Chiens**

Les productions hebdomadaires de Chiens des Enfers, de Cerbères et de Molosses des Flammes sont doublées.

**Sémaine de la Tentation**

Les productions hebdomadaires de Succubes, de Maîtresses Succubes et de Charmeuses Succubes sont doublées.

**Sémaine des Cauchemars**

Les productions hebdomadaires de Chevaux Infernaux, de Destriers de Cauchemar et d'Etalons Démentiels sont doublées.

**Sémaine des Abîmes**

Les productions hebdomadaires de Fièlons des Abîmes, de Seigneurs des Abîmes et de Conquérants des Abîmes sont doublées.

**Sémaine Démoniaque**

Les productions hebdomadaires de Diables, d'Archidiables et de Métadiables sont doublées.

**Sémaine Noire**

Les productions hebdomadaires d'Eclaireurs, d'Assassins et de Traqueurs sont doublées.

**Sémaine Sanglante**

Les productions hebdomadaires de Vierges Sanglantes, de Furies Sanglantes et de Poisons Sanglantes sont doublées.

**Sémaine des Minotaures**

Les productions hebdomadaires de Minotaures, de Champions Minotaures et de Minotaures Dominants sont doublées.

**Sémaine des Maraudeurs**

Les productions hebdomadaires de Maraudeurs Noirs, de Maraudeurs Sinistres et de Maraudeurs Funestes sont doublées.

**Sémaine des Hydres**

Les productions hebdomadaires d'Hydres, d'Hydres des Abysses et d'Hydres Toxiques sont doublées.

**Sémaine de l'Ombre**

Les productions hebdomadaires de Sorcières de l'Ombre, de Matriarches de l'Ombre et de Dames de l'Ombre sont doublées.

**Sémaine des Dragons**

Les productions hebdomadaires de Dragons d'Ombre, de Dragons Noirs et de Dragons Rouges sont doublées.

**Sémaine des Squelettes**

Les productions hebdomadaires de Squelettes, d'Archers Squelettes et de Guerriers Squelettes sont doublées.

**Semaine des Morts**

Les productions hebdomadaires de Zombies, de Zombies Pestilentiels et de Zombies Putréfiés sont doublées.

**Semaine des Fantômes**

Les productions hebdomadaires de Fantômes, de Spectres et de Poltergeists sont doublées.

**Semaine des Vampires**

Les productions hebdomadaires de Vampires, de Seigneurs Vampires et de Nosfératus sont doublées.

**Semaine des Liches**

Les productions hebdomadaires de Liches, d'Archiliches et de Liches Cardinales sont doublées.

**Semaine des Revenants**

Les productions hebdomadaires de Revenants, d'Apparitions et de Hurleuses sont doublées.

**Semaine du Souvenir des Dragons**

Les productions hebdomadaires de Dragons Squelettes, de Dragons Spectraux et de Dragons d'Ether sont doublées.

**Semaine des Défenseurs**

Les productions hebdomadaires de Défenseurs, de Gardes-Boucliers, et de Gardes-Pierres sont doublées.

**Semaine des Lances**

Les productions hebdomadaires de Manieurs de Lances, d'Escarmoucheurs et de Harponneurs sont doublées.

**Semaine des Ours**

Les productions hebdomadaires de Chevaucheurs d'Ours, de Chevaucheurs d'Ours Noirs et de Chevaucheurs d'Ours Blancs sont doublées.

**Semaine de la Rage**

Les productions hebdomadaires de Batailleurs, de Berserkers et de Rage-Guerres sont doublées.

**Semaine des Voyageurs**

Les productions hebdomadaires de Prêtres des Runes, de Patriarches des Runes et de Gardiens des Runes sont doublées. Les Points de Mouvement de tous les Héros sont augmentés de 50%.

**Semaine des Thanes**

Les productions hebdomadaires de Thanes, de Thanes des Flammes et de Thanes des Tempêtes sont doublées.

**Semaine des Salamandres**

Les productions hebdomadaires de Dragons de Feu, de Dragons de Magma et de Dragons de Lave sont doublées.

**Semaine des Gobelins**

Les productions hebdomadaires de Gobelins, de Piégeurs Gobelins et de Sorciers-Docteurs Gobelins sont doublées.

**Semaine des Centaures**

Les productions hebdomadaires de Centaures, de Nomades Centaures et de Pillards Centaures sont doublées.

**Semaine des Orcs**

Les productions hebdomadaires de Guerriers, de Vétérans et de Bellicistes sont doublées.

**Semaine des Totems**

Les productions hebdomadaires de Femmes-Médecine, de Filles du Ciel et de Filles de la Terre sont doublées.

**Semaine des Clans**

Les productions hebdomadaires de Féroces, de Bourreaux et de Chefs de Clan sont doublées.

**Semaine des Vouivres**

Les productions hebdomadaires de Vouivres, de Vouivres Venimeuses et de Pao-kais sont doublées.

**Semaine des Cyclopes**

Les productions hebdomadaires de Cyclopes, de Cyclopes Déchaînés et de Cyclopes Sanguinaires sont doublées.

# COMPÉTENCES UNIQUES

## Académie: Artisanat



L'Artisanat est la capacité des Magiciens à créer des "mini-artefacts" et d'en équiper les *Créatures de l'Académie*. Afin d'être capable de créer ces artefacts, la Forge des arcanes doit être construite dans la ville, et coûte **Forge des arcanes 3000**, ainsi que 1 de chaque ressource. Seuls les magiciens, avec la compétence Artisanat, peuvent utiliser ce bâtiment.



En créant ces mini-artefacts, le magicien leur confère des effets variés, augmentant les statistiques de la créature à laquelle l'artefact est attaché. La liste complète de ces effets peut être trouvée ci-dessous, ainsi que le coût en ressources. Notez que chaque effet ne peut être utilisé plus d'une fois par mini-artefact.

On peut attribuer jusqu'à 3 effets à un artefact, suivant la maîtrise par le magicien de la compétence Artisanat: 1 effet pour des notions d'Artisanat, 2 effets pour Artisanat pratique et 3 effets pour Artisanat avancé. Le coût de chaque effet supplémentaire est aussi progressif: le premier coûte 5 de chaque ressource associée, le second coûte 10, et le troisième 15.



Notez que l'ordre des effets n'influera pas sur le bonus résultant aux statistiques, bien qu'il change le coût total du mini-artefact. Pensez à tester les différentes combinaisons, et choisissez avec sagesse la combinaison qui ira le mieux avec vos productions de ressources.

La quatrième et plus puissante maîtrise de la compétence, Artisan Ultime, réduit le coût total de création de moitié.

## Caractéristiques des Artefacts

Chaque effet des mini-artefacts augmentera une statistique de créature, comme détaillé ci-dessous. La puissance de l'effet dépend de l'**Esprit** (E) du héros créant l'artefact.



### Brise-Armure

- » **Effet:** Réduit la Défense de l'ennemi.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/15$
- » **Coût:** Minerai, Soufre



### Moral

- » **Effet:** Augmente le Moral.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/10$
- » **Coût:** Minerai, Soufre



### Chance

- » **Effet:** Augmente la Chance.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/10$
- » **Coût:** Bois, Cristal



### Pénétration

- » **Effet:** Augmente l'Attaque.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/4$
- » **Coût:** Minerai, Cristal



### Défense

- » **Effet:** Augmente la Défense.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/4$
- » **Coût:** Bois, Cristal



### Résistance à la Magie

- » **Effet:** Réduit les dommages infligés par la magie.
- » **Formule:** voir le tableau. 85% est la valeur maximale.
- » **Coût:** Bois, Gemmes



### Hâte

- » **Effet:** Augmente l'Initiative.
- » **Formule:**  $N = \min(\text{Esprit}, 50)$
- » **Coût:** Mercure, Soufre



### Santé

- » **Effet:** Augmente le nombre de points de vie.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/5$
- » **Coût:** Bois, Gemmes

**Vitesse**

- » **Effet:** Augmente le nombre de Points de Mouvement.
- » **Formule:**  $N = 1 + \text{Esprit}/15$
- » **Coût:** Minerai, Mercure

E = 1	-1	+1	+1	+1%	+1	+1	+1	+6%	+1	+1
E = 2				+2%				+13%		
E = 3				+3%				+19%		
E = 4				+4%		+2		+25%		
E = 5				+5%				+29%	+2	
E = 6				+6%				+34%		
E = 7				+7%				+37%		
E = 8			+3	+8%		+3		+41%		
E = 9				+9%				+44%		
E = 10		+2		+10%	+2			+47%	+3	
E = 11				+11%				+49%		
E = 12			+4	+12%		+4		+52%		
E = 13				+13%				+54%		
E = 14				+14%				+56%		
E = 15	-2			+15%				+58%	+4	+2
E = 16			+5	+16%		+5		+60%		
E = 17				+17%				+61%		
E = 18				+18%				+63%		
E = 19				+19%				+64%		
E = 20		+3	+6	+20%	+3	+6		+66%	+5	
E = 21				+21%				+67%		
E = 22				+22%				+68%		
E = 23				+23%				+69%		
E = 24			+7	+24%		+7		+70%		
E = 25				+25%				+71%	+6	
E = 26				+26%				+72%		
E = 27				+27%				+73%		
E = 28			+8	+28%		+8		+74%		
E = 29				+29%				+75%		
E = 30	-3	+4		+30%	+4			+76%	+7	+3
E = 31				+31%						
E = 32			+9	+32%		+9		+77%		
E = 33				+33%				+78%		
E = 34				+34%						
E = 35				+35%				+79%	+8	
E = 36			+10	+36%		+10				
E = 37				+37%				+80%		
E = 38				+38%						
E = 39				+39%				+81%		
E = 40		+5	+11	+40%	+5	+11			+9	
E = 41				+41%				+82%		
E = 42				+42%						
E = 43				+43%						
E = 44			+12	+44%		+12				
E = 45	-4			+45%				+83%	+10	+4
E = 46				+46%						
E = 47				+47%						
E = 48			+13	+48%		+13				
E = 49				+49%				+84%		
E = 50		+6		+50%	+6				+11	
E = 51										
E = 52			+14			+14				
E = 53										
E = 54										
E = 55								+12		
E = 56			+15			+15				
E = 57										
E = 58										
E = 59										
E = 60	-5	+7	+16		+7	+16	+85%	+13	+5	

**Note:** Certaines créatures ont déjà une Protection magique naturelle (N). Dans ce cas, le bonus de protection magique de l'artefact (P) augmentera la protection suivant la formule:

$$\text{Protection Totale} = N + [(100\% - N) * P]$$

Par exemple, un peloton de Golems de fer (50% de protection magique) avec un artefact octroyant +34% de protection magique, aura au final 67% de protection magique.

On ne doit pas confondre résistance magique et protection magique: 25% de résistance donne 25% de chance d'éviter l'attaque magique, alors que 25% de protection réduira les effets de l'attaque magique de 25%. Ainsi, l'effet de protection magique ci-dessus est malheureusement très mal nommé en français, puisqu'il s'agit bel et bien d'une protection, et non d'une résistance.

## Niveaux des Artefacts

Pendant le processus de construction, vous aurez la possibilité de sélectionner un "type" de mini-artefact. Le type lui-même n'a pas d'impact sur les statistiques attribuées. Chacun existe en 3 niveaux, correspondant au niveau d'artisanat et au nombre d'effets associés.

Niveau	Amulette	Pendentif	Broche	Orbe
1				
2				
3				

## Utilisation des artefacts

Une fois créé, le mini-artefact peut équiper une de vos **créatures de l'Académie**. Notez qu'un peloton de créatures ne peut être équipé que d'**un artefact à la fois**. La fenêtre de statistique des créatures donnera les informations à propos de l'artefact équipé, s'il y en a un. Bien sûr, vous pourrez l'enlever en cliquant sur la "fenêtre d'équipement" de la créature. Si vous ne l'enlevez pas, et que vous équipez la créature avec un autre artefact, l'ancien sera simplement remplacé. Cela poussera le joueur à réfléchir pour quelle créature il créera le mini-artefact, et à choisir la statistique à augmenter.



Puisqu'il est possible d'enlever un artefact d'une créature, vous pouvez l'utiliser comme vous le voulez sur vos différents pelotons. Cependant, vous devez être dans une ville de l'Académie avec une Forge des Arcanes construite pour pouvoir le faire. Notez que ces mini-artefacts sont transportés par le peloton de créature quand il est équipé, ou par le héros quand il n'est pas équipé. Mais il n'existe pas d'interface vous permettant de les voir en dehors de la Forge des Arcanes.

Les artefacts ne sont jamais perdus lors d'amélioration, rassemblement ou scission de pelotons de créatures. Quand vous rassemblez 2 pelotons ayant tout deux un artefact équipé, un seul est pris par le peloton résultant. L'autre se retrouve dans l'escarcelle du héros, et est disponible pour équiper un autre peloton. Lorsqu'un peloton est tué ou renvoyé, par contre, son mini-artefact est perdu.

Enfin, si les mini-artefacts peuvent être créés pour un coût donné, ils peuvent aussi être démantelés. Les composants seront extraits et vous le coût de construction sera ajouté à vos ressources. Par exemple, quand votre héros gagne un niveau et que vous voulez améliorer votre mini-artefact en lui ajoutant un effet, vous pouvez le démanteler pour le reconstruire.

## Donjon: Chaînes élémentaires

Le système de chaînes élémentaires permet à un sorcier de faire des dommages élémentaires supplémentaires avec ses troupes et ses sorts. Ces dommages additionnels se déclenchent lorsque l'attaquant possède l'"élément" opposé à celui de sa cible. Ce système est un atout considérable des héros du donjon, et vous gagnerez beaucoup à le maîtriser.

### Quels sont les éléments ?

Chaque créature et sort destructeur dans Heroes of Might and Magic V est relié à l'**un** des quatre éléments du monde antique:  **Air**,  **Terre**,  **Feu** et  **Eau**.

Les sorts de destructions, causent des dégâts élémentaires directs en fonction de leur nature, par exemple des dégâts de feu pour le sort "Boule de Feu", de terre pour le sort "Choc Terrestre", d'eau pour le sort "Cercle d'Hiver" etc. Vous en trouverez la liste complète dans le [tableau des sorts de destruction p.286](#).

Chaque créature possède un élément aléatoire, qui change chaque semaine, ainsi qu'au cours des combats.

### Prérequis

Pour pouvoir profiter des dommages élémentaires, il faut d'abord remplir certaines conditions:

- Perception Elémentaire.* Apprendre cette capacité permet au joueur de voir les éléments associés aux créatures **ennemis**. Sans cette capacité, les chaînes élémentaires ne fonctionnent pas. La Perception Elémentaire seule ne permet d'infliger des dégâts élémentaires  **qu'avec des sorts**. Vos créatures ne peuvent donc pas encore en profiter.
- Autel des Eléments.* L'Autel des Eléments permet au joueur de voir les éléments liés à ses **propres** unités. Ce bâtiment est requis afin que le joueur puisse utiliser ses **créatures** pour infliger des dégâts élémentaires. 

**Note:** La perception élémentaire est la capacité qui permet d'utiliser des chaînes élémentaires. Si vous possédez la perception élémentaire, mais pas l'autel des éléments, vous pouvez quand même utiliser les chaînes élémentaires avec vos sorts. Cependant, si vous possédez l'autel des éléments mais pas la perception élémentaire, vous ne pourrez pas réaliser de chaînes élémentaires de quelque manière que ce soit.

### L'essence des Chaînes Élémentaires

Quand les prérequis ci-dessus sont remplis, les chaînes élémentaires vous permettent de faire plus de dommages en combat. Ces dommages élémentaires additionnels représentent une fraction (voir plus bas) des dommages de vos créatures ou de vos sorts. Ils se déclenchent lorsque l'élément de la créature cible est l'opposé de l'élément de votre sort ou de votre créature infligeant les dégâts.



Une fois que le bonus de dommages élémentaires a été déclenché, les éléments des créatures (attaquant et défenseur) sont modifiés aléatoirement. Ainsi si le feu a attaqué l'eau, les nouveaux éléments peuvent être la terre et le feu, l'air et l'eau, le feu et l'air, etc. Dès que le combat est terminé les créatures vont cependant retrouver les éléments auxquelles elles étaient associées en début de combat. Cet élément change chaque semaine, permettant ainsi d'éviter que les mêmes créatures profitent systématiquement d'un bonus face aux mêmes opposants.

Notez que les éléments associés aux sorts, eux, ne changent jamais.

### Questions fréquemment posées sur les chaînes élémentaires

#### Où les éléments sont-ils indiqués, comment puis-je les voir ?

Les éléments associés aux créatures sont montrés lors du combat (et dans l'écran de ville). L'élément de chaque créature est visible sur sa case de la barre d'initiative, ou dans sa fiche de propriétés (si vous cliquez sur la créature avec le bouton droit). Il faut bien sûr pour cela posséder la capacité Perception Elémentaire, comme expliqué plus haut.

#### Les chaînes élémentaires peuvent-elles fonctionner de manière inverse ? Que se produit-il si la créature alignée feu d'un ennemi attaque ma créature associée à l'eau ?

La seule manière pour que les chaînes élémentaires fonctionnent dans la direction opposée est que votre adversaire soit lui aussi un sorcier, et qu'il possède la capacité perception élémentaire. Les dommages que vos troupes subiront dépendront alors de ses compétences et de ses bâtiments. Si l'ennemi n'est pas un sorcier, vous êtes alors assuré qu'il ne puisse pas vous infliger de dégâts élémentaires.

#### Que se produit-il quand une créature a de la chance ? Et lors d'une riposte ?

Quand votre créature est affectée par un bonus de chance, la quantité de dommages élémentaires causés en tient compte. Par exemple, si votre créature cause habituellement 70 + 7 dommages de la Terre, cette fois elle fera 140 + 14 dommages de la Terre. En termes de riposte, oui, les chaînes élémentaires peuvent être déclenchées lors de ripostes de vos créatures.

**Que se passe-t-il si ma créature et sa cible n'ont pas d'éléments opposés ? (Par exemple le feu contre l'air)**

Rien ne se produit en termes de dommages élémentaires.

**Qu'en est il des créatures attaquant plus d'un ennemi en une attaque (comme les hydres par exemple) ?**

Pour les créatures qui infligent des coups successifs (Minotaures), les dommages élémentaires, s'ils existent, se déclenchent sur la première attaque. Pour les créatures comme les hydres ou les dragons noirs, causant des dommages à des cibles multiples simultanément, chaque créature cible est sujette aux dommages élémentaires selon son élément.

**Pourquoi parle-t-on de "Chaînes" élémentaires ?**

Car il y avait de véritables chaînes par le passé (pendant les versions beta du jeu). Le système était alors beaucoup plus complexe et subtil, et en conséquence plus difficile à maîtriser. Il a donc été décidé de le simplifier pour permettre un accès plus facile à tous les joueurs. Seul le nom est resté, comme dernier vestige de ces temps glorieux.



## Niveaux de Focalisation et Chaînes Elémentaires



### Notions de Focalisation

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 10% des dommages normaux



### Focalisation Pratique

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 20% des dommages normaux

» **Prérequis:** Notions de Focalisation



### Focalisation Avancée

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 30% des dommages normaux

» **Prérequis:** Focalisation Pratique



### Focalisation Ultime

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 40% des dommages normaux

» **Prérequis:** Focalisation Avancée

## Comment augmenter les bonus des dommages élémentaires ?



### Autel des Eléments Primordiaux

- » **Effet:** +10% aux dommages élémentaires (cumulable)
- » **Prérequis:** Ville Niveau 3, Autel des Eléments
- » **Coût:** 3000 Mana, 5 Mana



### Courroux des Eléments

- » **Effet:** Double les dommages élémentaires
- » **Prérequis:** Sorcier Chanceux (Chance), Assimilation des Arcanes (Sorcellerie), Maître de la Glace, Maître de la Foudre, Maître du Feu (Magie de la Destruction), Perception Élémentaire (Chaînes Élémentaires)

## Eléments liés aux sorts de destruction

Les sorts d'autres écoles que la magie de la destruction ne déclencheront aucun dommage élémentaire.

Nom	Niveau	Elément
Flèche des Arcanes	1	Feu
Stalagmites	1	Terre
Foudre	2	Air
Trait de Glace	2	Eau
Boule de Feu	3	Feu
Cercle d'Hiver	3	Eau
Mur de Flammes	3	Feu
Chaîne de Foudre	4	Air
Pluie de Météores	4	Terre
Armageddon	5	Feu
Choc Terrestre	5	Terre
Froid Glacial	5	Eau

## Stratégies

Comme la Riposte des Chevaliers, la compétence de Focalisation possède un autre aspect: elle diminue la protection magique des créatures. Vous pourrez donc augmenter les niveaux de la compétence Focalisation pour améliorer vos dommages élémentaires et infliger des dégâts magiques aux créatures qui y sont d'ordinaires insensibles ; tandis que les capacités associées vous permettront de renforcer la puissance magique de votre héros - avec Sorts Amplifiés par exemple. Le cruel manque de mana dont souffrent les sorciers peut être compensé grâce à la Transe Rituelle. Quant aux chaînes élémentaires, il n'y a qu'une seule capacité qui les rend plus puissantes, à savoir Courroux des Eléments (voir p.301). Pour commencer, il est plus facile de construire les Autels des Eléments Primordiaux dans chacune de vos villes, chacun procurant un bonus de 10%. Ainsi, Focalisation Avancée, couplée à deux Autels des Eléments Primordiaux, procure 50% de dégâts élémentaires, un bonus déjà conséquent.

## Havre: Entraînement

La compétence raciale du Havre, l'Entraînement, tire avantage des villes à prédominance humaine. L'Entraînement permet au joueur de convertir une unité humaine d'un niveau inférieur en une unité humaine d'un niveau supérieur, pour un certain coût. A ne pas confondre avec l'amélioration, qui transforme un Paysan en Conscrit par exemple. Bien sûr, l'Entraînement est l'apanage des Chevaliers, les Héros du Havre.



Sur les sept niveaux de créatures du Havre, cinq sont composés d'humains, vous donnant 4 possibilités d'amélioration. Bien sûr, vous n'êtes pas obligés de vous arrêter à une amélioration, et pouvez en enchaîner plusieurs. Par exemple en transformant des Paysans en Archers, puis en Fantassins, puis en Prêtres, et enfin en Cavaliers comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Vous pouvez entraîner un certain nombre d'unités dans chacune de vos cités Havre par semaine, en fonction des bâtiments construits dans cette cité : le Terrain d'Entraînement, prérequis indispensable, vous autorise 7 entraînements par semaine, auxquels peuvent s'ajouter les 13 entraînements supplémentaires du Hall des Héros.

### Coûts d'Entraînement standards

Entraîner une unité vous coûtera par défaut 3 fois le prix de l'unité entraînée. Notez que vous pouvez entraîner une unité successivement d'un niveau au suivant, mais cela compte comme autant d'étapes d'entraînement (pour la limite hebdomadaire), et bien sûr les coûts s'additionnent. Les coûts de base et cumulés sont indiqués dans le tableau suivant :

Unité entraînée				
	Paysan	Archier	Fantassin	Cavalier
	150	420	2370	6120
		270	2220	5970
			1950	5700
				3750

Le résultat de l'entraînement est toujours une unité non-améliorée, et c'est à vous de voir si vous voulez les améliorer ensuite. Notez que vous pouvez très bien entraîner des créatures améliorées, mais cela vous coûtera le même prix que pour l'unité de base, et elles seront converties elles aussi en créatures non-améliorées du niveau supérieur.

A noter également que la demeure de créatures que vous voulez atteindre **doit être construite** dans votre ville.

### Modificateurs des coûts d'Entraînement

Les réductions de coût peuvent se cumuler, comme résumé dans le tableau en fin de liste. Par exemple, un héros avec Riposte Pratique (-15%) et Entraineur Efficace (-35%) peut entraîner ses troupes à moitié prix. Si le héros possède en plus la spécialité Suzerain (comme Ornella, dans le scénario "L'Union"), et est de niveau 10 (-18%), alors la réduction est de 68%, ne laissant que 32% à payer — moins que le prix d'achat de l'unité entraînée! Si la réduction atteint 100%, l'Entraînement est gratuit.

#### Pour les pros

Comme pour d'autres valeurs arrondies par défaut dans le jeu, il faut appliquer le "Nival-rondi" :  $Nival\_floor(x) = \text{ceil}(x)-1$ , c'est-à-dire qu'on arrondit d'abord par excès puis on retranche 1, ce qui évidemment donne des résultats assez particuliers sur les entiers, comme par exemple  $Nival\_floor(150) = 149$ ...



#### Terrain d'Entraînement

» **Effet:** Requis pour pouvoir entraîner dans la ville. Permet d'entraîner 7 unités par semaine.

» **Prérequis:** Ville niveau 6.

» **Coût:** 3500, 10, 5, 5

**Hall des Héros**

- » **Effet:** Permet d'entraîner 13 unités supplémentaires par semaine, pour un total de 20.
- » **Prérequis:** Ville niveau 9, Terrain d'Entraînement.
- » **Coût:** 5000, 10, 5, 5

**Riposte Pratique**

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 15%.
- » **Prérequis:** Notions de Riposte

**Riposte Avancée**

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 30%.
- » **Prérequis:** Riposte Pratique

**Riposte Ultime**

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 45%.
- » **Prérequis:** Riposte Avancée

**Entraînement Avancé (capacité)**

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 35%.

**Suzerain (spécialisation)**

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 2% par niveau du héros:  
réduction = (Niveau-1)\*2%.

Le tableau suivant contient le résumé des différentes combinaisons possibles de Riposte et Entraînement Avancé. Dans chaque cas est indiquée la fraction restante à payer :

Notions de Riposte	Riposte Pratique	Riposte Avancée	Riposte Ultime
100%	85%	70%	55%
	65%	50%	35%
			20%

**Stratégies**

L'entraînement le plus remarquable est celui de Fantassin à Prêtre, car il convertit un combattant de mêlée en un attaquant à distance considérablement plus puissant. De plus, si vous tablez sur l'Entraînement, les bâtiments améliorés deviennent d'une priorité moindre, spécialement pour les paysans. Les paysans apportent également un bon bonus financier lequel vous servira à réunir les sommes pour les entraîner en archers.

Si vous basez votre stratégie sur l'Entraînement, les mines d'Or devront être votre priorité. Si vous combattez des armées lentes, entraîner des paysans en archers sera très efficace. Inversement, contre des armées très fortes à distance, les fantassins en protection et les Cavaliers en offensive vous seront très utiles.

## Inferno: Déphasage

La capacité de déphasage de l'Inferno permet aux créatures d'invoquer (ou de "déphaser") des créatures de même type qu'elles sur le champ de bataille. Chaque unité ne peut utiliser qu'une seule fois cette capacité par combat. Pour pouvoir déphaser, le héros Inferno doit avoir la compétence notions de Déphasage au moins. Notions de déphasage vous permet d'appeler des diablotins et des démons cornus, mais vous ne pourrez déphaser des chiens de l'enfer par exemple qu'avec Déphasage pratique.



Pour déphaser, vous pourrez définir l'endroit où les créatures apparaîtront. Les unités **déphasées** (renforts) auront besoin d'un tour pour apparaître sur le champ de bataille, puis d'un autre tour pour pouvoir agir. Les effets de sorts (comme Rapidité) ne sont pas transférables aux nouvelles créatures déphasées. Les unités **déphasantes** utilisent seulement la moitié de leur tour pour appeler les renforts (leur valeur ATB est réinitialisée à 0,5 — cf p.318).

Il existe bien sûr plusieurs améliorations à apprendre pour accroître la vitesse et l'efficacité du déphasage. Référez-vous au tableau suivant pour plus d'informations.

## Niveaux de Déphasage



### Notions de Déphasage

- » **Capacité de déphasage:** jusqu'au niveau 2 (diablotins, démons et leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 30% des troupes déphasantes



### Déphasage Pratique

- » **Capacité de déphasage:** jusqu'au niveau 4 (ajout des chiens des enfers, des succubes et de leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 35% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Notions de Déphasage



### Déphasage Avancé

- » **Capacité de déphasage:** jusqu'au niveau 6 (ajout des chevaux de l'enfer, des fiélons des abîmes et de leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 40% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Déphasage Pratique



### Déphasage Ultime

- » **Capacité de déphasage:** toutes les troupes de l'inferno (ajout des diables et de leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 45% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Déphasage Avancé

## Augmentations du Déphasage



### Déphasage Instantané (Déphasage)

- » **Effet sur la vitesse:** Les unités **déphasées** apparaissent instantanément.
- » **Prérequis:** Flèches Enflammées (Attaque), Téléportation d'Assaut (Logistique), Terre Corrompue (Magie des Ténèbres)



### Maître des Plans (Commandement)

- » **Effet sur la quantité:** 20% de renforts supplémentaires
- » **Prérequis:** Recrutement



### Déphasage Rapide (Logistique)

- » **Effet sur la vitesse:** Les unités **déphasantes** utilisent seulement le quart de leur tour pour appeler les renforts (leur valeur ATB est réinitialisée à 0,75 — cf p.318)
- » **Prérequis:** Dégustation de Cadavre (Déphasage)



### Déphasage Massif (Chance)

- » **Effet sur la quantité:** 10% à 35% de chance que le double de renforts soit déphasés (le pourcentage dépendant de la chance du héros: 10% + Chance \* 5%, et 10% si sa chance est négative)
- » **Prérequis:** Chance du soldat



### Portail du Chaos

- » **Effets sur la quantité:** 10% de renforts supplémentaires (cumulatif)
- » **Prérequis:** Ville niveau 3
- » **Coût:** 1000, 2, 2

Il est important de noter que les créatures déphasées disparaîtront à la fin du combat, et rien ne peut l'empêcher. De même, notez qu'une créature déphasée ne contribue pas au gain d'expérience. Si vous faites en sorte de battre toute les autres créatures en combat sauf celles déphasées, celles-ci disparaîtront, et le combat se finira normalement. Cette remarque est vraie pour toute créature invoquée ou force fantomatique. Par contre, si la créature ayant appelé les renforts est tuée au combat, les créatures déphasées ne disparaîtront pas, même si elles ne se sont pas encore matérialisées.

Pendant la période de transition de déphasage, i.e. le tour nécessaire aux renforts pour apparaître sur le champ de bataille, l'endroit du déphasage est visible par les 2 joueurs. Si la position visée est bloquée lorsque la créature apparaît, elle se décale automatiquement vers une position libre. Aucun sort ne peut atteindre les renforts avant qu'ils ne se soient matérialisés. En particulier, la seule manière de les faire apparaître plus vite est la capacité absolue Déphasage Instantané.

## Stratégies

Alors que les niveaux de la compétence Déphasage augmentent l'efficacité du Déphasage, les capacités raciales associées ne l'influencent pas (à part la capacité absolue). Cette structure est assez similaire à l'Artisanat des Magiciens. Cependant, les Seigneurs Démons peuvent améliorer leur Déphasage grâce à des capacités liées à d'autres compétences, comme Commandement, Logistique ou Chance, qu'il vous faudra donc impérativement développer si vous voulez jouer à fond la carte du Déphasage. D'autant plus qu'elles peuvent être cumulées à Déphasage Instantané (voir la section [Développement du Héros p.301](#)).



## Nécropole: Nécromancie

La Nécromancie est la pratique des arts sombres, pour relever des créatures d'entre les morts. Les Nécromanciens sont capables de relever des non-morts de tous les niveaux, du Squelette au Dragon Spectral. Le type des créatures relevées dépend du type des ennemis tués au combat. A la fin d'un combat victorieux, les Points de Vie des ennemis tués, combiné au pourcentage de Nécromancie du héros, détermineront les quantités maximales de chaque créature non-morte qui pourront être relevées. Le Nécromancien pourra alors choisir de les relever effectivement ou non, s'il dispose des points de Flux Noir nécessaires. La réserve de points de Flux Noir est partagée par tous les héros du joueur, et n'est remplie qu'au début de chaque semaine.



Dans le nouveau système de Nécromancie, il y a donc trois questions à se poser:

- » quels types de créatures pourront être relevés ?
- » combien de créatures de chaque type pourront être relevées ?
- » quel en sera le coût en Flux Noir et comment est calculée la réserve hebdomadaire ?

### Combien de créatures seront relevées ?

Les non-morts ne peuvent être relevées qu'à partir des **troupes ennemis tuées** (sauf élémentaires et mécaniques), à l'**issue d'un combat victorieux** :

$$\text{PV_Relevés} = \text{PV_Tués} \times \text{Nécromancie}$$

où PV\_Relevés et PV\_Tués sont respectivement les Points de Vie relevés et tués au combat. La Nécromancie est le pourcentage qui dépend principalement des compétences du héros et du nombre de Pilier d'Ossements construits dans vos villes (voir ci-dessous). **Le nombre de non-morts relevés est limité par le nombre de créatures tuées.**

<b>Nécromancie</b>	20%	30%	40%	50%	+5%	+10%	+10%	+50%

Ainsi, si vous tuez l'équivalent de 470 points de vie de créatures, et que votre pourcentage total de créatures relevées par la nécromancie est de 40%, vous recevrez en retour l'équivalent de 188 Points de vie, c'est-à-dire 47 squelettes, ou 37 archers squelettes par exemple. A condition, bien sûr que vous ayez tué au moins autant de créatures.



#### Servitude Eternelle (Nécromancie)

- » **Effet:** Le héros peut aussi relever les unités non-morts alliées tombées au combat.



#### Héraut de la Mort (Commandement)

- » **Effet:** Toutes les créatures neutres rejoignant l'armée du Nécromancien sont automatiquement transformées en Non-Morts de niveau équivalent.
- » **Prérequis:** Servitude Eternelle (Nécromancie)



#### Seigneur des Non-Morts (Apprentissage)

- » **Effet:** +5% à la Nécromancie
- » **Prérequis:** Exaltation des Arcanes (Apprentissage), Servitude Eternelle (Nécromancie)



#### Amulette de Nécromancie (artefact)

- » **Effet:** Diminue de 10% le coût de la résurrection



#### Pilier d'Ossements

- » **Effet:** +10% à la Nécromancie, +150 points de Flux Noir (pour chaque Pilier possédé)
- » **Prérequis:** Ville niveau 6, Guilde des mages niveau 1
- » **Coût:** 1000 Or, 10 Argent



#### Tombeau des Maudits (Structure du Graal)

- » **Effet:** +50% à la Nécromancie, +150 points de Flux Noir
- » **Prérequis:** Larme d'Asha

## Flux noir : comment est calculée la réserve?

Le Flux Noir est l'énergie qui permet aux héros de relever des troupes. Votre réserve de Flux Noir est partagée par l'ensemble de vos héros, et se reconstitue au début de chaque semaine, en tenant compte des compétences nécromantiques de vos héros et des bâtiments de support construits dans vos villes :

$$\text{Réserve Flux Noir} = 200 + \text{Bonus_Héros} + \text{Bonus_Bâtiments}$$

où:

- » **Bonus\_Héros:** chaque héros contribue à la réserve en fonction de son niveau et de sa maîtrise de la compétence Nécromancie. Les valeurs sont détaillées dans le tableau ci-dessous.
- » **Bonus\_Bâtiments:** chaque Pilier d'Ossements de votre royaume contribue 150 points de Flux Noir à votre réserve, de même que le Tombeau des Maudits.

<b>Niveau 1</b>	1	2	3	4		<b>Niveau 21</b>	48	97	145	194
<b>Niveau 2</b>	1	2	3	4		<b>Niveau 22</b>	52	105	158	211
<b>Niveau 3</b>	1	2	3	4		<b>Niveau 23</b>	57	114	171	228
<b>Niveau 4</b>	1	2	3	4		<b>Niveau 24</b>	61	123	185	246
<b>Niveau 5</b>	1	2	3	4		<b>Niveau 25</b>	66	132	198	265
<b>Niveau 6</b>	1	2	3	4		<b>Niveau 26</b>	70	141	212	283
<b>Niveau 7</b>	2	5	7	10		<b>Niveau 27</b>	75	151	227	303
<b>Niveau 8</b>	4	9	13	18		<b>Niveau 28</b>	80	161	241	322
<b>Niveau 9</b>	6	13	20	27		<b>Niveau 29</b>	85	171	256	342
<b>Niveau 10</b>	9	19	28	38		<b>Niveau 30</b>	90	181	271	362
<b>Niveau 11</b>	12	24	36	49		<b>Niveau 31</b>	85	191	287	382
<b>Niveau 12</b>	15	30	45	60		<b>Niveau 32</b>	100	201	302	403
<b>Niveau 13</b>	18	36	55	73		<b>Niveau 33</b>	106	212	318	424
<b>Niveau 14</b>	21	43	65	86		<b>Niveau 34</b>	111	223	334	446
<b>Niveau 15</b>	25	50	75	100		<b>Niveau 35</b>	116	233	350	467
<b>Niveau 16</b>	28	57	86	114		<b>Niveau 36</b>	122	244	367	489
<b>Niveau 17</b>	32	64	97	129		<b>Niveau 37</b>	127	255	383	511
<b>Niveau 18</b>	36	72	108	145		<b>Niveau 38</b>	133	267	400	534
<b>Niveau 19</b>	40	80	120	160		<b>Niveau 39</b>	139	278	418	557
<b>Niveau 20</b>	44	88	132	177		<b>Niveau 40</b>	145	290	435	580

### Pour les pros

La formule produisant ces valeurs est  $\text{Bonus_Héros} = \text{Nivel_floor}[\text{Maitrise_Necro} * (\text{Niveau}-5)^{1.4}]$ , à partir du niveau 6. "Maitrise\_Necro" est la maîtrise de Nécromancie, de 1 (Notions) à 4 (Ultime).

## Quelles créatures sont relevées et à quel coût ?

Relever une créature coûte des points de Flux Noir, fonction de la Puissance du Non-Mort relevé :

$$\text{Coût de Flux Noir} = \text{Puissance} / 25$$

La liste suivante détaille, pour chaque Non-Mort, leur coût (unitaire) en Flux Noir (FN), ainsi que les créatures vivantes à partir desquelles elle pourra être relevée. En-dessous de chaque créature vivante est indiqué le nombre de Non-Morts correspondants relevés, pour 10 créatures tuées avec Notions de Nécromancie (20%). Après multiplication (pour tenir compte d'autres quantités et de votre véritable pourcentage de Nécromancie), les valeurs doivent être arrondies par défaut.

En relevant une créature améliorée, le choix entre les deux améliorations est proposé au héros.

FN: 2,16	1,50	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	6,00	6,00	6,00
8,00	8,00	10,50	1,50	3,50	2,50				

FN: 3,36	2,80	4,00	4,00	4,00	5,60	5,60	2,00	2,40	2,40	
	4,00	5,60	6,00	3,60	4,80	4,00				
FN: 4,20	3,06	1,53	3,65	1,41						
FN: 6,00	1,88	3,06	1,53	1,53	4,12	4,71				
0,82	1,41	1,41	1,41	2,35						
FN: 9,28	3,75	1,88	0,63	10,00	3,13	3,75	0,75			
FN: 13,08	3,68	5,47	1,58	1,58	5,26	6,95	6,95	0,63	0,63	
13,16	13,16	3,16	0,95	1,05	2,63					
FN: 20,72	1,33	2,67	4,00	4,00	1,33					
FN: 29,56	5,14	5,71	5,71	1,71	1,83	1,43	1,71	1,94	2,29	2,74
FN: 46,64	2,16	1,36	0,72	1,20						

FN: 61,56	2,91	2,91	1,20	1,24	1,09	1,05	2,91	3,27	3,64	
2,18	2,18	2,36	1,27	1,27						
FN: 88,16	2,32	3,68	0,84	0,95	1,05	1,89	4,95			
FN: 103,52	2,40	2,80	3,32	3,98	4,22	3,62	3,50	2,40	2,80	2,70
3,50	3,80	3,80	2,00	2,40	2,90	2,10	2,40	4,40	4,50	
FN: 126,96	2,67	2,67	1,60							
FN: 156,20	2,50	2,50	3,00	2,94						

Les créatures qui n'apparaissent pas dans cette liste ne peuvent pas être relevées en Non-Morts, à cause de leur nature mécanique (Gargouilles, Golems), élémentaire (Elémentaires, Phénix, Dragons de Feu) ou divine (Anges, Licornes).

Les Non-Morts eux-mêmes ne peuvent être relevés que par une branche spécifique de la Nécromancie : la capacité Servitude Eternelle ([voir p.143](#)).

## Stratégies

La Nécromancie est la raison d'être des Nécromanciens, et de ce fait, elle profite d'une multitude d'améliorations possibles, à la fois dans les villes et par les compétences du héros. En plus des deux différents transformateurs de morts-vivants (Autel de l'Outre-Monde et Héraut de la Mort), il est possible de relever 100% des unités ennemis s'il y a suffisamment de Pilier d'Ossements. Bien sûr, cela nécessite alors soit une large réserve de Flux Noir, soit de sélectionner avec précaution quelles créatures relever. Notez que Commandement et Apprentissage sont les deux compétences secondaires indispensables pour améliorer vos prouesses en Nécromancie.

## Sylve: Vengeance



La capacité raciale des Sylvains a pour objectif de faire des dégâts supplémentaires à un ou plusieurs "ennemis intimes" ou "favoris". En augmentant sa maîtrise de la compétence raciale Vengeance, le héros aura la possibilité de choisir davantage d'ennemis intimes, depuis une unique créature avec Notions de Vengeance, jusqu'au maximum de 4 avec Vengeance Ultime.



Le bonus donne une chance de 40% pour toutes les troupes de l'armée du rôdeur d'infliger des dommages critiques à l'ennemi intime, c'est-à-dire de lui infliger double-dommages. Plus précisément, un coup critique fait +100% de dommages, qui s'ajoutent aux éventuels dommages de Chance : un coup chanceux offre un bonus de +100% (+125% avec Chance Elfique) ; un coup chanceux et critique fait donc +200% de dommages (+225% avec Chance Elfique).

Cependant, le héros doit avoir battu deux populations d'une créature (ou ses améliorations) avant de pouvoir la sélectionner comme ennemi intime. Ce qui signifie deux fois la croissance hebdomadaire de la créature. Par exemple, la croissance de base des Dragons d'Ombre est de 1, et il faudra donc vaincre deux Dragons (d'Ombre/Noirs/Rouges indifféremment, éventuellement un de chaque), avant de pouvoir choisir ces Dragons comme ennemis intimes. Dans "Tribes of the East", choisir les Dragons d'Ombre suffit à faire des trois (la créatures de base et ses deux améliorations) vos ennemis intimes, ce qui rend la compétence Vengeance bien plus utile.

Enfin, la Guilde des Vengeurs doit être construite dans la ville sylvaine pour pouvoir y choisir ou modifier ses ennemis intimes. Il est intéressant de la construire tôt dans la partie, puisqu'elle est peu coûteuse, tout comme son évolution, la Confrérie des Vengeurs, qui octroie un bonus intéressant et cumulatif de 10% à la probabilité d'infliger un coup critique.

## Amélioration de la Vengeance



### Guilde des Vengeurs

- » **Effet:** Permet de sélectionner les ennemis favoris dans cette ville.
- » **Prérequis:** Ville Niveau 9, Loge de Chasse.
- » **Coût:** 1000, 5



### Confrérie des Vengeurs

- » **Effet:** +10% de chance d'infliger un coup critique (cumulatif).
- » **Prérequis:** Ville Niveau 9, Guilde des Vengeurs.
- » **Coût:** 2000



### Précision Mortelle

- » **Effet:** Améliore l'efficacité de l'attaque directe du Rôdeur, en ajoutant 3 à son niveau lors du calcul des dommages infligés (voir p.311). Si la cible fait partie des ennemis intimes, les dommages sont doublés, et au moins une créature est tuée.



### Pluie de flèches

- » **Effet:** Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemis faisant partie de ses ennemis intimes. Son niveau est augmenté de 3 points pour le calcul des dommages (voir p.311).



### Connais ton Ennemi

- » **Effet:** Augmente de 10% les chances d'infliger un coup critique avec la capacité "Vengeance".
- » **Prérequis:** Déchiffrage des Arcanes

## Analyse

Vengeance est une compétence difficile à utiliser, d'autant plus que le même effet peut être obtenu par le développement de la compétence Chance. Le bonus n'est alors pas systématique, mais peut intervenir quelle que soit la créature défendante. L'avantage est justement de pouvoir faire évoluer ses cibles privilégiées en fonction de la situation. Pour un héros très puissant, Pluie de Flèches peut être très dévastateur, si beaucoup d'ennemis intimes se trouvent sur le champ de bataille. Précision Mortelle est préférable contre un seul ennemi intime puissant. De plus, ces capacités peuvent être couplées à Flèche Enchantée, pour transformer le champ de bataille en déluge de feu.

## Forteresse: Science des Runes

Science des Runes permet aux héros de la Forteresse d'utiliser des runes en combat pour améliorer les performances de leurs troupes. Contrairement à un sort, lancé par le héros à son tour de jeu, les runes sont activées au tour de jeu de chaque créature, juste avant son action. Cela permet de cumuler les effets des sorts classiques, les bonus des runes et les attaques des créatures. Bien sûr, les runes ne peuvent être utilisées que sur les créatures de la Forteresse.



Pour être activées, les runes ne consomment pas de Mana, mais directement les ressources du royaume (bois, minerai, mercure, cristaux, soufre et gemmes). Les coûts des différentes runes sont indiqués dans la [section sur la Magie Runique — p.197](#). Certaines capacités permettent aux héros de parfois utiliser des runes sans consommer de ressources (voir ci-dessous).



Les héros apprennent les runes lorsqu'ils visitent une Forteresse où l'Autel Runique est construit. De fonctionnement similaire à une Guilde des Mages, l'Autel Runique possède 3 niveaux offrant chacun des runes de plus en plus puissantes, et correspondant aux 3 niveaux de la compétence Science des Runes (Notions, Pratique, Avancé) requis pour apprendre les runes correspondantes (pour plus de détails sur l'Autel Runique, voir la [section des bâtiments de la Forteresse — p.228](#)). Chaque rune connue par le héros peut être utilisée **une fois par combat** par chaque créature de la Forteresse. Encore une fois, certaines capacités peuvent lever ces restrictions.

## Science des Runes — Niveaux de compétence



### Notions de Science des Runes

- » **Permet d'apprendre:** Runes niveau 1-2
- » **Structure associée:** Autel Runique niveau 1 (1 rune de niveau 1 + 1 rune de niveau 2)



### Science des Runes Pratique

- » **Permet d'apprendre:** Runes niveau 3-4
- » **Structure associée:** Autel Runique niveau 2 (1 rune de niveau 3 + 1 rune de niveau 4)
- » **Prérequis:** Notions de Science des Runes



### Science des Runes Avancée

- » **Permet d'apprendre:** Runes niveau 5
- » **Structure associée:** Autel Runique niveau 3 (1 rune de niveau 5)
- » **Prérequis:** Science des Runes Pratique



### Science des Runes Ultime

- » **Effet:** Permet d'activer les runes sans dépenser de bois et de minerai.
- » **Prérequis:** Science des Runes Avancée

## Modificateurs pour Science des Runes



### Rune de Qualité

- » **Effet:** Accorde 50% de chances d'annuler le coût en ressources de l'activation d'une Rune.
- » **Prérequis:** Notions de Science des Runes



### Rune Supérieure

- » **Effet:** Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.
- » **Prérequis:** Notions de Science des Runes



### Rénovation de Rune

- » **Effet:** Permet de réinitialiser une rune déjà utilisée par une créature pour qu'elle puisse être à nouveau utilisée. Si la créature sélectionnée a utilisé plusieurs runes, la rune rénovée est choisie aléatoirement.
- » **Prérequis:** Notions de Science des Runes

**Inversion de Runes (Apprentissage)**

- » **Effet:** Restaure 0.5\*Esprit points de Mana à chaque fois qu'une rune est activée par les créatures de l'armée.
- » **Prérequis:** Déchifffrage des Arcanes (Apprentissage)

**Affinité avec les Runes (Commandement)**

- » **Effet:** Chaque activation de rune sur une créature augmente son Moral de +2 pour un tour.
- » **Prérequis:** Rune Supérieure (Science des Runes)

**Enclume Ardente (Structure du Graal)**

- » **Effet:** Les héros défendant la cité ne dépenseront pas de ressources pour activer les runes.
- » **Prérequis:** Larme d'Asha

**Stratégies**

Pour pouvoir profiter des runes de niveau le plus élevé, il faudra développer Science des Runes jusqu'au niveau Avancé. Par contre, le bonus apporté par Science des Runes Ultime est peu intéressant (économie de bois et de mineraï) : Rune de Qualité permet d'économiser aussi les ressources précieuses, souvent bien plus stratégiques. Rune Supérieure n'est vraiment utile que sur une carte riche en ressources, ou à la poursuite de Chance Surnaturelle. Rénovation de Rune, quant à elle, ne trouve son intérêt que dans un long combat, ou contre des troupes très lentes.

Si votre armée est puissante, Affinité avec les Runes fait partie des capacités très intéressantes en combat, car elle vous permettra de harceler les troupes adverses. Si vous vous reposez davantage sur les sorts et la Puissance Magique du héros, alors Inversion de Runes vous sera très utile.



## Bastion: Rage Sanguinaire

Les Orcs ont été créés en expérimentant avec du sang de Démon, afin d'obtenir des soldats plus forts et plus féroces. Cet héritage démoniaque est encore très présent chez toutes ces créatures, dont la Rage Sanguinaire augmentent avec leurs actions en combat, et leur permettent d'accéder à différents bonus.

Les créatures Orcs du Bastion (donc toutes sauf les Vouivres, Vouivres Venimeuses et Pao-kaïs) possèdent une valeur de Points de Rage, qui commence habituellement à 0 en début de combat, et qui augmentent à la suite de certaines actions. Ces Points de Rage peuvent aussi diminuer si la créature attend ou se défend, ou qu'elle est contrôlée par l'ennemi. En gagnant des Points de Rage, les Orcs peuvent atteindre 3 niveaux de Rage, qui débloqueront des bonus spécifiques à chaque créature (voir plus bas), tant que la valeur de Points de Rage reste supérieure au seuil correspondant.

Seuils de Rage:

- » Rage Niveau 1: 200 Points de Rage
- » Rage Niveau 2: 500 Points de Rage
- » Rage Niveau 3: 1000 Points de Rage

Bien sûr, les héros Barbares sont seuls capables de canaliser la rage de leur troupes, et même eux devront progresser dans leur compétence raciale (Rage Sanguinaire) pour profiter des bonus. Les Barbares peuvent aussi lancer des Cris de Guerre (voir p.188) pour augmenter les Points de Rage de leurs troupes.

La Rage des Orcs permet aussi d'absorber une fraction des dommages reçus par les créatures, en fonction de la maîtrise de Rage Sanguinaire du héros (de 50% à 80% — voir ci-dessous). La créature perd les Points de Rage correspondant plutôt que des Points de Vie :

$$\text{Points\_de\_Rage\_Perdus} = 1100 * \text{Dommages\_Absorbés} / \text{PV\_Max\_Peloton}$$

## Niveaux de Rage Sanguinaire



### Notions de Rage Sanguinaire

- » **Effet:** Permet d'atteindre le premier niveau de Rage Démoniaque. Les Points de Rage absorbent jusqu'à 50% des dommages subis.



### Rage Sanguinaire Pratique

- » **Effet:** Permet d'atteindre le second niveau de Rage Démoniaque. Les Points de Rage absorbent jusqu'à 60% des dommages subis.



### Rage Sanguinaire Avancée

- » **Effet:** Permet d'atteindre le troisième niveau de Rage Démoniaque. Les Points de Rage absorbent jusqu'à 70% des dommages subis.



### Rage Sanguinaire Ultime

- » **Effet:** Réduit de 25% le nombre de points de Rage nécessaires pour atteindre le niveau de Rage suivant, amenant les seuils à 150, 375 et 750. Les Points de Rage absorbent jusqu'à 80% des dommages subis.

## Améliorations de la Rage Sanguinaire



### Rage Absolute

- » **Effet:** Les créatures Orcs de l'armée démarrent le combat avec 500 Points de Rage supplémentaires.
- » **Prérequis:** Faveur Divine (Commandement), Frappe Effroyable (Attaque), Triple Catapulte (Machines de Guerre).



### Mémoire de Notre Sang (Rage Sanguinaire)

- » **Effet:** Les créatures Orcs de l'armée commencent le combat avec 50 à 100 Points de Rage supplémentaires, aléatoirement par multiple de 10.



### Pouvoir du Sang (Apprentissage)

- » **Effet:** Chaque gain ou perte de Points de Rage par les troupes du héros suite aux actions spécifiques (voir ci-dessous) est augmenté de 50%.



### Au Coeur du Combat (Commandement)

- » **Effet:** Chaque fois qu'un effet de Moral affecte une créature de l'armée du héros, cette dernière gagne 50 points de Rage.
- » **Prérequis:** Recrutement (Commandement), Mémoire de Notre Sang (Rage Sanguinaire).



### Voix de la Colère (Hurlement)

» **Effet:** les Points de Rage gagnés par les créatures de l'armée grâce aux Cris de Guerre du héros sont doublés (sauf avec Appel du Sang, pour lequel ils sont multipliés par 1,5 seulement).



### Monceau de Crânes

» **Effet:** Accorde 50 points de rage supplémentaires aux Orcs du royaume en début de combat.  
 » **Prérequis:** Ville Niveau 9, Citadelle.  
 » **Coût:** 2000, 5, 4, 4

## Gagner des Points de Rage

Presque tout ce qui se passe en combat influe sur les Points de Rage des Orcs. Dès que la valeur dépasse l'un des 3 seuils de Rage, la créature gagne les bonus correspondants. Elle les perd dès que ses Points de Rage repassent sous le seuil.

### Actions globales

Peloton ennemi tué	+20 Points de Rage
Peloton allié tué	+30 Points de Rage
Peloton allié tué (bonus pour une créature Enragée)	+60 Points de Rage
Cri de Guerre lancé par le héros allié	+20/30/40 Points de Rage (voir p.188)

### Actions individuelles réalisées

Attaque en mêlée	+100 Points de Rage
Attaque à distance	+50 Points de Rage
Sort lancé sur un ennemi	+40 Points de Rage
Gobelin sacrifié/dévoré	+60 Points de Rage
Défendre	-30 Points de Rage
Attendre	-100 Points de Rage
Passer un tour pour Moral désastreux	-80 Points de Rage
Fuir de Couardise	-100 Points de Rage

### Actions individuelles subies

Malédiction subie	+10 Points de Rage
Aveuglement	-100 Points de Rage par tour aveuglé
Hex de Rage	les Points de Rage gagnés sous l'effet de l'Hex de Rage sont doublés
Asservissement	-50 Points de Rage par action réalisée
Confusion	-5/10/15/20 Points de Rage selon la maîtrise du sort
Coup Brutal, Flèches Déstabilisantes...	-20 Points de Rage
Attaque Terrorisante	-100 Points de Rage si la créature panique
Drain de Vie, Blessure Infectée	-90 Points de Rage

## Bonus de Rage



### Rage Niveau 1

**Gobelin**

+1 Point de Vie

### Rage Niveau 2

+3 Défense, Pas de Trahison

### Rage Niveau 3

Riposte ennemie impossible

### Piégeur Gobelin

+2 Points de Vie

+3 Attaque, Blessure Invalidante

Riposte ennemie impossible

### Sorcier-Docteur Gobelin

+2 Points de Vie

Attaque Maudite, Atténuation

Hex, Riposte ennemie impossible

### Centaure



### Nomade Centaure

+6 Attaque

+2 Initiative

Précision (dommages = dommages max)

### Pillard Centaure

+1 Vitesse, +5 PV

+3 Dommages

Coup Brutal

### Guerrier

+2 Vitesse, +5 PV

+3 Dommages

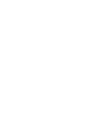
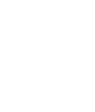
Coup Brutal

### Vétéran

+8 Points de Vie

Riposte Systématique

+12 Défense

	Rage Niveau 1	Rage Niveau 2	Rage Niveau 3
	<b>Femme-Médecine</b> +2 Initiative	+7 Points de Vie	+15 Défense
	<b>Fille du Ciel</b> +2 Initiative	+8 PV, Puissance x2	Puissance x4
	<b>Fille de la Terre</b> +3 Initiative	+8 Points de Vie	+15 Défense
	<b>Féroce</b> +1 Vitesse, +2 Attaque	+10 Points de Vie	Double Attaque
	<b>Bourreau</b> +1 Vitesse, +3 Attaque	+10 Points de Vie	
	<b>Chef de Clan</b> +1 Vitesse, +2 Initiative	+12 Points de Vie	
	<b>Vouivre</b> -	-	-
	<b>Vouivre Venimeuse</b> -	-	-
	<b>Pao-kaï</b> -	-	-
	<b>Cyclope</b> +5 Dommages	Aura d'Effroi	Attaque Terrorisante
	<b>Cyclope Déchaîné</b> -	-	-
	<b>Cyclope Sanguinaire</b> -	-	-



# DÉVELOPPEMENT DES HÉROS

## Statistiques primaires des Héros

Les héros, qu'ils soient orientés puissance ou magie, possèdent 4 attributs principaux: l'Attaque, la Défense, la Puissance Magique et l'Esprit. A chaque fois qu'un héros gagne un niveau, l'un de ces quatre attributs augmente d'un point (voire davantage avec [Apprentissage — cf page 109](#)). Cependant, la manière dont les attributs principaux augmentent dépend de la classe du héros (c'est-à-dire sa faction). Par exemple, les magiciens de l'Académie se concentreront sur l'Esprit et la Puissance Magique, alors que les chevaliers du Havre se spécialiseront en Attaque et Défense.

Ainsi, chaque classe a une relation prioritaire avec 2 attributs, appelés attributs "primaires" et "secondaires". La table ci-dessous liste ces 2 attributs, ainsi que la probabilité de chacun des quatre attributs d'être augmenté lorsque votre héros gagne un niveau.

Faction	Attaque	Défense	Puissance Magique	Esprit	
Chevalier	30%	45%	10%	15%	Défense, Attaque
Rôdeur	15%	45%	10%	30%	Défense, Esprit
Magicien	10%	15%	30%	45%	Esprit, Puissance Magique
Sorcier	30%	10%	45%	15%	Puissance Magique, Attaque
Nécromancien	10%	30%	45%	15%	Puissance Magique, Défense
Seigneur Démon	45%	10%	15%	30%	Attaque, Esprit
Mage des Runes	20%	30%	30%	20%	Défense, Puissance Magique
Barbare	50%	35%	5%	10%	Attaque, Défense

Cela devrait vous permettre de prévoir la distribution des points d'attributs dans les longues parties, selon le type du héros.

Par exemple, **au niveau 21**, voici à quoi ressemblerait un héros moyen de chaque classe, sans compter bien sûr les bonus liés aux compétences ou aux lieux visités sur la carte d'aventure:

Faction	Attaque	Défense	Puissance Magique	Esprit
Chevalier	7	11	3	4
Rôdeur	3	11	3	8
Magicien	2	3	8	12
Sorcier	7	2	12	4
Nécromancien	2	7	12	4
Seigneur Démon	11	2	4	8
Mage des Runes	4	7	8	6
Barbare	13	7	2	3

## Avancement des Compétences

Quand il gagne un niveau, le héros se voit proposer un choix de, au mieux, 2 compétences secondaires — une nouvelle, et une amélioration d'une compétence déjà connue, et 2 capacités — une commune (accessible aux héros de toute classes, en vert dans la [section sur les compétences — p.108](#)) et une avancée (spécifique à la faction et ayant des prérequis). S'il n'y a pas de compétence à améliorer (toutes déjà au niveau avancé), une seconde compétence nouvelle vous sera proposée à la place. Si aucune autre compétence ne peut être apprise (les 6 emplacements étant

déjà remplis), une seconde amélioration vous sera proposée à la place. De même pour les 2 capacités proposées. A noter que jamais une capacité ne remplacera une compétence, et vice-versa.

Il est nécessaire d'apprendre une compétence au niveau Notions au moins, avant de se voir proposer les capacités attachées à cette compétence. Plus précisément, le niveau Notions permettra de choisir une capacité exactement ; il faudra atteindre le niveau Pratique avant de pouvoir en choisir une deuxième. Et seule une maîtrise Avancée de la compétence permettra d'apprendre une troisième capacité de cette branche.

#### Pour les pros

Ces contraintes, ainsi que la compréhension du mécanisme d'offre de compétences, sont un outil puissant pour maîtriser le développement de votre héros. Si beaucoup de choix vous sont ouverts, vous ne pourrez compter que sur la chance pour vous voir proposer la capacité que vous souhaitez. Mais si vous pouvez restreindre le nombre de capacités ouvertes, vous pouvez contrôler ce qui vous sera offert.

Le type de nouvelles compétences (ainsi que les capacités) qui sont offertes au héros est aussi dépendant de sa classe. Par exemple, il y a plus de chance pour un Seigneur Démon de l'Inferno de se voir proposer la compétence Logistique que pour un Magicien de l'Académie. Le tableau suivant présente les pourcentages de chance qu'un héros d'une classe donnée se voit offrir chacune des compétences (la somme de chaque colonne vaut 100%). Il indique donc les voies de développement les plus probables pour chaque classe.

#### Pour les pros

Notez que les valeurs ci-dessous sont applicables uniquement aux nouvelles compétences. Les chances d'amélioration des différentes compétences, ou de se voir offrir les différentes capacités sont uniformes (selon les contraintes données précédemment). Une fois une compétence apprise, les chances ci-dessous sont ré-équilibrées sur les compétences restant à apprendre.

Compétence	Chevalier	Rôdeur	Magicien	Sorcier	Nécromancien	Seigneur Démon	Mage des Runes	Barbare
Compétences Uniques	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%
Attaque	10%	6%	2%	15%	8%	15%	8%	15%
Défense	15%	10%	2%	2%	10%	8%	15%	10%
Commandement	15%	8%	2%	2%	2%	2%	8%	10%
Logistique	8%	15%	2%	8%	8%	15%	2%	15%
Chance	8%	15%	8%	8%	2%	8%	8%	8%
Machines de Guerre	10%	2%	8%	8%	2%	10%	15%	8%
Apprentissage	2%	10%	15%	8%	8%	2%	8%	2%
Sorcellerie	2%	4%	10%	10%	10%	8%	2%	2%
Magie des Ténèbres	8%	2%	8%	2%	15%	8%	2%	5%
Magie de la Destruction	2%	8%	8%	15%	8%	10%	10%	5%
Magie de la Lumière	8%	8%	10%	2%	2%	2%	8%	5%
Magie de l'Invocation	2%	2%	15%	10%	10%	2%	4%	5%

Pour les héros Barbares, Sorcellerie est remplacée par Hurlement, et les 4 compétences magiques par leur contrepartie Brise-Magie.

## Havre - Chevalier

Les chevaliers excellent dans les compétences non-magiques, y compris celles orientées vers la puissance comme Attaque ou Défense, avec aussi une forte propension à apprendre Commandement. Les chevaliers sont principalement des héros basés sur la puissance de combat, comme le montre le peu de probabilité pour eux d'apprendre Sorcellerie ou Apprentissage (2%), ainsi que leur incapacité globale aux 4 écoles de magie (20% au total), qui n'est égalée que par les rôdeurs de la Sylve.

Les villes du Havre ont des besoins en or élevés, que la capacité Fortuné de la compétence Commandement peut aider à combler, tandis que Recrutement accroît le nombre de créatures à entraîner (paysans, archers, écuyers). Chance (8%) est aussi une compétence qui mérite d'être maîtrisée, particulièrement si on considère que les autres compétences naturelles du chevalier augmentent déjà les dégâts de son armée : le bonus de chance n'en sera que plus grand. Résistance magique, couplée aux capacités de Défense, devrait réduire quelque peu la vulnérabilité du chevalier à la magie. La compétence d'Attaque permet d'atteindre deux des meilleures capacités pour les combattants à distance, Frénésie et Archerie, particulièrement utiles aux arbalétriers, dont le nombre sera alimenté par Entraînement.

### **Contre-offensive Impitoyable**

Dans la même veine que Déphasage absolu et Rage des Eléments, Contre-offensive Impitoyable est davantage un multiplicateur de dégâts pour la capacité Contre-offensive. Son principal point faible réside dans la relative inefficacité de la contre-attaque, spécialement contre les adversaires humains. Alors qu'elle pourrait donner un bonus plus important que Rage des Eléments, le nombre de fois où elle pourra être utilisée sera bien moindre. Charge Absolue nécessite Commandement (15%), Défense (15%) et Magie de la Lumière (8%).



### **Sylve - Rôdeur**

Les Rôdeurs, sans être réellement spécialisés, sont particulièrement versés dans les compétences générales comme Chance, Logistique et Apprentissage, tout en s'appuyant sur leur Défense. La Magie ne leur est pas complètement étrangère, entre Apprentissage et Sorcellerie, même si les écoles de magie elles-mêmes seront plus difficile à obtenir. Les deux capacités spéciales de la compétence Machines de Guerre seront malheureusement difficiles à exploiter, puisque les Rôdeurs n'ont que très peu de chance d'apprendre cette compétence (2%).

Les rôdeurs sont sans aucun doute les maîtres de la Chance. Non seulement la compétence Chance elle-même y veille, mais aussi les capacités uniques accessibles dans diverses branches de compétences, comme Chance des Elfes (Chance), Connais ton Ennemi (Apprentissage), et bien sûr, Chance de la Nature (Vengeance). La combinaison de ces capacités, de l'Ennemi Intime (Vengeance) et de la compétence Attaque (si possible) permet au rôdeur de faire énormément de dégâts.

#### **Chance de la Nature**

Chance de la Nature poursuit la tendance des Sylvains à augmenter leurs dégâts par le biais de la chance. Les compétences nécessaires sont accessibles et utiles: Chance (15%), Logistique (15%) et Magie de la Lumière (8%). Bien sûr, il est possible que l'armée du Rôdeur dispose déjà d'une Chance de +5, soit un déclenchement du bonus dans 50% des cas, ce qui réduit l'intérêt du déclenchement systématique apporté par Chance de la Nature. Néanmoins, couplé à Vengeance et aux unités offensives et rapides de la Sylve, Chance de la Nature est une capacité très utile, si la partie est suffisamment longue pour pouvoir en tirer profit.



### **Académie - Magicien**

Les magiciens sont l'exact opposé des chevaliers. Ils sont les maîtres de la magie, s'orientant surtout vers les écoles d'Invocation (15%) et de Lumière (10%), bien qu'ils soient capables d'apprendre les autres facilement. Ils sont de toute manière tellement dépendant de la magie que leurs compétences de combat en souffrent, atteignant à peine 2% de chance d'apprendre Attaque, Défense, Commandement ou Logistique.

L'avantage majeur des magiciens pour améliorer leur champ de compétences est l'Enseignement. Le bonus de base de cette compétence est déjà une raison suffisante pour la choisir, mais les 2 capacités dont les magiciens bénéficieront encore davantage sont Déchiffrage des Arcanes et Érudit. La magie d'Invocation (et bien sûr ses sorts de conjuration) sera une cible prioritaire pour les magiciens, mais la compétence la plus recherchée sera sans doute Sorcellerie. Contresort et Compréhension de la Magie sont pour lui des capacités idéales, tandis que grâce à sa grande réserve de mana, il aura moins besoin des autres capacités (hormis pour ouvrir la voie à Omniscience des Arcanes).

#### **Omniscience des Arcanes**

La voie vers Omniscience des Arcanes est plutôt aisée, nécessitant des compétences utiles, Apprentissage (15%), Sorcellerie (10%) et Machines de Guerre (8%), et surtout apporte finalement un double bonus: votre héros apprend tout les sorts, et est capable de tous les lancer au niveau Avancé, même sans posséder les compétences magiques associées. Cela signifie économiser les passages de niveau correspondants, mais profiter tout de même de leurs effets. Bien sûr, ils ne seront pas accompagnés de leurs capacités respectives, tout de même bien utiles. De plus, Omniscience des Arcanes arrivera rarement avant la fin de partie, et construire la Librairie est donc fortement recommandé si un sort comme Forces Fantomatiques ou Grâce de Puissance ne pointe pas son nez.



### **Donjon - Sorcier**

Les sorciers sont plutôt orientés vers la magie, mais ils ont quand même une nette propension pour l'Attaque. A coté des choix évidents comme Attaque et Magie de la Destruction, ils ont diverses voies possibles. Logistique, Apprentissage, Chance ou Sorcellerie, sont tous des choix valables. Cette souplesse vous permettra de modeler votre sorcier avec davantage d'efficacité.

Sorcellerie est bien sûr très utile pour les sorciers, particulièrement grâce aux capacités associées: Initiation aux Arcanes, Régénération de Mana, et Mana Erratique. Les trois permettent au sorcier de passer au delà de sa déficience en mana. Attaque lui permet d'augmenter les dégâts fait par ses créatures grâce aux chaînes élémentaires, et vous garantie la compétence Tactique, qui pourrait se révéler vitale pour vos troupes les plus lentes, tout en permettant à vos maraudeurs d'attaquer dès le premier tour. Chance est aussi un excellent moyen de booster les dommages élémentaires, spécialement avec en plus Chance du Sorcier. Apprentissage pourra compléter les attributs primaires du sorcier et débloquer Intelligence, un bon substitut pour les attributs de sorcellerie en terme de mana si vous poursuivez Courroux des Éléments. Malheureusement, le sorcier pourra difficilement exploiter la capacité Recrutement du Commandement (2%) qui pourrait combler le déficit en troupes du Donjon.

### Courroux des Eléments

Avec Magie de la Destruction (15%), Sorcellerie (10%) et Chance (8%) comme prérequis, Courroux des Eléments transforme le Sorcier en véritable machine de destruction: les sorts sont efficaces, fréquents, peuvent être chanceux, et les dégâts élémentaires additionnels peuvent facilement tutoyer les 100%. Un sort amplifié chanceux peut infliger 6 fois le dommage de base! Pour faire un usage encore plus complet de ces dégâts élémentaires, le héros devrait aussi investir l'une des deux compétences restantes en Attaque, afin de maximiser aussi les dommages de base de son armée. Et bien sûr, ne manquer pas de construire tous les Autels des Eléments Primordiaux possibles.



### Nécropole - Nécromancien

Le nécromancien est le seul à avoir 15% de probabilité attribué à sa compétence de classe. Cela ne change rien en soi puisqu'il la connaît déjà forcément, mais signifie qu'il n'a qu'une seule autre compétence qui profitera de 15% de probabilité, en l'occurrence Magie des Ténèbres, et qu'elle lui sera donc proposée très souvent. Si le nécromancien bataillera pour apprendre certaines compétences générales (Chance, Commandement, Machines de Guerre), il aura le luxe de pouvoir se concentrer à la fois sur la magie et le combat. Une option dont seuls les seigneurs démons peuvent aussi se prévaloir.

Les nécromanciens souffrent eux aussi d'un manque de mana, ce qui rend Stigmate du Nécromancien très utile. De même, Sorcellerie leur est très bénéfique, en particulier contre les sorciers (grâce à Squelette Induré). La magie des Ténèbres est bien sûr leur spécialité, et apporte des capacités appréciables telles que Maître de la Douleur ou Maître Mentaliste. Défense est aussi particulièrement utile, avec des capacités comme Esquive, Robustesse ou Frisson Glacial. Attaque apporte elle aussi des capacités intéressantes, et peut-être les plus efficaces que sont Archerie et Frénésie, sans oublier Acier Glacé. Logistique et Apprentissage sont aussi des bons choix pour le héros nécromancien.

### Hurlement de Terreur

L'amélioration du Hurlement de Banshee, le Hurlement de Terreur réduit significativement le moral ennemi, et peut faire pâlir même les plus nobles des chevaliers. Le tour dépensé pour activer cette capacité, et réduire de 6 le Moral des ennemis, sera très certainement compensé par les malus de Moral des troupes ennemis. De plus, nécessitant Magie des Ténèbres avancée, il ouvre la voie pour le sort Hex d'Asservissement. Hurlement de Terreur nécessite des compétences très utiles au Nécromancien: Magie des ténèbres (15%), Magie de l'Invocation (10%) et Apprentissage (8%) sont de très bons choix par eux-mêmes.



### Inferno - Seigneur Démon

Comme les nécromanciens, les seigneurs démons sont capables de développer différents domaines de maîtrise, allant de la puissance en combat à la magie. Cependant, le choix de la magie n'est pas forcément la meilleure option, et il est souvent plus facile de se tourner vers les capacités liées au Déphasage dans différentes compétences.

Logistique est la clé du succès pour le seigneur démon, non seulement sur la carte d'aventure, mais aussi en combat grâce à Déphasage Rapide et Téléportation d'Assaut. Ces 2 capacités permettront à vos créatures d'attaquer bien plus rapidement. Leur avantage de vitesse, allié à la maîtrise de la Chance (8%) et de l'Attaque (15%), les rendront d'autant plus performantes. Chance apporte Guerrier Chanceux et Déphasage Massif, eux aussi améliorant la capacité offensive, alors que les effets de la compétence d'Attaque elle-même méritent eux aussi une place. Défense (8%) pourra permettre à vos créatures orientées vers l'attaque de survivre plus longtemps.

### Déphasage Instantané

Déphasage Instantané est une compétence attractive, qui procure un bonus simple et facile à mettre en oeuvre. Il nécessite des capacités très utiles pour un Seigneur Démon qui s'appuie sur le Déphasage: Logistique (15%), avec Téléportation d'Assaut et Déphasage Rapide, Attaque (15%) avec Frénésie, mais elle vous obligera à prendre Magie des Ténèbres (8%). Sans être un choix catastrophique, cela restreint les possibilités intéressantes, comme Commandement (Maître des Plans) et Chance (Déphasage Massif) pour jouer le Déphasage jusqu'au bout. Ou Machines de Guerre, pour profiter de l'efficacité du Seigneur Démon dans ce domaine. La combinaison Rage des Enfers (Défense) / Flammes Cuisantes (Magie de la Destruction), basée sur Flammes des Enfers, pourrait aussi être envisagée. Surtout que, sans la compétence Défense, vos troupes seront très vulnérables, et vous devrez compter uniquement sur le rempart des troupes déphasées pour vous protéger.



### Forteresse - Mages des Runes

Les Mages des Runes sont naturellement portés sur la défense, à l'image de leurs villes et de leur créatures, bien qu'ils aient aussi des affinités avec les attaques à distance. Défense et Machines de Guerre sont les deux compétences les plus fréquentes (15% chacune), tandis qu'Attaque et Magie de la Destruction sont d'excellentes options (à 8% et 10% respectivement).

Malgré l'efficacité de Magie de la Destruction (grâce à une Puissance Magique élevée et Marque du Feu, entre autres facteurs), la difficulté pour obtenir Sorcellerie (2%) laisse les Mages des Runes quelque peu en retrait par rapport aux lanceurs de sorts traditionnels que sont les Sorciers et les Magiciens. Certes, Embrasement multiplie par 2 les dommages, mais sur 4 tours (le sort lui-même et 3 tours à 33,3%) alors que Sorts Amplifiés fait instantanément 150% de dégâts. Cependant, sans être suffisant au Mage des Runes pour s'assurer la victoire, Magie de la Destruction est une très bonne option.

Les capacités de Défense sont assurément parmi les plus intéressantes du jeu : Préparation et Formation Défensive. En Attaque, Formation Offensive et Frénésie sont aussi de bons choix, pour des troupes qui sont généralement plus

nombreuses mais infligent individuellement peu de dégâts. Parmi les autres compétences intéressantes, on trouve Apprentissage (8%), Chance (8%) et Logistique (2% — où l'on trouve la capacité Resquilleur!).

### Chance Surnaturelle

La capacité absolue des nains, Chance Surnaturelle, requiert deux compétences sur trois difficilement discutables pour un Mage des Runes: Défense (15%) et Magie de la Destruction (10%). La troisième, Magie de l'Invocation (4%), est non seulement plus difficile à obtenir, mais aussi moins typique dans le développement d'un héros de la Forteresse. Cependant, Préparation et la combinaison Maître du Feu/Embrasement sont intrinsèquement très puissants, et Exorcisme couplé à une bonne efficacité en Magie de la Destruction est un premier choix légitime si l'on affronte des Démon ou des Mages.



## Gagner de l'Expérience

Pour gagner des niveaux et avoir la possibilité de choisir de nouvelles compétences et de nouvelles capacités, votre héros doit d'abord gagner de l'expérience. Il y a plusieurs moyen de le faire:

- » gagner des combats (voir ci-dessous).
- » trouver des trésors et choisir le bonus d'expérience: votre héros peut gagner 500, 1000 ou 1500 points d'expérience, ou plus encore avec Apprentissage ou certains artefacts (voir ci-dessous).
- » visiter un Dolmen du Savoir: votre héros gagnera un bonus de 1000 points d'expérience uniquement à sa première visite.
- » visiter un Ancien de Sylanna: cet ancien arbre vivant peut offrir un niveau au héros contre une maigre contribution et parfois même gratuitement.
- » visiter un Sphinx et donner la bonne réponse: vous pourrez choisir entre un montant conséquent d'Or, un artefact en général puissant et de l'expérience. Si votre réponse n'est pas bonne, vous devrez vous battre contre vous-même (héros et armée) pour sauver votre vie, mais n'en retirerez pas d'expérience.
- » visiter une Sirène Turpide en mer: 30% de votre armée sera détruite et vous gagnerez l'équivalent en expérience.
- » accomplir une quête: les quêtes (données par une Hutte d'Oracle ou un objectif de la carte) rapportent parfois de l'expérience.

### Expérience des combats

C'est en combat que vous gagnerez le plus d'expérience, si vous gagnez bien sûr. Chaque créature ennemie **abattue** pendant le combat vous donnera un certain nombre de points d'expérience, d'autant plus important que la créature est forte (voir p.164). Notez que vous ne gagnerez pas d'expérience en détruisant les machines de guerre ennemis. Le nombre de points d'expérience gagné est toujours indiqué dans la fenêtre de résumé du combat.

De plus si vous battez le héros ennemi (c'est-à-dire s'il ne fuit pas ou ne se rend pas), vous gagnerez un bonus de 500 points, quel que soit son niveau. Et si vous prenez une ville ennemie ou neutre, c'est encore 500 points d'expérience supplémentaires pour votre héros.

Notez aussi qu'il y a deux semaines particulières qui peuvent changer l'expérience gagnée en combat:

- » Semaine de la Bêtise: l'expérience gagnée en combat est divisée par deux.
- » Semaine de l'Honneur: l'expérience gagnée en combat est doublée.

## Apprentissage

La compétence Apprentissage donne 5%, 10% ou 15% de bonus à l'expérience gagnée par le héros, en fonction du niveau de maîtrise de la compétence. Vous pouvez aider votre héros à gagner des niveaux plus rapidement que les autres, et apprendre des compétences intéressantes plus tôt dans le jeu. Ne comptez que sur peu de niveaux supplémentaires ainsi gagnés, au vu de l'échelle d'expérience (voir ci-après). Cependant, Apprentissage donne aussi des bonus aux attributs primaires du héros lors de sa prise de niveau, ce qui la rend clairement intéressante.



De plus, parmi les capacités d'Apprentissage, la capacité Savant (ouverte aux magiciens et aux chevaliers) donne 1000 points d'expérience la première fois qu'elle est apprise. Les Seigneurs Démon, les Nécromanciens et les Sorciers ont eux accès à la Sombre Révélation leur permettant un gain de niveau gratuit (toute l'expérience nécessaire au passage du niveau est instantanément gagnée).



Deux artefacts peuvent accroître votre faculté à apprendre de vos aventures: le Turban d'Illumination, et le Haubert d'Illumination. Le premier donne 10% d'expérience en plus, quelle que soit la manière dont elle ait été gagnée, le second 20%. Ils forment tous deux la Tenue d'Apprenti, qui donne un bonus supplémentaire de 15% lorsqu'elle est entièrement équipée, soit un bonus total de 45%.



## Niveaux et Expérience

Les niveaux seront de plus en plus dur à gagner dans Heroes 5. En fait, le niveau 40 est le plus haut que vous puissiez atteindre. Le tableau ci-dessous précise l'expérience requise pour chacun de ces 40 niveaux.

<b>Niveau 1</b>	0	<b>Niveau 11</b>	17 500	<b>Niveau 21</b>	97 949	<b>Niveau 31</b>	1 228 915
<b>Niveau 2</b>	1 000	<b>Niveau 12</b>	20 600	<b>Niveau 22</b>	117 134	<b>Niveau 32</b>	2 070 784
<b>Niveau 3</b>	2 000	<b>Niveau 13</b>	24 320	<b>Niveau 23</b>	140 156	<b>Niveau 33</b>	3 754 522
<b>Niveau 4</b>	3 200	<b>Niveau 14</b>	28 784	<b>Niveau 24</b>	167 782	<b>Niveau 34</b>	7 290 371
<b>Niveau 5</b>	4 600	<b>Niveau 15</b>	34 140	<b>Niveau 25</b>	200 933	<b>Niveau 35</b>	15 069 240
<b>Niveau 6</b>	6 200	<b>Niveau 16</b>	40 567	<b>Niveau 26</b>	244 029	<b>Niveau 36</b>	32 960 630
<b>Niveau 7</b>	8 000	<b>Niveau 17</b>	48 279	<b>Niveau 27</b>	304 363	<b>Niveau 37</b>	75 899 970
<b>Niveau 8</b>	10 000	<b>Niveau 18</b>	57 533	<b>Niveau 28</b>	394 864	<b>Niveau 38</b>	183 248 314
<b>Niveau 9</b>	12 200	<b>Niveau 19</b>	68 637	<b>Niveau 29</b>	539 665	<b>Niveau 39</b>	462 353 978
<b>Niveau 10</b>	14 700	<b>Niveau 20</b>	81 961	<b>Niveau 30</b>	785 826	<b>Niveau 40</b>	1 215 939 194

Si vous aimez les formules, notez que la différence entre deux niveaux successifs s'accroît de 20% pour les niveaux 12 à 25. Puis, elle augmente de 30%, 40%, 50%... Le dernier passage (du 39 au 40) est 2,7 fois le précédent (38 à 39).





## Estimation du nombre de Créatures

En faisant un clic droit sur une troupe neutre de la carte d'aventure, sur une ville ou sur un héros ennemi, vous verrez seulement une approximation du nombre des troupes de son armée. La signification de ces approximations est donnée ci-dessous. Un héros avec la capacité Reconnaissance (sous la compétence Logistique) peut voir précisément les quantités quand l'armée est dans son champ de vision.



### Quantité

<b>Poignée</b>	1-4
<b>Meute</b>	5-9
<b>Bande</b>	10-19
<b>Troupe</b>	20-49
<b>Foule</b>	50-99
<b>Cohue</b>	100-249
<b>Horde</b>	250-499
<b>Nuée</b>	500-999
<b>Légion</b>	1000+

## Déplacement sur la carte d'aventure

### Coût des Déplacements

Pour voyager sur la carte d'aventure, les héros dépensent leurs points de mouvement de manière très similaire à celle des créatures en combat. Même si la grille d'aventure n'est pas montrée, c'est aussi une grille en carré, où chaque pas coûte des points de mouvement, suivant le type de terrain. Les valeurs standards sont:

- » **100 points** pour un mouvement latéral,
- » **141 points** pour un mouvement en diagonale.

#### Pour les pros

La valeur 141 viens du fait que la diagonale d'un carré est de 1,41 fois son côté. Le système est le même en combat pour le mouvement des créatures.

Comme prévu, le type de terrain modifie le coût du mouvement (voir p.266). De plus **les héros n'ont aucune pénalité sur leur terrain d'origine, quelle que soit leur armée**:

Terrain	Effet	Coût de mouvement	Déplacement diagonal	Terrain d'origine de
<b>Herbe</b>	Coût standard	100	141	Chevaliers, Rôdeurs
<b>Terre</b>	25% de pénalité	125	176	Nécromanciens
<b>Lave</b>	25% de pénalité	125	176	Seigneurs Démon
<b>Sable</b>	50% de pénalité	150	211	Magiciens
<b>Neige</b>	50% de pénalité	150	211	Mages des Runes
<b>Taïga</b>	25% de pénalité	125	176	Barbares
<b>Souterrain</b>	25% de pénalité	125	176	Sorciers
<b>Souterrain des Nains</b>	Coût standard	100	141	Mages des Runes
<b>Route</b>	25% de bonus	75	105	

**Pour les pros**

Les Chevaliers et les Rôdeurs semblent défavorisés ici, puisqu'ils n'ont pas de bonus de terrain. Cela est compensé par la capacité "Terrain Familiar", sous la compétence Logistique, qui donne à leur armée un bonus de +1 de vitesse quand elle se déplace sur l'herbe.



La pénalité du terrain peut être réduite de 50% si le héros possède la capacité Voyageur (sous la compétence Logistique). Cela réduira la pénalité à 12,5% sur de la terre par exemple, portant le coût de mouvement à 112 points (et 158 pour un mouvement diagonal). Mais l'artefact "Bottes de Libre-voie" enlève complètement ce malus.



La capacité **Resquilleur** (Logistique), permet aux héros de ramasser des ressources, visiter des bâtiments ou autres actions de ce type sans dépenser de points de mouvement, que ce soit sur mer ou sur terre. De plus, l'embarquement ne coûte aucun point, tandis que le débarquement coûte un déplacement standard selon la direction (100 ou 141, quel que soit le terrain). Dans les deux cas, le héros peut continuer son déplacement sans perdre la fin de son tour! Dans "Tribes of the East", Resquilleur est accessible à toutes les factions, et utile à tous les types de héros. Dans le même esprit, la capacité **Sentier de la Guerre** accorde aux héros un bonus de 350 points de mouvement pour chaque combat victorieux, ce qui lui permet de se déplacer d'environ trois cases supplémentaires.

## Points de mouvement du Héros



Le nombre de points de mouvement du héros est déterminé au début de son tour, suivant ses compétences et artefacts. La valeur standard est de 2500 points de mouvement. Elle est modifiée par la compétence Logistique, donnant 10% de plus au niveau Notions. L'augmentation passe à 20% avec Logistique Pratique, et 30% avec Logistique Avancée. De plus, l'artefact "Bottes de Caracole" permet une augmentation de 25% des points de mouvement.

**Pour les pros**

La vitesse/initiative de vos créatures **n'affectera pas** les points de mouvement de votre héros, contrairement à ce qui est écrit dans le livret fourni avec Heroes 5. Comme vous pourrez le vérifier ci-dessous, les créatures ne sont pas prises en compte pour les exemptions de pénalité des terrains d'origine: dans Heroes III, un héros n'avait pas de pénalité si toutes les créatures de son armée étaient originaires du terrain, quelle que soit la faction du héros. Au contraire, dans Heroes 5, seule la faction du héros est prise en compte, ce qui signifie que les créatures n'ont **aucune** influence sur le mouvement du héros sur la carte d'aventure.

Il y a quelques particularités dans la manière d'arrondir en nombres entiers (les résultats sont arrondis par excès puis réduits de 1, donc un résultat entier avant l'arrondi se retrouve à l'entier inférieur), et les nombres ci-dessous peuvent paraître étranges. La règle générale est que le bonus de Logistique est ajouté en premier, le résultat est arrondi, puis ensuite le bonus de 25% des "Bottes de Caracole" est appliqué. Cela donne les valeurs suivantes dans les différents cas possibles:



**Pas de Logistique    Notions de Logistique    Logistique Pratique    Logistique Avancée**

<b>sans les Bottes</b>	2500	2749	2999	3249
<b>avec les Bottes</b>	3125	3436	3748	4061

Notez que coupler Logistique Avancée avec les Bottes donne un bonus de 62,5% au total. Et avec 50% de bonus donné par Logistique Pratique plus les Bottes, vous avez l'équivalent d'1 tour de plus de déplacement tous les 2 tours.

Dans vos déplacements, vous pourrez parfois regagner des points de mouvement en visitant certains endroits spécifiques. Ceux-ci ajoutent un certain nombre de points à votre héros, même si le total devient plus grand que la quantité de départ:

- » **Fontaine de Jouvence:** +400 points (+1 Moral)
- » **Drapeau déchiré:** +400 points (+1 Moral, +1 Chance)
- » **Etables:** +600 points, chaque jour de la semaine en cours
- » **Oasis:** +800 points (+1 Moral)

Visiter les étables vous garantit un gain de 600 points jusqu'à la fin de la semaine. Il vaut mieux les visiter le premier jour de la semaine ! Les autres lieux vous donnent leur bonus une seule fois pour le jour où vous les avez visités, ainsi qu'un bonus de +1 en moral. Ils ne vous donneront rien d'autre tant que vous n'aurez pas engagé un combat. Cependant, même si vous combattez le jour-même, vous pourrez retourner les visiter pour profiter à nouveau de leur bonus. Considérant la densité habituelle d'ennemis, il serait toutefois surprenant que vous puissiez les utiliser plusieurs fois par jour !

Par ailleurs, durant la semaine des Voyageurs, le mouvement de chaque héros est augmenté de 50%.

Le pourcentage de points de mouvement que votre héros a dépensé est représenté par la petite barre verte sous son portrait. La barre est pleine quand le héros a au moins sa quantité de mouvement de départ (désolé pour les vétérans de Heroes, pas de +++ après avoir visité un oasis par exemple). Si votre héros refuse de bouger, alors que vous voyez encore une minuscule quantité de mouvement restant dans sa barre, cela signifie simplement que son nombre de points de mouvement, bien que supérieur à 0, est insuffisant pour le moindre déplacement.



Enfin, les héros peuvent se déplacer encore plus librement grâce à deux artefacts très puissants. Les Bottes de Lévitation permettent au héros qui les portent de se déplacer au dessus d'une étendue d'eau, sous réserve bien sûr d'atteindre l'autre rive avant la fin de son déplacement. Les Ailes d'Ange sont encore plus puissantes, puisqu'elles permettent à leur porteur de survoler tous les obstacles (bâtiments, forêts, montagnes, mers...), à condition encore une fois de terminer son déplacement à un emplacement autorisé.



## Navigation

Les mouvements en mer suivent les mêmes principes que les mouvements sur terre. Votre héros démarra avec les mêmes 2500 points, et un mouvement standard coûte 100 points (et reste 141 pour les mouvements diagonaux). Cependant il n'y a pas de terrain spécifique sur les mers (pas d'"Eaux calmes" ou de "Vents favorables"). Logistique, Voyageur et les 2 paires de bottes n'ont aucun effet ici, et le bonus d'Etables que vous pouviez avoir ne se rajoutera pas non plus.



Les autres lieux sont aussi inefficaces sur l'eau, puisque l'embarquement comme le débarquement d'un bateau vous prendra le reste de la journée, quels que soient les points de mouvement qu'il vous reste. Essayez de les utiliser avec sagesse avant d'embarquer ou de débarquer, en rassemblant des ressources ou objets flottants. Notez également que vous ne pouvez pas embarquer ou débarquer n'importe où sur la côte, il vous faudra trouver une plage.



En mer, les héros peuvent utiliser leur capacité de Navigation (une autre capacité issue de Logistique), leur apportant 50% de mouvement supplémentaire, ainsi que le "Sextant des Elfes des Mers", ajoutant encore 25% de plus. Quand ils sont combinés, votre héros à 87,5% de mouvement en plus, ce qui donne un total incroyable de 4687 points de mouvement ! La différence entre les héros lents et rapides est bien plus mortelle sur les mers...



	sans Navigation	avec Navigation
sans le Sextant	2500	3750
avec le Sextant	3125	4687

Mais attendez, il y a mieux !! Bien qu'il n'y ait pas de lieu sur les mers vous donnant des bonus de mouvement, vous pourrez trouver des Phares sur la côte. Ils rajoutent 500 points de mouvement à tout vos héros naviguant, aussi longtemps que vous le contrôlez au début de chaque tour. Si vous contrôlez plusieurs Phares, les bonus se cumulent.



Enfin, un héros naviguant pendant la semaine des Quatre Vents profite de 50% de points de mouvement supplémentaires.

## Spécialité des Héros: Fonceur, Bourlingueur & Pisteur

Il y a trois spécialités de héros qui augmentent les points de mouvement du dit héros. Le Bourlingueur, c'est le Chevalier Rutger. Le Fonceur, c'est Grok, le Seigneur Démon. Le Pisteur, c'est Urghat, le héros Barbare apparu dans "Tribes of the East". Notez que leurs bonus sont valables aussi bien sur terre que sur mer.



Le Bourlingueur gagne un bonus de 1% de points de mouvement tout les 2 niveaux. Il a déjà 1% de bonus au niveau 1. Il gagne à nouveau 1% au niveau 3, et ainsi de suite. Par exemple, il atteint les 10% de bonus au niveau 19. La formule exacte est  $(Niveau+1)/2$ , arrondi à l'entier inférieur, comme d'habitude. Notez que Rutger commence avec Notions de Logistique, et a donc déjà 2776 points de mouvement au niveau 1 ( $2749 \times 1.01$ ). Il peut aussi rapidement apprendre Logistique Pratique et Avancé si vous le désirez. Il a enfin Voyageur, réduisant les pénalités de terrain de 50%.



Le Fonceur a un bonus de 5% pour commencer, plus un bonus de 1% tout les 4 niveaux. Ce qui signifie 6% d'augmentation au niveau 1, pour un total de 2913 points, puisque Grok commence aussi avec Notions de Logistique ( $2749 \times 1.06$ ). Il gagne encore 1% au niveau 5, un autre au niveau 9... et donc il atteint les 10% de bonus au niveau 17. La formule exacte est  $5+[(Niveau+3)/4]$ . Comme Rutger, Grok débute avec la capacité Voyageur. Notez que le Fonceur a de plus le bénéfice de commencer avec le sort de Téléportation, et le lance pour 4 points de Mana — la moitié de son coût normal.



Le Pisteur a un bonus de 1% de point de mouvement tous les 3 niveaux, ainsi que 2% de bonus à la capacité Voyageur à chaque niveau. Urghat commence avec Voyageur (pénalité de terrain réduite de 50%), donc au niveau 10 les pénalités de terrain sont réduites de 70%. Inutile sur les routes ou l'herbe, ce bonus devient essentiel sur du sable ou de la neige. Sur un terrain donné, ce bonus composé (points de mouvement Bonus\_PM et terrain accidenté Bonus\_Voyageur) est en gros équivalent à un bonus classique de points de mouvement de  $Bonus_PM + Pénalité_Terrain * Bonus_Voyageur$ . Par exemple, au niveau 10 ( $Bonus_PM=4\%$  et  $Bonus_Voyageur=10\%$ ), le bonus équivalent vaut  $4\%+50\%*20\%=14\%$  sur du sable ou de la neige ( $Pénalité_Terrain=50\%$ ), et  $4\%+25\%*20\%=9\%$  sur les terrains à 25% de pénalité. Si l'on ramène ce bonus équivalent par niveau, pour comparer avec Rutger (0,5% par niveau sur tout terrain), on obtient 0,33% par niveau sur route ou herbe, mais 0,83% sur des terrains accidentés (25% de pénalité), et surtout 1,33% sur sable ou neige (50% de pénalité).



**Pour les pros**

Gardez en tête que les chiffres données ici concernent le bonus lui-même, lequel peut voir son effet multiplié par la compétence logistique, et peut-être les Bottes de Caracole (ou Navigation et le Sextant sur mer). Par exemple, Avec Logistique Avancé et un bonus de spécialité de 10%, le héros commence son tour avec 3573 points de mouvement, soit 43% de plus que les 2500 points standard. Ce qui finalement donne 13% de plus que les 30% de Logistique Avancé. Et le même héros avec les Bottes a un bonus de 78,5%, mieux que les précédents 62,5%.

En comparant ces trois héros, Grok a clairement l'avantage en début de partie, grâce à ses 5% de bonus de départ, comme le suggère le terme "Fonceur". Cependant, la progression de Rutger est plus rapide, il revient à égalité au niveau 19 (10% de bonus), et prend la tête au niveau 23 (12% alors que Grok reste à 11%). Bien sûr, l'un est un Chevalier alors que l'autre est un Seigneur Démon, ce qui vous donne bien d'autres raisons pour choisir l'un plutôt que l'autre. Sur terrain accidenté, Urghat prend très vite un net avantage, qu'elle perd sur route, herbe ou son propre terrain natif — la taïga.

## Dégâts au Combat

Même si le combat est loin d'être l'unique aspect du jeu, c'est évidemment un aspect essentiel, et celui auquel on se prépare tout au long de la partie — que ce soit contre des créatures neutres pour prendre le contrôle de ressources, ou pour écraser un adversaire. Entre vos créatures et votre héros, les dommages physiques et les sorts, les combats habituels et la spécificité des sièges et des machines de guerre, il y a différents moyens d'infliger des dégâts, et nous allons les passer en revue ici.

### Dégâts directs des Créatures

La plupart du temps, vos créatures feront des dégâts en attaquant les unités ennemis avec des attaques de mêlée ou à distance. Comme on peut s'y attendre, les dégâts infligés de cette manière dépendent de l'Attaque de l'attaquant et de la Défense du défenseur. Laissons de côté les autres modificateurs pour le moment (les pénalités de distance incluses), la formule distingue 2 cas:

» Si l'Attaque de l'attaquant est plus grande que la Défense du défenseur ( $A \geq D$ ):

$$\text{Dégâts} = \text{Taille\_Stack} * \text{random}(\text{min\_dgt}, \text{max\_dgt}) * [1 + 0.05*(A-D)]$$

» Sinon, l'Attaque de l'attaquant est plus petite que la Défense du défenseur ( $A \leq D$ ):

$$\text{Dégâts} = \text{Taille\_Stack} * \text{random}(\text{min\_dgt}, \text{max\_dgt}) / [1 + 0.05*(D-A)]$$

où:

- » Taille\_Stack est le nombre de créatures du peloton attaquant
- » random(min\_dgt, max\_dgt) est une valeur aléatoire dans la fourchette de dégâts de la créature. Elle peut être en particulier augmentée par le sort "Grâce de Force" ([p.193](#)) et réduite par le sort "Hex de Faiblesse" ([p.195](#)).

<b>Attaque - Défense</b>	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+20	+30
<b>Multiplicateur de dégâts</b>	1.05	1.10	1.15	1.20	1.25	1.30	1.35	1.40	1.45	1.50	2.00	2.50
<b>Attaque - Défense</b>	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-20	-30
<b>Multiplicateur de dégâts</b>	0.952	0.909	0.870	0.833	0.800	0.769	0.741	0.714	0.690	0.667	0.500	0.400

Le facteur multiplicateur est très variable, et puisqu'il dépend de l'Attaque et la Défense des créatures, il est très largement influencé par les héros. Cela permet de compenser le manque de sorts à dommages directs dont souffre un héros orienté vers le combat (comme les Chevaliers). Bien sûr, de nombreux artefacts et sorts peuvent aussi modifier ces valeurs.

**Exemple:** considérons un peloton de 10 Griffons attaquant un peloton de 30 Démons cornus. Les griffons ont 7 en Attaque et 5 en Défense, alors que les Démons Cornus ont 1 en Attaque et 3 en Défense.

Premièrement les Griffons attaquent, et les dégâts sont calculés en utilisant la première formule:

$$\text{Dégâts} = 10 * \text{random}(5, 10) * [1 + 0.05*(7-3)] = 10 * \text{random}(5, 10) * 1.2$$



Disons que la valeur aléatoire est de 7,8, donnant un total de 93,6 dégâts, arrondis à l'entier inférieur soit 93. Le coup tuerait donc 7 Démons cornus, laissant un peloton de 23 dont le dernier avec 11 Points de vie restants sur 13.

Ensuite les Démons vont riposter, et cette fois c'est la seconde formule qui sera utilisée:

$$\text{Dégâts} = 23 * \text{random}(1, 2) / [1 + 0.05*(5-1)] = 23 * \text{random}(1, 2) / 1.2$$



Supposons que la valeur aléatoire est cette fois 1,6, montant les dégâts à 30,66, arrondis à 30, tuant exactement 1 Griffon.

**Quelques Modificateurs:** Il existent différents modificateurs venant des compétences et capacités qui peuvent intervenir en tant que facteurs multiplicateurs. Par exemple:

- » **Pénalité de distance:** sauf indication contraire, les tireurs ont 50% de malus quand leur cible est trop loin (représenté par le curseur en flèche brisée).
- » **Pénalité de mêlée:** les tireurs ont aussi habituellement un malus s'ils sont forcés d'attaquer au contact. Ce sera encore 50% de réduction des dégâts.
- » **Archerie (Attaque):** les dégâts infligés par vos créatures par attaque à distance sont accrus de 20%, signifiant que vous pouvez appliquer un nouveau multiplicateur de 1,2 aux formules précédentes.
- » **Esquive (Défense):** les dégâts fait à vos créatures par des attaques à distances sont réduits de 20%, multipliant ainsi les dégâts par 0,8.



## Dégâts directs des Héros

Bien que le héros soit derrière son armée sur le champ de bataille, il peut attaquer les créatures adverses, leur infligeant des dégâts directs. Cette manœuvre ne coûte aucun point de Mana, et ne requiert aucune capacité particulière. Suivant la race du héros, l'attaque pourra être une charge à travers le champ de bataille, une flèche décochée ou un rayon d'énergie, mais toutes ses attaques partagent les mêmes caractéristiques, mis à part cet aspect graphique.

Les héros tuent un certain **nombre** de créatures selon leur niveau propre et celui de la créature attaquée. Cela signifie que le nombre de dégâts infligés sera différent sur chaque créature. Par exemple, un héros de niveau 1 tuera exactement 2 paysans (6 points de dégâts) et exactement 2 maîtres gremlins (12 points de dégâts). La formule est linéaire en fonction du niveau du héros, pour chaque niveau de créature, et peuvent être écrites à partir des valeurs pour les niveaux 1 et 31 du tableau ci-dessous.

Ce système permet aux héros d'être efficaces contre les créatures de haut niveau, sans être trop puissants contre les créatures de bas niveau. Notez qu'un héros ne tuera pas 1,0 créature de niveau 7 avant d'avoir atteint le niveau 21.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8
<b>Niveau 1</b>	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200	0,100	0,010
<b>Niveau 2</b>	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260	0,147	0,015
<b>Niveau 3</b>	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193	0,019
<b>Niveau 4</b>	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240	0,024
<b>Niveau 5</b>	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287	0,029
<b>Niveau 6</b>	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333	0,033
<b>Niveau 7</b>	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380	0,038
<b>Niveau 8</b>	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427	0,043
<b>Niveau 9</b>	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473	0,047
<b>Niveau 10</b>	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520	0,052
<b>Niveau 11</b>	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567	0,057
<b>Niveau 12</b>	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613	0,061
<b>Niveau 13</b>	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660	0,066
<b>Niveau 14</b>	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707	0,071
<b>Niveau 15</b>	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753	0,075
<b>Niveau 16</b>	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800	0,080
<b>Niveau 17</b>	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847	0,085
<b>Niveau 18</b>	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893	0,089
<b>Niveau 19</b>	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940	0,094
<b>Niveau 20</b>	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987	0,099
<b>Niveau 21</b>	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033	0,103
<b>Niveau 22</b>	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080	0,108
<b>Niveau 23</b>	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127	0,113
<b>Niveau 24</b>	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173	0,117
<b>Niveau 25</b>	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220	0,122
<b>Niveau 26</b>	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267	0,127
<b>Niveau 27</b>	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313	0,131
<b>Niveau 28</b>	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360	0,136
<b>Niveau 29</b>	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407	0,141
<b>Niveau 30</b>	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453	0,145
<b>Niveau 31</b>	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500	0,150

## Dégâts de sort des Héros

Bien sûr, les héros peuvent lancer des sorts de dommages directs comme la Foudre. Les dégâts précis dépendent de la Puissance Magique du héros, mais aussi de sa maîtrise de la magie correspondante.

Par exemple, un héros avec une Puissance Magique de 10 lançant une Foudre sans aucune connaissance de la Magie de Destruction fera 121 points de dégâts. Cependant si ce héros a Magie de Destruction Avancée, il fera 220 points de dégâts.



Toutes les formules sont indiquées dans la section des Sorts ([p.186](#)).

## Dégâts de sort des Créatures

Chaque faction possède au moins une créature lanceuse de sort. Les sorts qu'elles lancent sont exactement les mêmes que ceux des héros, elles utilisent les mêmes formules et ont les mêmes effets. Les créatures lançant des sorts ont un niveau défini de maîtrise pour chaque sort qu'elles lancent (voir le tableau ci-dessous), et leur Puissance Magique augmente avec la taille du peloton.

$$\text{Puissance} = 21 * \text{LOG10}[ 10 + 10 * \text{Taille\_Stack/Croiss\_Hebdo} ] - 22$$

Où:

- » Taille\_Stack est le nombre de créature du peloton lançant le sort.
- » Croiss\_Hebdo est la croissance hebdomadaire de base de la créature lançant le sort ([voir p.164](#)).
- » LOG10 est la fonction logarithme de base 10.
- » La Puissance Magique est arrondie au nombre entier inférieur et ne peut pas être inférieure à 1.
- » Le facteur (10\*Taille\_Stack/Croiss\_Hebdo) à l'intérieur du LOG10 est aussi arrondi à l'entier inférieur. La nature de la fonction logarithme fait que cela n'aura pas d'impact dès que le peloton contient plusieurs créatures, mais cela peut occasionner quelques divergences lorsque le nombre de créatures est très bas.

### Pour les pros

En oubliant les arrondis au nombre entier, et en utilisant des mathématiques de base, la formule peut être réécrite sous forme approchée en utilisant le logarithme népérien:

$$\text{Puissance} = 9.12018 * \ln[ 1 + \text{Taille\_Stack/Croiss\_Hebdo} ] - 1$$

La puissance magique de la créature obtenu grâce à la formule est utilisée pour calculer les dégâts ou la durée du sort comme s'il s'agissait d'un héros. La durée habituelle d'une malédiction ou d'une grâce est égale à la puissance magique. Notez bien que lancer la même grâce ou le même hex plusieurs fois sur la même unité n'en cumule pas les effets de durée; la durée est réinitialisée chaque fois que le sort est lancé, et sera donc réduite si le dernier lanceur de sort est moins puissant. Vous pouvez voir les sorts actifs sur une unité en faisant un clic droit sur elle.

### » Académie: Mage (10 Mana - Croissance: 5)

Poing de la Colère 5, Grâce de Pureté 10



### » Académie: Archimage (25 Mana - Croissance: 5)

Boule de Feu 10, Poing de la Colère 5, Grâce de Puissance 6, Grâce de Pureté 10



### » Académie: Mage de Guerre (10 Mana - Croissance: 5)

Poing de la Colère 5, Grâce de Pureté 10



### » Bastion: Femme-Médecine (8 Mana - Croissance: 5)

Hex d'Epuisement 4, Grâce de Rapidité 4



### » Bastion: Fille du Ciel (12 Mana - Croissance: 5)

Chaîne de Foudre 16, Hex d'Epuisement 4, Grâce de Rapidité 4



### » Bastion: Fille de la Terre (8 Mana - Croissance: 5)

Hex d'Epuisement 4, Grâce de Rapidité 4



### » Donjon: Sorcière de l'Ombre (11 Mana - Croissance: 2)

Hex d'Epuisement 4, Hex de Vulnérabilité 5, Grâce de Puissance 6

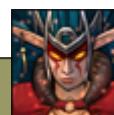


» **Donjon: Matriarche de l'Ombre** (14 Mana - Croissance: 2)

 Hex de Confusion (mana 9),  Hex d'Epuisement (mana 4),  Hex de Vulnérabilité (mana 5),  Grâce de Puissance (mana 6)

» **Donjon: Dame de l'Ombre** (14 Mana - Croissance: 2)

 Hex de Confusion (mana 9),  Hex d'Epuisement (mana 4),  Hex de Vulnérabilité (mana 5),  Grâce de Puissance (mana 6)

» **Forteresse: Prêtre des Runes** (15 Mana - Croissance: 3)

 Grâce de Déflection (mana 6)

» **Forteresse: Patriarche des Runes** (25 Mana - Croissance: 3)

 Grâce de Déflection (mana 6),  Mur de Flammes (mana 16)

» **Forteresse: Gardien des Runes** (25 Mana - Croissance: 3)

 Grâce de Déflection (mana 6),  Boule de Feu (mana 10)

» **Havre: Inquisiteur** (12 Mana - Croissance: 3)

 Grâce de Rapidité (mana 4),  Grâce de Force (mana 4),  Grâce d'Endurance (mana 6)

» **Havre: Zélé** (15 Mana - Croissance: 3)

 Grâce de Pureté (mana 10),  Grâce de Puissance (mana 6)

» **Havre: Séraphin** (14 Mana - Croissance: 1)

 Châtiment Divin (mana 14),  Grâce de Puissance (mana 6)

» **Inferno: Fiélon des Abîmes** (10 Mana - Croissance: 2)

 Boule de Feu (mana 10),  Hex de Vulnérabilité (mana 5)

» **Inferno: Seigneur des Abîmes** (20 Mana - Croissance: 2)

 Boule de Feu (mana 10),  Pluie de Météores (mana 19),  Hex de Vulnérabilité (mana 5)

» **Nécropole: Archiliche** (16 Mana - Croissance: 3)

 Hex de Peste (mana 6),  Hex de Contracture (mana 5),  Hex de Faiblesse (mana 4)

» **Nécropole: Liche Cardinale** (19 Mana - Croissance: 3)

 Animation de Cadavre (mana 9),  Hex de Contracture (mana 5)

» **Sylve: Druide** (12 Mana - Croissance: 4)

 Foudre (mana 5),  Grâce d'Endurance (mana 6)

» **Sylve: Druide Séculaire** (15 Mana - Croissance: 4)

 Stalagmites (mana 5),  Foudre (mana 5),  Grâce d'Endurance (mana 6)

» **Sylve: Haut-Druide** (15 Mana - Croissance: 4)

 Grâce d'Endurance (mana 6)



» **Sylve: Dryade** (10 Mana - Croissance: 10)


Essaim 5, Grâce de Pureté 10

» **Neutres: Elémentaire d'Eau** (12 Mana - Croissance: 4)


Trait de Glace 6, Cercle d'Hiver 9

» **Neutres: Momie** (20 Mana - Croissance: 3)


Hex de Confusion 9, Animation de Cadavre 9

Le tableau ci-dessous contient les Puissances Magiques pré-calculées pour des pelotons de différentes tailles de différentes créatures lanceuses de sorts. La croissance logarithmique fait qu'il est plus efficace de diviser les pelotons, spécialement pour les sorts de dégâts directs. Cependant, votre héros ne peut entrer en combat qu'avec 7 pelotons seulement. De plus, l'espace de déploiement est limité, et positionner des troupes proches les unes des autres rend votre armée vulnérable aux sorts de dégâts de zone de l'adversaire (comme les boules de feu), ou à certaines capacités de créatures (souffle des dragons, nuage mortel des liches...)

Croiss.: 1	5	2	1	1	1	1	1	10	15
Taille: 2	9	5	3	2	2	2	1	1	1
Taille: 3	11	7	5	3	3	3	1	1	1
Taille: 4	13	9	6	5	4	2	1	1	1
Taille: 5	15	10	7	6	5	2	1	1	1
Taille: 6	16	11	9	7	6	3	2	2	2
Taille: 7	17	12	9	8	6	3	2	2	2
Taille: 8	19	13	10	9	7	4	2	2	2
Taille: 9	19	14	11	9	8	4	3	3	3
Taille: 10	20	15	12	10	9	5	3	3	3
Taille: 11	21	16	12	10	9	5	3	3	3
Taille: 12	22	16	13	11	10	6	4	4	4
Taille: 13	23	17	14	12	10	6	4	4	4
Taille: 14	23	17	14	12	11	6	4	4	4
Taille: 15	24	18	15	13	11	7	5	5	5
Taille: 16	24	19	15	13	12	7	5	5	5
Taille: 17	25	19	16	14	12	8	5	5	5
Taille: 18	25	19	16	14	12	8	6	6	6
Taille: 19	26	20	17	14	13	8	6	6	6
Taille: 20	26	20	17	15	13	9	6	6	6
Taille: 25	28	22	19	17	15	10	7	7	7
Taille: 30	30	24	20	18	16	11	9	9	9
Taille: 50	34	28	25	22	20	15	12	12	12
Taille: 75	38	32	28	26	24	18	15	15	15
Taille: 100	41	34	31	28	26	20	17	17	17
Taille: 150	44	38	34	32	30	24	20	20	20
Taille: 200	47	41	37	34	32	26	23	23	23
Taille: 250	49	43	39	36	34	28	25	25	25
Taille: 300	51	44	41	38	36	30	26	26	26
Taille: 400	53	47	43	41	39	32	29	29	29
Taille: 500	55	49	45	43	41	34	31	31	31
Taille: 750	59	53	49	46	44	38	34	34	34
Taille: 1000	62	55	52	49	47	41	37	37	37

L'Attaque Maudite des Dragons Spectraux lance automatiquement le sort Hex de Faiblesse sur la cible, à chaque attaque ou riposte. Hex de Faiblesse est lancé au niveau Notions, avec une Puissance Magique dépendant du nombre de Dragons dans le peloton, comme indiqué dans le tableau ci-dessus. Les dommages maximaux de la cible sont réduits de  $(dmg\_max-dmg\_min)*65\%$  pour une durée égale à la Puissance (cette formule est bien sûr équivalente à celle de la [page 195](#)).



Les Djinns et les Sultans Djinns possèdent respectivement la capacité Malédiction Aléatoire et Bénédiction Aléatoire. Trois fois par combat, ils peuvent lancer une malédiction aléatoire de Magie des Ténèbres niveau 1-3 sur un ennemi. De plus, les Sultans Djinns peuvent lancer une bénédiction aléatoire de Magie de la Lumière niveau 1-3 sur une troupe alliée (Grâce de Pureté peut aussi être lancée sur un peloton ennemi). Le sort est lancé avec une maîtrise pratique, et une Puissance correspondant à la taille du peloton (la croissance hebdomadaire des Djinns est de 3).



La capacité spéciale des Tyrans Cornus, Explosion, inflige 9+9\*Puissance dommages à toutes les créatures adjacentes. La Puissance est encore une fois déduite de la taille du peloton, comme indiqué dans le tableau précédent.



## Machines de guerre

Les machines de guerre apportent un avantage décisif à votre armée. Un héros peut avoir une machine de chaque type au maximum, et commence avec au minimum la Catapulte. Elles prennent un emplacement spécifique dans l'armée (laissant les 7 emplacements de créatures libres) et sont déployées derrière les pelotons de créatures sur le champ de bataille. Elles peuvent être visées par presque toutes les attaques et les sorts.

A l'exception de la Catapulte, vous pouvez acheter les machines de guerre dans les villes et dans les Ateliers de Machines de Guerre sur la carte d'aventure ([voir p.267](#)). Alors que vous paierez le prix standard pour chacune d'elle dans un Atelier de Machines de Guerre, une seule seulement sera disponible à ce prix dans vos villes. Les deux autres seront 3 fois plus cher. Celle qui restera bon marché dépendra de la faction de la ville (et peut aussi être modifiée par sa spécialisation — [voir p.248](#)).

<b>Académie</b>	Charrette de Munitions	<b>Donjon</b>	Charrette de Munitions
<b>Havre</b>	Baliste	<b>Inferno</b>	Baliste
<b>Sylve</b>	Tente de Premiers Soins	<b>Nécropole</b>	Tente de Premiers Soins
<b>Forteresse</b>	Baliste	<b>Bastion</b>	Baliste

Si la Catapulte est détruite durant le combat, elle sera automatiquement et gratuitement réparée après le combat. La connaissance des capacités adéquates sous la compétence Machines de guerre ([voir p.127](#)) peut permettre le même comportement pour les autres machines de guerre.

### Baliste

La Baliste tire des flèches sur vos ennemis. Ses cibles seront choisies aléatoirement jusqu'à que votre héros apprenne la capacité Baliste ([voir p.127](#)).



Elle peut être achetée pour 1500 Or. La Baliste a une Initiative de 10 et la large réserve de 100 tirs. Ses Points de vie et ses valeurs d'Attaque, de Défense et de Dégâts dépendent de la maîtrise par le héros de la compétence Machines de Guerre. De plus, la capacité Baliste double les Points de vie de la Baliste.

	Pas de Maîtrise	Notions de Machines de Guerre	Machines de Guerre Pratiques	Machines de Guerre Avancées
Pts de vie	250	350	450	550
Attaque	5	10	12	15
Défense	5	10	12	15
Dommages	(2-3)*M	(2-4)*M	(2-5)*M	(5-5)*M

Où M est un multiplicateur égal à:

$$M = \text{Attaque\_héros} + \text{Esprit\_Héros}$$

Par exemple, la Baliste d'un héros avec une Attaque de 7, un Esprit de 4 et Machines de Guerre pratiques aura une fourchette de dégâts comprise entre 22 et 55 points.

#### Pour les pros

Cette formule permet à la plupart des factions d'utiliser la Baliste efficacement. Comme on peut voir dans la section de développement du héros ([voir p.301](#)), Le Seigneur Démon a naturellement le plus haut multiplicateur (75% des montées de niveau), suivi par le Barbare (60%) et le Magicien (55%). Le Nécromancien est le moins efficace (25%), alors que les autres classes ont 40-45% de leurs statistiques naturellement investies en Attaque ou en Esprit lors des gains de niveau.



### Tente de Premiers Soins

La Tente de Premiers Soins soigne vos troupes pendant le combat. Comme pour la Baliste, votre héros a besoin de la capacité Premiers Soins ([voir p.127](#)) pour pouvoir choisir ses cibles. Avec cette capacité, le soin pourra de plus ressusciter des créatures tombées au combat, et les Points de vie de la Tente seront doublés.

La tente de premiers soins peut être achetée pour **500 Or**. Elle a une Initiative de 10 et 3 actions de soin. Elle attendra lorsqu'aucune unité n'aura besoin de soins. Ses Points de vie, ainsi que le total de Points de vie soignés dépend de la maîtrise par le héros de la compétence Machines de Guerre.

	<b>Pas de Maîtrise</b>	<b>Notions de Machines de Guerre</b>	<b>Machines de Guerre Pratiques</b>	<b>Machines de Guerre Avancées</b>
<b>Pts de vie</b>	100	200	300	400
<b>Pts de vie soignés</b>	10	20	50	100

De plus, avec Machines de Guerre pratiques, la Tente de Premiers Soins dissipe les malédictions de bas niveau dont les cibles sont victimes (les sorts de niveau 1 de Magie des Ténèbres, Hex de faiblesse et de fatigue et divers effets tels que le poison des assassins). Avec Machines de Guerre avancées, elle dissipe aussi les malédictions de plus haut niveau (malédictions de Magie des Ténèbres jusqu'au niveau 3).

### Charrette de Munitions

La Charrette de Munitions fournit des tirs illimités pour vos unités à distance. C'est particulièrement intéressant pour les tireurs ayant naturellement peu de munitions. Le nombre de tirs dont ils disposent restera au maximum, et commencera à baisser seulement quand, et si, la Charrette de Munitions est détruite.



Par ailleurs, la Charrette de Munitions augmente l'Attaque des unités à distance de l'armée (Baliste incluse) de 1, 2 ou 3 en fonction de la maîtrise de la compétence Machines de Guerre par le héros (Notions, Pratique, Avancé).

La Charrette de Munitions peut être achetée pour **750 Or**. Elle a une Initiative de 10 et une Défense de 5. Ses Points de vie sont doublés par la capacité Catapulte.

	<b>Pas de Maîtrise</b>	<b>Notions de Machines de Guerre</b>	<b>Machines de Guerre Pratiques</b>	<b>Machines de Guerre Avancées</b>
<b>Pts de vie</b>	100	200	300	400

### Catapulte

La Catapulte projette des blocs de pierre sur les fortifications et les tours du château afin de les détruire lorsque vous assiégez une ville. Votre héros a besoin de la capacité Catapulte ([voir p.127](#)) pour pouvoir choisir la partie de mur ciblée. Notez que la probabilité de toucher la partie ciblée augmente avec la maîtrise par le héros de la compétence Machines de Guerre (30%, 40%, 50%). La tour principale ne peut pas être visée tant que les 2 tours latérales ne sont pas détruites.



La Catapulte a une Initiative de 10, une Défense de 10 et des tirs illimités. Ses Points de vie et les dommages infligés aux fortifications dépendent de la maîtrise de Machines de Guerre. Ses Points de vie sont de plus doublés par la capacité Catapulte.

	<b>Pas de Maîtrise</b>	<b>Notions de Machines de Guerre</b>	<b>Machines de Guerre Pratiques</b>	<b>Machines de Guerre Avancées</b>
<b>Pts de vie</b>	1000	1100	1200	1300
<b>Dommages</b>	150-200	200-300	250-400	300-500

Pour abattre les fortifications, vous pouvez aussi utiliser le sort Séisme ([Magie de l'Invocation — voir p.189](#)). Les dommages sont définis aléatoirement pour chaque section des fortifications (les 4 murs, la porte, la tour centrale et les 2 tours latérales) dans une fourchette correspondant à la maîtrise du héros, et par multiple de 50. Le journal de combat indique le total des dégâts.

## Fortifications, Tours et Douves

### Construire vos défenses

Vos villes sont vitales pour votre prospérité économique et militaire. Vous devez les développer, et bien sûr, les défendre. Pour ce faire, les villes peuvent être fortifiées par des murs pour empêcher les agresseurs d'engager vos troupes, ainsi que par des tourelles de tir et des douves. Le fort, la citadelle et le château doivent être construits pour obtenir ces défenses. De plus, ces améliorations augmenteront les Points de vie des structures de défense existantes.

	Aucune	Fort	Citadelle	Château
<b>Murs</b>	-	200	200	300
<b>Porte</b>	-	200	300	400
<b>Douves</b>	-	-	Oui	Oui
<b>Tour centrale</b>	-	-	400	500
<b>Tours latérales</b>	-	-	-	400

Les murs sont composés de 4 parties, 2 de chaque côté de la porte. Seuls les murs et la porte permettent le passage une fois détruits. De plus, les murs protègent les défenseurs des attaques à distance, dont les dommages sont réduits de 50%. Cette pénalité se cumule à l'éventuelle pénalité de distance de 50% qui s'applique habituellement aux tireurs ennemis (les dommages sont alors de 25% des dommages de base).

Le champ de bataille lors d'un siège sera l'habituel grille de 10x12 cases lorsqu'il n'y a pas de structure de défense, mais il passera à 14x14 cases dès que le fort aura été construit dans la ville assiégée. Ce qui signifie que même les créatures volantes rapides, qui ne seront pas arrêtées par les murs, auront plus de difficultés à atteindre l'ennemi. Qui plus est, elles n'auront pas le soutien habituel des troupes à pied, et pourront devenir des proies faciles pour les défenseurs.

#### Pour les pros

Certaines villes sont spécialisées dans l'amélioration de leurs défenses, et ont un bonus de 50 Points de vie pour chaque structure de défense ([voir p.248](#)).

 La Fortress possède deux bâtiments spéciaux pour améliorer ses défenses lors d'un siège : la Maçonnerie et le Poste de Garde. La Maçonnerie augmente de 50% les Points de Vie des murailles, de la porte et des tourelles, leur permettant de résister plus longtemps. Le Poste de Garde ajoute un peloton de Défenseurs supplémentaires à l'armée défendant la cité lors d'un siège. Le nombre de Défenseurs dans le peloton dépend du niveau de la ville (Niveau\_Ville) et du numéro du mois en cours (Num\_Mois) :



$$\text{Nombre de Défenseurs} = 5 * \text{Niveau}_\text{Ville} * \text{Num}_\text{Mois}$$



#### Dégâts des tours et des douves pendant les sièges

Les dégâts infligés par les tours et les douves augmentent (linéairement) avec le niveau de la ville. Plus vous aurez construit de bâtiments, plus ils deviendront efficaces et utiles. C'est un effet supplémentaire et intéressant du développement des villes. Qui plus est, les dommages infligés ne seront pas réduits par la Défense de la cible ni les compétences du héros telles qu'Esquive.

La tour centrale d'une ville entièrement construite inflige 70 points de dégâts à sa cible. Pour une ville partiellement construite:

$$\text{Tour Centrale: Dégâts} = 70 * \text{Niveau}_\text{Ville} / \text{Niveau}_\text{Max}_\text{Ville}$$

Les deux tours latérales d'une ville entièrement construite feront chacune 50 points de dégâts:

$$\text{Tours Latérales: Dégâts} = 50 * \text{Niveau}_\text{Ville} / \text{Niveau}_\text{Max}_\text{Ville}$$

Les dégâts des douves peuvent être augmentés par un multiplicateur, en fonction de l'alignement de la ville:

$$\text{Douves: Dégâts} = 170 * \text{Multiplicateur}_\text{Douves} * \text{Niveau}_\text{Ville} / \text{Niveau}_\text{Max}_\text{Ville}$$

sachant que:

- » Niveau\_Ville est le niveau de la ville (nombre de bâtiments construits).
- » Niveau\_Max\_Ville est le niveau maximal de la ville, lorsque tous les bâtiments et leurs améliorations sont construits.
- » les dommages peuvent être augmentés par Multiplicateur\_Douves, comme pour les mines de l'Académie dont les dégâts sont doublés.

Niveau Max Ville	Multiplicateur de Dégâts des Douves	Effet des Douves	Tireurs des Tours
Havre	36	1,2	

Ville	Niveau Max Ville	Multiplicateur de Dégâts des Douves	Effet des Douves	Tireurs des Tours	
	Académie	36	2,0	Les dégâts sont infligés par des mines, qui disparaissent après la détonation. La créature cible subit les effets du sort Aveuglement pendant 1,25 tours.	
	Sylve	38	1,0	50% de probabilité d'enchevêtrer pour 5 tours	
	Donjon	37	1,0	Les unités sont empoisonnées et subissent 28 points de dégâts de poison pendant 3 tours	
	Inferno	36	1,2	N/A	
	Nécropole	36	1,0	Les sorts Hex de Faiblesse et Hex de Vulnérabilité sont lancés avec une Puissance Magique de 5 et le niveau pratique	
	Forteresse	39	1,0	Un sort offensif est lancé sur l'attaquant, et une rune placée sur un défenseur aléatoire, parmi 6 combinaisons possibles ( <a href="#">voir p.333</a> ).	
	Bastion	34	1,2	N/A	

## Initiative

Les tours des créatures lors d'un combat ont une durée variable, en fonction de l'initiative de la créature. Plus la valeur est élevée, plus la créature agira souvent. L'échelle est linéaire: une créature ayant une initiative de 16, comme un Destrier de Cauchemar, agira deux fois plus souvent qu'une créature ayant une initiative de 8 telle qu'un Seigneur des Abîmes.

Les valeurs naturelles de l'initiative des créatures vont de 5 (Elémentaire de terre) à 19 (Phénix). Les héros ont une initiative de 10 par défaut, mais nous reviendrons sur ce sujet plus bas. Notez aussi que la valeur d'initiative affichée est toujours un nombre entier dans les diverses fenêtres d'information de jeu, mais la valeur prise en compte est bien décimale (par exemple +20% d'une initiative de 14 donnera bien 16,8).

L'ordre des tours de chaque créature est représenté dans la barre ATB (la barre avec les icônes de créatures au bas de l'écran). Plusieurs événements peuvent changer cet ordre, comme nous le verrons plus bas, mais en l'absence d'un de ces événements particuliers, vous pourrez voir ici le futur du combat, et planifier vos actions.



**Pour les pros**

ATB signifie "Active Time Battle" (difficilement traduisible en français), et c'est le système habituel des tours de combats dans les RPG, utilisé dans les Final Fantasy par exemple.

## La Valeur ATB

Chaque peloton ou héros sur le champ de bataille a une valeur ATB, entre 0 et 1, un peu comme un réservoir qui se remplirait tout seul avec le temps. Le peloton agira quand sa valeur ATB atteindra 1. Une fois son action réalisée, et en l'absence d'effet particulier, la valeur ATB est réinitialisée à 0, c'est-à-dire que la jauge est vidée par l'action, et doit se remplir à nouveau.

La vitesse de remplissage de la valeur ATB dépend directement de l'initiative de la créature. C'est pourquoi une plus grande initiative permet plus d'actions: la jauge ATB est plus rapide à se remplir.

Notez que les créatures peuvent être affectées par des sorts ou des effets pour une certaine durée (Hex de faiblesse, Endurance...). Cette durée est exprimée en "tours" dans la fenêtre d'information de la créature décrivant les effets actifs. Ces tours sont calculés à partir d'une initiative de 10, quels que soient le lanceur et la cible. Ce ne sont pas les tours de la cible.

Par exemple, un sort de Grâce d'Endurance de masse lancé sur des Dryades (initiative de 14) et des Tréants (initiative de 7), avec une durée de 10 tours durera le même temps sur les deux. Mais la Dryade aura 14 actions pendant ce temps, alors que le Tréant n'en aura que 7 (en supposant que les deux agissent à chaque fois et n'attendent pas).

**Pour les pros**

Il n'y a aucun moyen de voir la valeur ATB pendant le jeu. Mais les précédents commentaires vous permettent de voir le passage du temps: toute créature avec un effet actif sur elle indique le temps restant de cet effet. Donc, chaque fois que la barre ATB s'arrête pour votre action, vous pouvez voir combien de temps est passé, et avec quelques mathématiques, vous pourrez calculer l'augmentation de la valeur ATB pendant ce temps: pendant le temps  $t$ , la valeur ATB d'un peloton qui a une initiative  $I$  augmente de  $t*I/10$ .

## Commencer un Combat

Au commencement d'un combat, la valeur ATB de départ est décidée aléatoirement: chaque peloton reçoit une valeur ATB comprise entre 0 et 0,25. A partir de là, la valeur ATB augmente de manière usuelle, selon l'initiative du peloton, et le premier à atteindre 1 est le premier à jouer.

Ce système permet un peu de hasard et de surprises en combat, en forçant le joueur à adapter sa stratégie à la situation. Cependant, les unités à forte initiative pourront toujours agir avant les créatures à faible initiative, puisque leur valeur ATB augmentera bien plus rapidement. Par exemple, un destrier du cauchemar (16 d'Initiative) commençant à 0 (le pire des cas), aura son premier tour avant un seigneur des abîmes (8 d'initiative) commençant avec 0,25 (le meilleur des cas). Cela veux dire que le destrier de cauchemar agira toujours en premier, et souvent 2 fois avant que le seigneur des abîmes puisse agir.

Il y a de nombreux facteurs qui peuvent modifier l'initiative des unités (voir ci-dessous), mais très peu affectent spécifiquement leur position de départ dans la jauge ATB. La capacité **Vivacité d'Esprit** (Logistique) augmente de 0,25 la valeur ATB de départ du héros, qui débute alors dans l'intervalle [0,25;0,5]. Les créatures de son armée ne sont pas affectées.



Le héros Sylvain Wyngaal possède la spécialisation **Vive Lame**: toutes les créatures de l'armée de Wyngaal ont un bonus de 0,01 par niveau du héros à leur **valeur ATB de départ**. Donc, au lieu de débuter quelque part dans l'intervalle [0;0,25], elles commenceront entre 0,01\*Niveau et 0,25+0,01\*Niveau. Par exemple au niveau 15, leur valeur ATB de départ sera dans la fourchette [0,15;0,40]. A peu près sûrs de frapper les premiers, et peut-être même 2 fois avant tout mouvement ennemi, les Dragons d'Emeraude sous le commandement de Wyngaal seront particulièrement mortels !



## Modificateurs en combat

Au lieu d'une action "réelle" quand son tour vient (attaque, mouvement, lancer un sort, utiliser une capacité spéciale), une créature ou un héros peut aussi **Attendre** ou **Défendre**. Si vous attendez, la valeur ATB du peloton est réinitialisée à 0,5 au lieu de 0. Cela permet aux créatures de retarder leur première action, sans perdre complètement leur tour. En défendant, un peloton de créatures prend une posture de défense pour le tour: sa valeur ATB sera remise à 0, et sa Défense sera augmentée de 30% jusqu'à sa prochaine action.

Parfois, les créatures peuvent avoir un **Moral** bon ou mauvais (voir p.322). Un bon moral remet la valeur ATB de la créature à 0,5 au lieu de 0 une fois son action effectuée. Un mauvais moral remet la valeur ATB à 0,5 avant le tour de la créature.



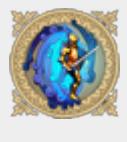
Il y a beaucoup de compétences, capacités, sort et artefacts qui modifient les tours des créatures en combat, soit directement, soit en améliorant l'initiative. Ces effets sont décrits dans leur section respective. Cependant, certains agissent directement sur la valeur ATB, et méritent les quelques commentaires ci-dessous:



**Faveur Divine** (Commandement) ajoute 0,33 à la valeur ATB de la cible, avec un maximum de 1: si sa valeur ATB est déjà supérieure à 0,67, vous perdrez une partie de cette augmentation, mais l'intérêt peut être de vous permettre de jouer avant l'ennemi, plutôt que d'agir plus souvent.



**Téléportation d'Assaut** (Logistique) ajoute 0,5 à la valeur ATB du peloton téléporté, avec un maximum de 1. Les effets sont clairement supérieurs à ceux de Faveur Divine : non seulement l'augmentation est plus grande, mais en plus vous téléportez vos troupes. Cependant, il coûte 8 points de mana, alors que la Faveur Divine est gratuite. Cela pourra en particulier être un problème pour les Sorciers.



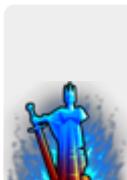
Si le héros a la capacité **Secousses** (Machines de guerre), le sort **Séismes** inflige des dégâts et étourdit toutes les créatures derrière les fortifications d'un château assiégié (y compris les alliés). L'effet d'étourdissement réduit la valeur ATB de 0,1. Les dommages sont de  $\text{Puissance} \times 10 + 5$ , et sont le seul aspect de Séisme à profiter du bonus de +4 en Puissance accordé par la capacité Maître du Tellurisme.



La compétence passive **Distraction** (Sorcellerie), diminue de 0,15 la valeur ATB du héros ennemi lorsqu'il lance un sort en combat. Selon les compétences du héros ennemi, la valeur résultante peut être négative. Par exemple, la valeur ATB est réinitialisée à -0,05 si le héros ennemi possède des Notions de Sorcellerie ( $0,1 - 0,15 = -0,05$ ), ou 0,35 si l'ennemi vient de lancer un sort de masse (qui réinitialise habituellement la valeur ATB à 0,5).



En portant un **Coup Etourdissant** (Attaque), les héros Barbares diminuent la valeur ATB de leur cible de 0,1.



Si le héros à la capacité **Maître de la glace** (Magie de Destruction), les sorts **Trait de Glace** et **Cercle d'Hiver** auront un effet de Gel supplémentaire: quand une cible est touchée par un **Trait de Glace**, elle est gelée pendant 0,3 tours (des tours d'initiative 10), durant lequel la valeur ATB n'augmentera pas (ce qui donne une réduction effective de  $0,3 \times 10 / \text{Initiative}$ ).



Le **Cercle d'Hiver** a le même effet, si ce n'est qu'il est divisé sur les différentes cibles: si 2 cibles sont touchées, l'effet de Gel ne durera que 0,15 tour. Si 3 cibles sont touchées, ce sera 0,1 à la place de 0,15, etc...



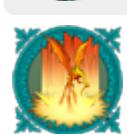
L'effet de Gel aura le même effet que la cible soit sur le point ou vienne juste d'agir. Si le héros a la capacité **Maître de la Foudre** (Magie de Destruction), **Foudre** et **Chaîne de Foudre** auront un effet d'étourdissement: la valeur ATB de la (première) cible sera multipliée par 0,7. Par exemple, une valeur ATB de 0,8 sera réduite à 0,56, alors qu'une valeur ATB de 0,10 sera réduite à 0,07.



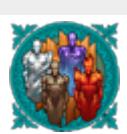
Plus la valeur ATB de la cible sera proche de 1, plus l'Etourdissement sera efficace, allant de 0 (la cible vient d'agir) à 0,3 (la cible est sur le point d'agir). La réduction est donc toujours plus faible que l'effet de Gel, mais elle est immédiate alors que le Gel peut être dissipé avant la fin de sa durée théorique (par Imposition des Mains, Grâce de Pureté, la Tente de Premiers Soins avec une maîtrise pratique de Machines de Guerres...).



Les troupes clonées par le sort **Forces Fantomatiques** apparaissent sur le champ de bataille avec une valeur ATB égale à  $0,4 + 0,02 \times \text{Niveau}$ , où Niveau est le niveau du lanceur de sorts (la formule ne dépend pas de sa Puissance Magique).



Le Phénix et les Élémentaires invoqués par les sorts **Invocation de Phénix** et **Invocation d'Élémentaires** apparaissent avec une valeur ATB aléatoirement choisie entre 0 et 0,25, par multiples de 0,05.

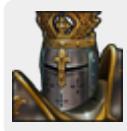




Avec leur **Attaque Terrorisante**, les Chevaux Infernaux et leurs améliorations ont une probabilité (voir p.324) d'effrayer leur cible et de les faire fuir, en réinitialisant leur valeur ATB à 0. Le Cri de Guerre **Rugissement** des héros Barbares (voir p.188) a exactement le même effet.



En lançant le Cri de Guerre **Paroles de Chef** (voir p.188), les héros Barbares peuvent pousser leurs troupes au combat : la cible alliée subit les dommages usuels infligés par le héros, et sa valeur ATB augmente de  $0,1 + 0,02 \times \text{Niveau_Héros}$ . Le Chef de Clan (Orc niveau 6 amélioré) possède une capacité similaire, **Ordre du Chef**: le bonus ATB est de 0,01 par Chef de Clan dans le peloton, limité à 0,6, tandis que les dommages infligés sont égaux à la taille du peloton de Chefs de Clan, sans limitation.



Le **Coup Brutal** est une capacité des Champions, partagée avec les Fantassins, les Conscrits, les Guerriers Squelettes et les Rage-Guerres. En attaquant un ennemi, ils ont une chance de l'étourdir. L'ennemi étourdi de cette manière ne ripostera pas, et sa valeur ATB sera remise à 0. Malgré la ressemblance de vocabulaire, cet effet d'"étourdissement" n'a rien à voir avec celui décrit précédemment pour les sorts de Foudre.



**Flèches Déstabilisantes** est une capacité des Maîtres Chasseurs, permettant à leurs flèches de parfois retarder le prochain tour d'une cible. Plus précisément, une flèche déstabilisante réduit la valeur ATB de 0,2.



La spécialisation d'Agrael, **Fougue**, accroît l'initiative des créatures de son armée de 1% par niveau du héros. Cela signifie que si Agrael est de niveau 10, ses créatures auront un bonus d'initiative de 10%. Puisqu'il a tendance à avoir des créatures déjà rapides, comme les destriers de cauchemar ou les cerbères, cela lui permet d'être quasiment sûr d'être le premier à jouer, et parfois même de pouvoir jouer deux fois avant son adversaire.



A l'inverse, l'**Intimidation** de Raelag réduit l'Initiative des créatures ennemis de 1% par niveau du héros. Alors qu'Agrael privilégie la rapidité de ses troupes, Raelag rend les siennes plus efficaces contre les troupes rapides, car l'effet net sera plus grand. Dans Hammers of Fate, Raelag cumule les deux effets dans une nouvelle spécialisation : **Maître de l'Initiative** accorde à son armée +1% d'Initiative par Niveau, tout en diminuant de 1% par Niveau l'Initiative des troupes ennemis.



Enfin, la semaine de l'Hésitation et la semaine du Repos réduisent l'initiative des créatures de 20%. La première affecte les créatures du Havre, de la Sylve, de l'Académie et de la Forteresse, alors que la seconde cible les créatures de la Nécropole, de l'Inferno, du Donjon et du Bastion.

## Initiative du Héros

Le héros peut agir de différentes manières: attendre et défendre (même si défendre n'a pas beaucoup de sens puisque le héros ne peut être attaqué), attaquer directement un peloton ennemi, utiliser une de ses capacités spéciales ou lancer un sort. Pour toutes ces actions, il aura une initiative de 10. Cependant, en apprenant à maîtriser la compétence Sorcellerie, il pourra réduire le temps d'attente avant sa prochaine action après avoir lancé un sort.



Sans la compétence Sorcellerie, la valeur ATB du héros sera remise à 0 après avoir lancé un sort, comme d'habitude. Mais elle sera réinitialisée à 0,1 avec notion de Sorcellerie, 0,2 avec Sorcellerie Pratique, et 0,3 avec Sorcellerie Avancée. Notez bien que ce bonus ne s'activera qu'après avoir lancé un sort, pas en utilisant une capacité spéciale ou une attaque directe.



Certaines capacités spéciales n'utilisent que la moitié d'un tour: Marque du Magicien (Artisanat - Magicien), Contre-Offensive (Entraînement - Chevalier), Marque Démoniaque (Déphasage - Seigneur Démon) et Stigmate du Nécromancien (Nécromancie - Nécromancien). Celles-ci fixent la valeur ATB du héros à 0,5 marqué ou lié un peloton... Flèche Enchantée (Vengeance - Rôdeurs) fait encore mieux, puisqu'enchanter ses flèches ne consomme aucun tour: le Rôdeur peut rejouer immédiatement. Les attaques enchantées elles-mêmes prennent bien sûr un tour comme les attaques normales.



Dans le même esprit, les capacités Maître de... de Magie des Ténèbres et Magie de la Lumière ajoutent des effets de masse à certains sorts. Quand un sort de masse est lancé, la valeur ATB du lanceur de sort repart à 0,5, qu'il ait ou non la compétence Sorcellerie. Les versions normales de ces sorts ne feront pas profiter le héros de ces lancements rapides.



Jhora la magicienne a la spécialisation Confident des Vents, lui permettant d'agir bien plus rapidement en combat. Elle obtient un bonus de 0,05 par niveau à son Initiative, pour lancer des sorts autant que pour toute autre action. Par exemple elle débute avec 10,05 d'Initiative au niveau 1, et atteint 11 au niveau 20. Qui plus est, elle commence aussi avec Sorcellerie de base, ce qui vous permettra de ne pas avoir à poursuivre cette capacité. Quelle est l'efficacité de cette augmentation de vitesse ? Les quelques pourcents par niveau semblent dérisoires, mais ils permettent au moins à Jhora d'agir systématiquement avant l'ennemi, ce qui peut constituer un avantage stratégique décisif.

## Chance

En fonction de leur Chance, les troupes peuvent porter des coups chanceux ou malchanceux en combat: un coup chanceux inflige le double des dégâts normaux, tandis qu'un coup malchanceux n'inflige que la moitié des dégâts. Ce multiplicateur est global, il prend en compte tout autre modificateur de dommages (excepté Vengeance — voir p.295).



Chaque point de Chance donne 10% de probabilité que la fortune (ou l'infortune, pour les valeurs négatives) vous sourie lors d'une attaque. La probabilité ne peut pas dépasser 50%. Par exemple, une créature ayant un niveau de +2 en Chance aura 20% de probabilités d'infliger un coup chanceux lors d'une attaque. Seule l'attaque normale des créatures est sujette à la Chance (sauf pour les Sorciers avec la capacité Sorcier Chanceux, pour lesquels la Chance s'applique aussi aux sorts).

### Pour les pros

Dans la version 3.x (Tribes of the East), la Chance elle-même n'est pas limitée entre -5 et +5. Par exemple, une valeur de Chance de +7 donne toujours 50% de probabilité d'un coup chanceux. L'avantage bien sûr est que l'ennemi peut réduire la Chance de -2, la ramenant à +5, et cette probabilité sera toujours maximale.

Vous pouvez améliorer votre niveau de Chance en développant la compétence Chance (voir p.118). Votre héros s'octroie un point de Chance supplémentaire pour chaque niveau de cette compétence (Notions +1, Pratique +2, Avancé +3). Visiter certains lieux sur la Carte d'Aventure peut aussi influer sur votre Chance (voir p.266), tels que le Rond de Fées ou encore la Fontaine de Fortune. En outre, certains artefacts renforcent la Chance de votre armée ou diminuent celle des troupes ennemis, tels que le Trèfle à quatre Feuilles (Chance +1) ou l'Anneau Maudit (Chance des ennemis -2) (voir p.198).



Certains édifices bâtis dans une ville améliorent la Chance de ses défenseurs (*Fontaine Etincelante de la Sylve* — p.246), ou réduisent celle de ses assaillants (*Portail du Chaos* de l'Inferno — p.237). Les Structures du Graal du Havre et de la Sylve — à savoir la Sentinelle d'Elrath (p.234) et la fille de Sylanna (p.246) que vous ne pouvez bâtrir qu'en possession des Larmes d'Asha, augmentent la Chance de tous vos héros de deux points.



## Moral

Les effets du Moral sont expliqués dans la section Initiative: alors qu'un bon Moral permet à une créature d'agir plus souvent, un Moral désastreux rendra ses actions moins fréquentes. Voir p.318 pour plus de détails.



Chaque point de moral donne 10% de probabilité de profiter d'un bon moral au combat (ou d'un moral désastreux, pour les valeurs négatives). La probabilité ne peut pas dépasser 50%. Par exemple, une créature ayant un niveau de +4 en Moral aura 40% de chance de bénéficier d'un bon moral après une action, tandis qu'une créature ayant un niveau de -3 en Moral aura 30% de chance de subir un moral désastreux avant son action. Notons qu'à l'instar des héros, les morts-vivants, Élémentaires, créatures mécaniques et autres machines de guerre ne sont pas affectés par le moral (à moins que votre héros n'ait développé la compétence Gloire artificielle — voir p.121).

### Pour les pros

Dans la version 3.x (Tribes of the East), le Moral lui-même n'est pas limité entre -5 et +5. Par exemple, un Moral de +7 donne toujours 50% de probabilité de profiter d'un bon moral. L'avantage bien sûr est que l'ennemi peut réduire le Moral de -2, le ramenant à +5, et cette probabilité sera toujours maximale.

A l'instar de la Chance, le Moral a sa propre compétence de support: Commandement (voir p.120), chaque niveau de la compétence augmentant le Moral de vos troupes d'un point. Mais vous pourrez également trouver des lieux et artefacts susceptibles d'augmenter votre Moral, tels que les Oasis ou encore les Drapeaux en Lambeaux.

La composition de vos troupes influe également sur le Moral. En effet, des créatures seront plus à leur aise en combattant avec leurs alliés plutôt qu'avec leurs ennemis héritaires. Les relations entre les diverses factions peuvent se résumer à l'antagonisme Bien/Mal: les factions combattant pour le bien (Académie, Havre, Sylve, Forteresse) s'unissent contre l'"Alliance Démoniaque" (Donjon, Inferno, Nécropole, Bastion). A cela s'ajoute les Créatures Neutres, qui sont toujours considérées comme alliées. Le tableau ci-dessous résume ces relations:

	Académie	Havre	Sylve	Forteresse	Neutres	Donjon	Inferno	Nécropole	Bastion
Académie	-	Allié	Allié	Allié	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Havre	Allié	-	Allié	Allié	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Sylve	Allié	Allié	-	Allié	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Forteresse	Allié	Allié	Allié	-	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Neutres	Allié	Allié	Allié	Allié	-	Allié	Allié	Allié	Allié
Donjon	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Allié	-	Allié	Allié	Allié
Inferno	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Allié	Allié	-	Allié	Allié
Nécropole	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Allié	Allié	Allié	-	Allié
Bastion	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Allié	Allié	Allié	Allié	-

Pour calculer le Moral d'un groupe de créatures, il y a quatre facteurs à prendre en compte:

1. Prendre pour base le **Moral du Héros**: cette valeur est définie par le niveau de Commandement, ainsi que les lieux visités et artefacts spécifiques.
2. Prendre en compte les **Relations au sein de l'Armée**:
  - » 1 seule faction représentée: Bonus de Moral +1,
  - » 2 factions alliées représentées: Pas de bonus,
  - » 3 factions alliées ou plus représentées: Malus de Moral -1,
  - » 2 factions ennemis seulement: Malus de Moral -1,
  - » Tout autre cas de figure: Malus de Moral -2.
3. Prendre en compte les **Relations avec le Héros**:
  - » +1 Moral si la créature est issue de la même faction que le héros,
  - » Pas de bonus si elle est issue d'une faction alliée à celle du héros,
  - » -2 Moral si elle est issue d'une faction ennemie à celle du héros.
4. Considérer les **cas spéciaux**: Les Minotaures bénéficient d'un Moral toujours positif (+1 au moins, du à leur capacité de Bravoure), les Non-Morts ne sont pas affectés par le Moral, certains édifices bâtis dans une ville tels que la Taverne affectent aussi le Moral, etc.

#### Remarques:

- » Seuls les 3ème et 4ème facteurs dépendent du groupe de créatures considéré. Les deux premiers sont les mêmes pour l'ensemble de votre armée.
- » Ne sont considérés comme faisant partie intégrante de l'armée que les troupes engagées dans le combat (celles ayant été mises de côté durant la phase tactique en sont donc exclues).

#### Pour les pros

Si votre armée ne compte qu'un groupe de créatures, le second facteur n'influera pas sur le Moral. Mais si vous séparez ce groupe en deux (fût-ce un groupe de 100 créatures séparé en un groupe de 99 créatures et en un autre d'une créature), vous bénéficieriez d'un bonus de +1 point de Moral.

**Exemple:** Un héros du Havre bénéficie d'un bonus de +3 Moral (du à un niveau avancé de Commandement, par exemple), et possède une armée composée de:



Archanges (Havre)



Destriers de Cauchemar (Inferno)



Licornes (Sylve)

- » 1er Facteur (Moral du Héros): Moral + 3 pour toutes les troupes.
- » 2ème Facteur (Relations au sein de l'Armée): Moral -2 pour toutes les troupes ("3 factions représentées, parmi lesquelles des ennemis" entre dans la catégorie "tout autre cas de figure").
- » 3ème Facteur (Relations avec le Héros): Varie selon le groupe.
- » 4ème Facteur: N'entre pas en compte (c'est en tout cas ce que nous supposerons ici).

Ce qui donne, pour chaque groupe:



#### Archanges

Relations avec le Héros: Même faction,  
Moral +1  
Moral du groupe:  $3-2+1 = +2$ .



#### Licornes

Relations avec le Héros: Allié, Moral +0  
Moral du groupe:  $3-2+0 = +1$ .



#### Destriers du Cauchemar

Relations avec le Héros: Ennemi, Moral -2  
Moral du groupe:  $3-2-2 = -1$ .



## Dissipation des Sorts

Si le sort **Grâce de Pureté** (Magie de la Lumière — voir p.193) est le moyen le plus général pour dissiper les effets d'autres sorts, son succès n'est pas garanti: il dépend des niveaux relatifs du dissipateur et du lanceur de la bénédiction/malédiction originale. Il y a cependant d'autres moyens de dissiper certains effets.



Certains sorts existent en deux versions opposées: une bénédiction dans l'école de la Lumière et une malédiction dans l'école des Ténèbres. Lorsque l'un de ces sorts est lancé, le sort opposé est d'abord annulé avant que les effets soient appliqués, même si le premier sort était plus puissant:

- » Initiative: Grâce de Rapidité (+) et Hex d'Epuisement (-), niveau 1
- » Dommages: Grâce de Force (+) et Hex de Faiblesse (-), niveau 1
- » Attaque: Grâce de Puissance (+) et Hex de Contracture (-), niveau 3

Par exemple, supposons que le sort Hex de Contracture soit lancé sur un peloton de Paladins (Attaque 24) avec un niveau de maîtrise pratique, diminuant leur Attaque de 9 (elle vaudra donc 15). Puis, ils sont bénis par une Grâce de Puissance niveau Notions, qui supprime le malus de Contracture et applique son propre bonus de +6 à la place: les Paladins ont alors 30 d'Attaque.

Notez bien que Grâce d'Endurance (bénédiction) et Hex de Vulnérabilité (malédiction) ne sont pas opposés, et ne s'annuleront donc pas.

Avant d'appliquer l'immunité, **Grâce d'Immunité** dissipe tous les effets des sorts (Hex de Vulnérabilité inclus), même bénéfiques, de la cible. L'immunité et la dissipation se limitent cependant aux sorts de niveau 1-4, à moins que Grâce d'Immunité ne soit lancé avec une maîtrise avancée. Comme on peut s'y attendre, Grâce de Pureté, sort de niveau 2, ne dissipera jamais une immunité.



La capacité Frôlement Funeste des Apparitions pourra elle dissiper une immunité, ainsi que toutes les bénédictions de magie de la Lumière (notez que Bouclier des Arcanes appartient à la magie de l'Invocation). De la même manière, la capacité Imposition des Mains des Paladins dissipera tous les sorts de magie des Ténèbres, en plus de soigner la cible.

Enfin, comme il est indiqué dans le paragraphe dédié à la [Tente de Premiers Soins p.315](#), celle-ci dissipe elle aussi les malédictions, si le héros a au moins une maîtrise pratique de la compétence du même nom.

La compétence **Lumière Eternelle** (Magie de la Lumière) rend les sorts de la Lumière lancés par le héros deux fois plus difficiles à dissiper (la probabilité de dissiper avec Grâce de Pureté est divisée par 2). Les unités bénies ont 50% de chance de résister à la malédiction opposée (Hex d'Epuisement contre Grâce de Rapidité par exemple). Seul le Frôlement Funeste des Apparitions reste capable de dissiper les bénédictions systématiquement.



## Déclenchement des Capacités de Créatures

### **Capacités de Créatures Aléatoires**

Certaines capacités ne se déclenchent pas systématiquement ou sur demande, mais aléatoirement:

- » **Coup Brutal**: Conscrit, Fantassin, Champion
- » **Flèches Déstabilisantes**: Maître Chasseur
- » **Attaque Aveuglante**: Licorne d'Argent
- » **Attaque Terrorisante**: Cheval Infernal, Destrier de Cauchemar
- » **Coup de Fouet**: Matriarche de l'Ombre
- » **Blessure Invalidante**: Manieur de Lance, Escarmoucheur
- » **Coup de Patte**: Chevaucheur d'Ours Noirs
- » **Marque du Feu**: Prêtre des Runes, Patriarche des Runes
- » **Frappe Mortelle**: Chevalier de la Mort

La **Frappe Mortelle** du Chevalier de la Mort fonctionne selon un mécanisme très simple: elle a 25% de chance de se déclencher, et de tuer la moitié du peloton cible.

Pour toutes les autres capacités ci-dessus, la probabilité de déclenchement est comprise entre 5% et 75%, et est définie par les formules suivantes:

» Si TotalPV > TotalPVCible, alors

$$\text{Probabilité} = 25\% + 3\% * (\text{TotalPV} / \text{TotalPVCible})$$

» Si TotalPV ≤ TotalPVCible, alors

$$\text{Probabilité} = 25\% - 3\% * (\text{TotalPVCible} / \text{TotalPV})$$

où:

- » TotalPV est le nombre total de Points de Vie du peloton qui possède la capacité.
- » TotalPVCible est le nombre total de Points de Vie du peloton cible.
- » La probabilité est bornée dans l'intervalle [5%;75%].

Pour les capacités de "bas niveau" (**Coup Brutal, Flèches Déstabilisantes et Coup de Patte**), TotalPVCible est comptabilisé **avant** le coup de l'attaquant (avant la première flèche des Maîtres Chasseurs). Ces capacités ne se déclencheront pas lors d'une riposte. Flèches Déstabilisantes peut se déclencher sur chacun des deux tirs, mais ne fonctionne naturellement pas pour les attaques au corps à corps.

La Rune du Tonnerre accorde une chance d'étourdir la cible de la prochaine attaque ou riposte, en réinitialisant sa valeur ATB à 0. La probabilité est la même que ci-dessus, avec TotalPVCible comptabilisé **avant** le coup. Cette capacité à étourdir reste active jusqu'à ce qu'elle se déclenche.



La probabilité de déclenchement du **Coup de Patte** des Chevaucheurs d'Ours Noirs dépend aussi du nombre de cases parcourues jusqu'à la cible de l'attaque: chaque case donne lieu à un tirage aléatoire comme expliqué plus haut, ce qui donne une probabilité globale effective plus importante. Par exemple, si les Chevaucheurs parcourent 3 cases jusqu'à leur cible, Coup de Patte a 3 chances de se déclencher, chacune calculée comme indiqué. En particulier, si les Chevaucheurs ne se déplacent pas (0 cases parcourues), Coup de Patte ne peut pas se déclencher.



#### **Pour les pros**

La probabilité totale est donc de  $1-(1-P)^c$ , où P est la probabilité associée à un essai calculée plus haut, et c est le nombre de cases parcourues.

Pour les autres capacités (**Attaque Aveuglante, Attaque Terrorisante, Coup de Fouet, Blessure Invalidante et Marque du Feu**), TotalPVCible est comptabilisé **après** le coup de l'attaquant: les Points de Vie de la cible seront donc plus faibles et la probabilité de déclenchement d'autant plus élevée. Attaque Terrorisante et Marque du Feu ne se déclenchent que lors d'une attaque (Marque du Feu: attaques à distance seulement). Attaque Aveuglante, Coup de Fouet et Blessure Invalidante fonctionnent aussi lors des ripostes (Blessure Invalidante: attaque à distance et de mêlée).

**Exemple:** un peloton de 100 Champions (26 PV) attaque un peloton de 10 Maraudeurs Noirs (40 HP).

$$\text{TotalPV} = 26*100 = 2600$$

$$\text{TotalPVCible (avant l'attaque)} = 40*10 = 400$$

$$\text{TotalPV} > \text{TotalPVCible}: \text{Probabilité} = 25\% + 3\% * (2600/400) = 44,5\%$$

## Guerrier Chanceux



Si le héros possède la capacité Guerrier Chanceux, les capacités du paragraphe précédent reçoivent une chance supplémentaire de se déclencher, si la première échoue. Dans l'exemple ci-dessus, si le Coup Brutal des Champions ne se déclenche pas dans les premiers 44,5%, les dés sont jetés à nouveau avec la même probabilité.

#### **Pour les pros**

Mathématiquement, la probabilité totale avec Guerrier Chanceux est  $1-(1-P)^2$ , où P est la probabilité initiale calculée plus haut. Dans l'exemple des Champions contre les Maraudeurs Noirs, P=44,5%, ce qui donne une probabilité totale d'environ 69,2% avec Guerrier Chanceux.

Avec Guerrier Chanceux, Coup de Patte a 2 chances par case parcourue:  $1-(1-P)^2c$ .

## Précisions sur les Bâtiments de la carte d'Aventure

### Améliorations de Créatures dans le Fort

Le Fort (celui qui nous intéresse ici) est un bâtiment de la carte d'aventure où les héros peuvent améliorer leurs troupes. Le coût de cette amélioration n'est pas le même qu'en ville: les créatures de bas niveau sont moins chères à améliorer, tandis que les créatures de haut niveau sont plus chères. Bien sûr, pour les améliorer en ville, il faut aussi avoir construit le bâtiment correspondant.

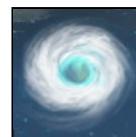


Le coût normal d'amélioration est le prix qui vous serait demandé en ville, avec les bâtiments appropriés, pour améliorer la créature: c'est la différence entre le coût de l'unité améliorée et celui de l'unité non améliorée. Les ratios des coûts demandés par le Fort par rapport aux coûts normaux sont les suivants:

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	
Ratio	Gratuit	50%	100%	125%	150%	175%	200%

### Tourbillons

Lorsqu'il est pris dans un Tourbillon en mer, le héros est instantanément transporté jusqu'à un autre Tourbillon choisi aléatoirement. Mais ceci a un coût, puisqu'une partie de son armée s'est noyée dans les profondeurs de l'océan: la moitié du peloton de niveau le plus faible (arrondi par défaut) a disparu en mer. Sauf bien sûr si l'armée du héros n'était composée que d'un unique peloton d'un seule créature, auquel cas il est touché par la grâce des dieux.



"Niveau le plus faible" s'entend ici en distinguant les créatures améliorées des créatures non améliorées, ces dernières étant bien sûr considérées inférieures aux premières. En cas d'égalité malgré tout, c'est l'ordre des pelotons dans l'armée qui joue: ce sont les premiers (en haut à gauche dans le panneau Armée du héros) qui tomberont à l'eau. Notez que la pop-up sur la carte d'aventure indique parfois un ordre incorrect.

Par exemple, si l'armée est composée de 1000 Archers en première position et d'une Gargouille de Pierre ensuite, ce sont 500 Archers qui se noieront dans le Tourbillon. Si les deux pelotons sont échangés, c'est la Gargouille de Pierre qui sera perdue. Si la Gargouille est une Gargouille d'Obsidiennes (améliorée) plutôt qu'une Gargouille de Pierre, ce sont 500 Archers qui seront perdus, quelle que soit leur position dans l'armée.

### Mentor du Souvenir

Auprès du Mentor, un héros peut désapprendre ses compétences et capacités, pour pouvoir en apprendre de nouvelles à la place. Les services du Mentor sont bien sûr payants. Tout d'abord, le héros choisit parmi ses compétences et capacités toutes celles qu'il désire désapprendre, en respectant toujours les prérequis : il ne peut retirer un élément que s'il a déjà retiré tous ceux qui le nécessitent.



Par exemple, si le héros possède Sorcellerie Avancée, Initiation aux Arcanes, Mysticisme et Mana Erratique, il ne pourra pas sélectionner Sorcellerie Avancée (pour revenir à Sorcellerie Pratique) avant d'avoir sélectionné une capacité, parce que la présence de 3 capacités requiert une maîtrise Avancée. S'il souhaite désapprendre Mysticisme, il lui faudra aussi sélectionner Mana Erratique qui en dépend. Une fois ces deux capacités sélectionnées, il peut alors redescendre à Notions de Sorcellerie.



Le coût pour désapprendre auprès du Mentor dépend du niveau du héros :

**Coût par compétence/capacité:**  $500 * \text{sqrt}(\text{Niveau_Héros})$ , arrondi par excès

où  $\text{sqrt}()$  est la fonction racine carrée. Par exemple, un héros de niveau 10 devrait payer 8000 pièces d'Or pour désapprendre 4 éléments. Chaque niveau de maîtrise d'une compétence compte bien sûr pour un élément.

Une fois que le héros a fait sa sélection, les éléments choisis sont désappris, et il peut choisir ceux qui les remplaceront successivement, comme des montées de niveau habituelles. Ses attributs primaires (Attaque, Défense, Puissance Magique et Esprit) ne sont pas modifiés dans l'opération. Le travail du Mentor étant délicat, le héros perdra tous ses points de mouvement restant pour la journée.

## Autel Sacrificial

Sur l'Autel Sacrificial, les factions proche du côté obscur (Inferno, Nécropole, Donjon et Bastion) peuvent sacrifier des créatures, tandis que les factions proches de la Lumière (Havre, Sylve, Académie et Forteresse) sacrifient des artéfacts. Dans les deux cas, les héros gagnent de l'expérience en retour :



**Créature sacrifiée :** Expérience =  $3 * \text{Points\_de\_Vie\_Créature}$

**Artéfact sacrifié:** Expérience =  $0.5 * \text{Coût\_Artifact}$

Chaque semaine, le premier héros à faire un sacrifice gagne un bonus de +2 en Chance pour le prochain combat.

Notez que tous les héros peuvent aussi vendre des artéfacts pour 50% de leur valeur dans le Marché de n'importe quelle ville, ou sacrifier des créatures contre de l'expérience (avec le même taux) dans la Fosse Sacrificielle d'un château Inferno.

## Magik Boutik

Si les artéfacts peuvent être achetés au Marché Noir, les sorts de haut niveau (4 et 5) ont désormais eux aussi leur marché, où les héros peuvent les acquérir contre des ressources précieuses. Le type de ressources dépend de l'Ecole de Magie du sort :



- » **Magie des Ténèbres** les sorts coûtent du Mercure
- » **Magie de la Destruction** les sorts coûtent du Soufre
- » **Magie de la Lumière** les sorts coûtent des Cristaux
- » **Magie de l'Invocation** les sorts coûtent des Gemmes

Les sorts de niveau 4 coûtent 15 unités de la ressource correspondante. Les sorts de niveau 5 coûtent 25 unités. Un héros ne peut acheter un sort que s'il possède les compétences requises pour l'utiliser. Chaque faction a des sorts préférés, qui ont plus de chance d'être en vente lorsque le héros visite la boutique :

<b>Académie</b>	Choc Terrestre, Froid Glacial, Chaîne de Foudre, Pluie de Météores, Invocation de Phénix, Bouclier des Arcanes, Hex de Rage
<b>Havre</b>	Résurrection, Mot de Lumière, Châtiment Divin, Bouclier des Arcanes, Hex d'Aveuglement
<b>Sylve</b>	Résurrection, Invocation d'Elémentaires, Hex d'Aveuglement, Froid Glacial
<b>Forteresse</b>	Choc Terrestre, Chaîne de Foudre, Résurrection, Hex de Rage, Pluie de Météores
<b>Inferno</b>	Résurrection, Blasphème des Ténèbres, Hex d'Aveuglement, Bouclier des Arcanes
<b>Donjon</b>	Choc Terrestre, Chaîne de Foudre, Hex d'Aveuglement, Pluie de Météores
<b>Nécropole</b>	Choc Terrestre, Chaîne de Foudre, Hex d'Aveuglement, Blasphème des Ténèbres, Vampirisme
<b>Bastion</b>	-

Comme le Marché Noir, la Magik Boutik est rechargée au premier jour de chaque mois.

## Sanctuaire Inopiné

Le Sanctuaire Inopiné donne un bonus à l'armée du héros qui le visite, en fonction du jour de la semaine :

- » Lundi: +3 à l'Attaque
- » Mardi: +1 au Moral
- » Mercredi: +3 à la Défense
- » Jeudi: +1 à la Chance
- » Vendredi: +1 à l'Initiative
- » Samedi: +2 à l'Attaque et +2 à la Défense
- » Dimanche: +1 en Vitesse



Ces bonus ne sont pas cumulables, et seul le dernier sera pris en compte.

## Tour d'Astrologue

Dans la Tour de l'Astrologue, les héros peuvent consulter le calendrier astrologique pour connaître les deux semaines à venir et leurs effets sur le monde d'Aschan. Moyennant une donation de **6000 pièces d'Or** à la Guilde des Astrologues, ils peuvent même changer la semaine en cours en l'une des deux semaines proposées. Un même joueur ne peut demander ce changement qu'une fois par semaine. Il ne sera effectif que le lendemain (et les astrologues n'officient pas le dimanche). Si plusieurs joueurs ont demandé un changement le même jour, l'un d'entre eux sera aléatoirement choisi par la Guilde.



## Donjon: Fosse des Rituels

La Fosse des Rituels est le bâtiment spécial du Donjon, qui permet de sacrifier des créatures pour augmenter la croissance des Vierges/Furies Sanglantes (niveau 2) et des Minotaures (niveau 3). Cela permet de compenser la principale faiblesse du Donjon: sa faible production de troupes. Les créatures neutres qui rejoignent l'armée du héros peuvent ici être utilisées à bon escient, sans diminuer le moral des troupes ou occuper une place précieuse dans l'armée.



Avec une croissance hebdomadaire de base de 5, les Vierges/Furies Sanglantes ont de loin la croissance la plus faible des créatures de niveau 2, ou même de niveau 3. Elle est en fait équivalente à une croissance de niveau 4. La croissance moyenne des cinq autres créatures de niveau 2 est de 13, produisant des pelotons en moyenne 2,6 fois plus importants!

La situation est légèrement meilleure pour les Minotaures (et Champions Minotaures), avec une croissance de base égale à 6, ce qui est malgré tout toujours plus faible que les cinq autres créatures de niveau 3, mais plus proche de leur moyenne de 8,6. Cependant, ce qui rend les Vierges et Furies Sanglantes si puissantes, c'est leur Vitesse et leur Initiative exceptionnelle, alliées à leur capacité de ne pas subir les ripostes ennemis. Les Minotaures sont eux davantage des unités de soutien, qui comptent essentiellement sur leur nombre pour être efficaces.

La Fosse des Rituels peut résoudre ce problème, pour peu que vous trouviez des créatures à sacrifier: elle fait le compte du total de Points de vie sacrifiés dans cette ville. Lorsque ce total dépasse certains seuils, il déclenche les bonus correspondants, éventuellement plusieurs à la fois si le sacrifice est suffisant. Les deux échelles (Vierges/Furies Sanglantes et Minotaures) sont indépendantes et basées sur le même total.

La croissance des Vierges/Furies Sanglantes augmente pour chaque n:

$300 * 2^{n-1}$ , i.e. 300 Points de vie, 600, 1200, 2400... (x2 à chaque seuil)



La croissance des (Champions) Minotaures augmente pour chaque n:

$1200 * 3^{n-1}$ , i.e. 1200 Points de vie, 3600, 10800... (x3 à chaque seuil)



Les créatures du Donjon sacrifiées sont comptées comme les autres (un Eclareur compte pour 10 Points de vie). La progression des bonus est donc (la croissance totale est indiquée entre parenthèses):

Pts de vie sacrifiés	Vierges/Furies Croiss.: 5	Minotaures Croiss.: 6
300	+1 (6)	
600	+2 (7)	
1200	+3 (8)	+1 (7)
2400	+4 (9)	
3600		+2 (8)
4800	+5 (10)	
9600	+6 (11)	
10800		+3 (9)
19200	+7 (12)	
32400		+4 (10)
38400	+8 (13)	
76800	+9 (14)	
97200		+5 (11)

## Animation de Cadavre et Résurrection



Depuis le patch 1.3, le fonctionnement des sorts Animation de Cadavre et Résurrection a changé : les Points de Vie du peloton cible sont diminués de 20% (Animation de Cadavre) ou 10% (Résurrection) à chaque fois que le sort est lancé. La quantité de créatures soignées/ressuscitées ne change pas (le nombre de Points de Vie soignés est diminué en conséquence).



### Nombre maximal de Points de Vie

Chaque peloton a une quantité maximale de Points de Vie (PVmax), qui est réduite par ces deux sorts. Le paramètre de réduction ( $r$ ) vaut 1 au début du combat. Le nombre maximal réel de Points de Vie après réduction (PVmax\_reel) est :

$$\text{PVmax\_real} = r * \text{PVmax}, \text{ arrondi à l'entier le plus proche}$$

Lorsque le sort Animation de Cadavre est lancé sur un peloton, son paramètre  $r$  est diminué de 0,2. Lorsque Résurrection est lancé sur le peloton,  $r$  est diminué de 0,1. Notez que PVmax\_reel ne diminuera pas en dessous de 1% de PVmax, arrondi par défaut, et sera au moins égal à 1.

### Nombre maximal de Points de Vie soignés

Avec les deux sorts Animation de Cadavre et Résurrection, les Points de Vie soignés sont diminués proportionnellement à  $r$ . Cependant, il y a bien d'autres méthodes par lesquelles des créatures peuvent regagner des Points de Vie (Tente de Soin, Drain de Vie, Réparations, Régénération...). Pour celles-ci, une valeur réduite de  $r$  ( $r < 1$ ) signifie plus de créatures ressuscitées.

Par exemple, lorsqu'un peloton de Vampires (PVmax=30) draine 120 Points de Vie, cela ressuscite habituellement 4 Vampires. Mais si le peloton a été réanimé 3 fois (PVmax\_reel=12), alors 10 Vampires seront ressuscités par le même drain de vie.

## Diplomatie

### Courage et Humeur



Chaque groupe de créatures sur la carte d'aventure possède deux paramètres décrivant leur propension au combat: le courage l'humeur. Un héros possédant la capacité Traqueur Silencieux (Logistique) pourra visualiser le courage des créatures qui l'entourent.

- » Le **courage** d'un groupe indique s'il combattrà systématiquement (ALWAYS\_FIGHT), s'il rejoindra le héros systématiquement (ALWAYS\_JOIN) ou si son comportement dépendra des circonstances (CAN\_FLEE\_JOIN).
- » L'**humeur** d'un groupe décrit s'il est plutôt belliqueux ou amical. Elle peut-être Amicale (Friendly), Agressive (Aggressive), Hostile (Hostile) ou Sauvage (Wild).

### Puissance de l'armée

La puissance d'une armée neutre est la somme des puissance de ses différentes créatures. Pour les armées des joueurs cependant, la puissance de base de chaque peloton (P\_Base) est modifiée par son Moral, sa Chance et les artéfacts affectant son Initiative:

$$\text{Puissance_Peloton} = P_{\text{Base}} * (1+C*\text{Moral_Peloton}) * (1+C*\text{Chance_Peloton}) * \text{mod\_artefact}$$

où C est un paramètre de valeur (exacte):

- » C = 0,0173, si Moral,Chance > 0
- » C = 0,0122, si Moral,Chance < 0

$$\text{mod\_artefact} = (1 + \Delta\text{Initiative}/10)$$

$\Delta\text{Initiative}$  est la variation d'Initiative induite sur le peloton par les artéfacts du héros.

**Exemple:** une armée est constituée d'un peloton de 100 Paysans, avec +5 en Moral et +3 en Chance. Le héros possède un artéfact augmentant l'Initiative des Paysans de 10%. Les Paysans ont une Puissance de base de 41 et une Initiative de 8 (ce qui donne une augmentation d'Initiative de 0,8):



$$\text{Puissance_Peloton} = 41*100 * (1+5*0.0173) * (1+3*0.0173) * (1+0.8/10) = 5060$$

### Vont-ils vous rejoindre ou combattre ?

Le calcul suivant n'est réalisé que si le courage des monstres est CAN\_FLEE\_JOIN.

**Etape 1 - Puissance relative:**

$$\text{Ratio\_Puissance} = \text{Puissance\_Armee\_Héros} / \text{Puissance\_Armee\_Neutre}$$

**Etape 2 - Evaluation de l'ennemi**

Un premier coefficient (Mood\_Coef) dépend de l'humeur du groupe neutre et de la diplomatie du héros. Ce coefficient sera comparé au ratio de puissance des armées, à quelques éléments aléatoires près. Pour résumer, plus le groupe neutre est fort, plus il aura tendance à combattre, comme on peut s'y attendre.

- » Mood\_Coef = 0,5 pour un groupe d'humeur **Amicale**
- » Mood\_Coef = 1,0 pour un groupe d'humeur **Agressive**
- » Mood\_Coef = 1,5 pour un groupe d'humeur **Hostile**
- » Mood\_Coef = 2,0 pour un groupe d'humeur **Sauvage**
- » Si le héros possède la capacité **Diplomatie**, Mood\_Coef est réduit de 0,2



Un seuil de ralliement (Join\_Threshold) et une limite de combat (Fight\_Limit) sont dérivés du coefficient d'humeur Mood\_Coef, et comparés à Ratio\_Puissance:

$$\begin{aligned}\text{Join\_Threshold} &= \text{random}(1; 7) * \text{Coef\_Humeur} \\ \text{Fight\_Limit} &= \text{Join\_Threshold} + 3 * \text{Coef\_Humeur}\end{aligned}$$

- » Cas 1: si Ratio\_Puissance < Join\_Threshold, le groupe neutre **engage le combat**.
- » Cas 2: si Join\_Threshold < Ratio\_Puissance < Fight\_Limit, le groupe neutre **engage le combat ou vous rejoint contre paiement**.
- » Cas 3: si Ratio\_Puissance > Fight\_Limit, le groupe neutre **s'enfuit ou vous rejoint gratuitement**.

**Etape 3 - Négociations**

Une probabilité de ralliement (Chance\_To\_Join) est dérivée de l'humeur du groupe neutre, et influencée par différentes caractéristiques de l'armée du héros:

- » Chance\_To\_Join = 10% pour un groupe d'humeur **Amicale**
- » Chance\_To\_Join = 5% pour un groupe d'humeur **Aggressive**
- » Chance\_To\_Join = 0% pour un groupe d'humeur **Hostile**
- » Chance\_To\_Join = -5% pour un groupe d'humeur **Sauvage**



Modificateurs:

- » +5% si le héros a le **même alignement** (bon/mauvais) que le groupe neutre
- » +5% si le héros et le groupe neutre appartiennent en plus à la **même faction**
- » +5% si l'armée du héros contient un peloton des **mêmes créatures** que le groupe neutre (les unités de base et améliorées sont différentes)
- » +5% si l'armée du héros contient un peloton de **créatures améliorées** par rapport au groupe neutre (par exemple, le groupe neutre est composé de Paysans et l'armée du héros contient des Conscrits)
- » +10% si le héros possède la capacité **Diplomatie**
- » +20% si le héros est **spécialiste des créatures** du type du groupe neutre

La valeur finale de Chance\_To\_Join donne la probabilité que le groupe neutre rejoigne votre armée.

- » S'ils vous rejoignent,
  - › Ils vous **rejoignent gratuitement** (cas 3). Si vous refusez leur offre, ils s'enfuient.
  - › Ils vous **rejoignent contre paiement** (cas 2). Le prix demandé est le triple du coût de recrutement normal (ou seulement le double avec Diplomatie). Si vous n'avez pas assez d'argent ou refusez leur offre, ils engagent le combat.
- » S'ils ne vous rejoignent pas, ils **s'enfuent** (cas 3) ou **engagent le combat** (cas 2).

**Armées Neutres Mixtes**

Dans "Tribes of the East", les armées neutres sur la carte d'aventure peuvent être composées de différents types de créatures. Une armée mixte est représentée sur la carte par sa créature la plus puissante, avec un indicateur additionnel, et un clic droit en donnera la composition approximative comme pour les héros ennemis. Une armée mixte fonctionne comme un groupe standard, à quelques détails près :

- » une armée mixte possède un paramètre de Courage, mais pas d'Humeur. Il pourra fuir comme tout autre groupe, mais ne rejoindra le héros que si son Courage a été réglé pour cela (ALWAYS\_JOIN).
- » la taille des pelotons de l'armée augmentent chacun avec le temps de la manière habituelle, mais un peloton tué ne réapparaît pas (si l'armée mixte a vaincu son ennemi).

## Organisation des Groupes Neutres

Lorsqu'un groupe neutre est attaqué, il se divise en plusieurs pelotons, en fonction de la puissance relative des deux armées: **plus votre armée est puissante, plus les troupes neutres se regroupent**. Cette division est décidée avant la phase tactique, et prend en compte la puissance totale de l'armée:

- » Le nombre de pelotons neutres commence à 4, 3 ou 2, selon le ratio de puissance des armées:  $\text{Ratio\_Puissance} = \frac{\text{Puissance\_Attaquant}}{\text{Puissance\_Neutres}}$
- » si  $\text{Ratio\_Puissance} < 0,5$ , il y aura 4 pelotons
- » si  $0,5 < \text{Ratio\_Puissance} < 1$ , il y aura 3 pelotons
- » si  $\text{Ratio\_Puissance} > 1$ , il y aura 2 pelotons
- » Ce nombre peut cependant être modifié:
  - » dans 30% des cas, il est augmenté de 1,
  - » dans 30% des cas, il est diminué de 1,
  - » dans les 40% restants, il reste inchangé.
- » Enfin, il y a 50% de chance que l'un des pelotons soit amélioré.

## Rage

Rage est une capacité de créature, qui lui donne un bonus d'Attaque jusqu'à la fin du combat lorsque l'un de ses pelotons alliés est tué (excepté les pelotons invoqués et ressuscités). Le bonus dépend de la Puissance relative du peloton tué par rapport au reste de l'armée engagée dans le combat : plus le peloton était puissant, plus le bonus pour les troupes enragées sera important.

Les troupes enragées reçoivent une fraction de l'Attaque du peloton tué, égale à la fraction de Puissance "perdue" par l'armée :

$$\text{Enraged\_Attack\_Bonus} = \text{Attack\_Killed} * (\text{Power\_Killed} / \text{Power\_Army})$$



où

- »  $\text{Enraged\_Attack\_Bonus}$  est arrondi par défaut, mais vaut au moins 1
- »  $\text{Attack\_Killed}$  est l'Attaque de base du peloton tué (sans les modificateurs du héros, des sorts...)
- »  $\text{Power\_Killed}$  est la Puissance du peloton tué (comptée au début du combat, lorsque le peloton était complet)
- »  $\text{Power\_Army}$  est la Puissance totale de l'armée engagée (les troupes laissées de côté dans la phase de déploiement tactique sont ignorées)

Une fois obtenu, le bonus de Rage est permanent jusqu'à la fin du combat. Si d'autres pelotons sont tués, les bonus se cumulent.

**Exemple:** une armée est constituée de 100 Eclaireurs et d'une Hydre. Le peloton de 100 Eclaireurs est tué :



- »  $\text{Attack\_Killed} = 3$
- »  $\text{Power\_Killed} = 100 * 180 = 18000$
- »  $\text{Power\_Army} = 100 * 180 + 1 * 968 = 18968$
- »  $\text{Enraged\_Attack\_Bonus} = 3 * 18000 / 18968 = 2.84$ , arrondi par défaut à 2

L'Attaque des Hydres est augmenté de 2.

## Défense contre la Magie

### Protection Magique

La Protection Magique **diminue les dégâts des sorts**. Par exemple, 34% de protection signifie que les sorts ne feront que 66% de dégâts. Les protections ( $P_1, P_2, \dots, P_n$ ) s'additionnent par la formule :

$$1-P = (1-P_1)(1-P_2)\dots(1-P_n)$$

Une protection de 100% immunise contre les sorts de dégâts directs.

#### Pour les pros

P est Nival-rondi par défaut :  $\text{Nival\_floor}(x) = \text{ceil}(x)-1$ , donc 15% et 14,4% donnent tous les deux  $P=14\%$ . Cela implique en particulier que la capacité Protection (Défense) qui donne 15% de protection, réduit en réalité les dommages magiques de 14% lorsqu'il n'y a pas d'autres facteurs.

Parmi les facteurs augmentant la protection des troupes, on trouve : Protection (Défense), Squelette Induré (Sorcellerie — la traduction française utilise le terme "résistance" mais c'est bien une protection), Flop Magique (Magie de la Destruction), 50%/75% de "Résistance" à la Magie (capacité des Golems entre autres — ici encore le texte français induit en erreur mais c'est toujours une protection), la protection des mini-artéfacts, les artéfacts donnant 50% de protection au froid/feu/foudre...



#### Pour les pros

Un même artéfact de protection dupliqué (Anneau Pare-Tonnerre par exemple) ne donne le bonus qu'une seule fois.

## Résistance Magique

La Résistance Magique **donne une chance d'échapper aux sorts**. Par exemple, 20% de résistance donne 20% de chance de ne pas subir de dégâts du tout. Les résistances ( $R_1, R_2, \dots, R_n$ ) s'additionnent par la formule :

$$R = R_1 + R_2 + \dots + R_n$$

Une résistance de 100% immunise contre tous les sorts ennemis (pas seulement les sorts de dégâts directs). De manière générale, on peut aussi considérer que lorsque la résistance se déclenche, le peloton réagit comme s'il était immunisé contre le sort lancé.



Entrent dans cette catégorie : Résistance à la Magie (Chance), Briseur de Sorts (spécialité de Marbas), Aura de Résistance (capacité des Licornes), Armure du Héros Oublié et Bottes de Défense Magique (artéfacts)...



On peut noter que bien que la résistance puisse dépasser 100%, une valeur supérieure n'apporte aucun avantage supplémentaire. De même, une résistance à 100% rend toute protection inutile, puisque l'immunité est la meilleure protection magique dont peut profiter une créature.

## Immunité

Au détail près que la protection magique ne protège que des sorts de dégâts directs :

$$\text{Immunité} = 100\% \text{ Protection} = 100\% \text{ Résistance}$$



Le sort Grâce d'Immunité accorde à un peloton une immunité temporaire, restreinte aux sorts de niveau 1 à 4, à moins que le lanceur ne soit expert en Magie de la Lumière. Quelle que soit leur source, les immunités sont souvent partielles, spécifiques à certains sorts ou groupes de sort. Par exemple, les Gargouilles sont immunisés contre la foudre, les Golems sont immunisés contre l'Hex d'Epuisement, l'artéfact Heaume des Seigneurs Nains immunise l'armée du héros contre Hex d'Aveuglement...



Les Dragons Noirs sont les seules créatures à être immunisées contre la magie (mais pas contre les dommages physiques de Poing de la Colère). Cependant, étant dans l'armée du Sorcier, leur immunité est le plus souvent mise à mal par la compétence Focalisation de leur héros.

## Focalisation

La Focalisation (compétence raciale des Sorciers) **diminue les protections magiques** de 20%, 40%, 50% ou 75% selon la maîtrise du héros. Par exemple, si une créature possède 72% de protection, Focalisation avancée (50% de réduction) fait tomber cette protection à 36%. Une créature immunisée (ou avec 100% de résistance) subira elle 50% de dégâts (puisque l'immunité est équivalente à 100% de protection).



Si la créature possède à la fois 72% de protection et 15% de résistance, alors, avec Focalisation avancée :

- » si la résistance se déclenche (15% des cas), le peloton subit 50% des dégâts
- » sinon (85% des cas), la protection tombe à 36% et le peloton subit donc 64% des dégâts

## Effet des Douves de la Forteresse

Les douves de la Forteresse des Nains a un effet assez particulier: lorsqu'un attaquant veut les traverser, cela déclenche à la fois un sort offensif lancé sur l'attaquant et une rune placée sur un défenseur aléatoire. Sort et rune sont liés, et il existe 6 combinaisons possibles:

Sort Offensif	Rune Défensive
 Etourdissement (effet de "Maître de la Foudre")	Rune du Tonnerre 
 Gel (effet de "Maître de la Glace")	Rune de Berserker 
 Hex d'Epuisement (maîtrise pratique, Puissance 3)	Rune de Captation 
 Marque du Feu (capacité du Prêtre des Runes)	Rune d'Immunité aux Eléments 
 Brûlure (effet de "Maître du Feu")	Rune d'Ether 
 Etourdissement (effet de "Maître de la Foudre")	Faveur Divine (capacité de Commandement du Chevalier) 

## Formations de combat des nains



Formation Offensive et Formation Défensive sont deux capacités accessibles aux héros de la Forteresse, sous les compétences Attaque et Défense respectivement. Elles permettent d'augmenter l'Attaque (resp. la Défense) des créatures naines de l'armée du héros lorsqu'elles sont positionnées les unes à côté des autres sur le champ de bataille. Seules les créatures de la Forteresse sont prises en compte dans ces formations, et peuvent recevoir un bonus. Le bonus est d'autant plus grand que les pelotons adjacents sont puissants.



Le bonus dépend de la Puissance relative du peloton et des pelotons nains alliés adjacents :

$$\text{Bonus} = \text{floor}[ 10 * \log(\text{POWER\_ADJACENT}/\text{POWER\_STACK}) ]$$

où

- » floor() est l'arrondi par défaut
- » log() est le logarithme de base 10
- » POWER\_STACK est la Puissance du peloton
- » POWER\_ADJACENT est la Puissance totale des troupes naines alliées adjacentes
- » le bonus maximal est de 10

On peut noter que la formule ne dépend pas du niveau du héros. Le tableau suivant contient les valeurs du bonus en fonction du ratio POWER\_ADJACENT/POWER\_STACK :

Bonus	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
	1,259	1,585	1,995	2,512	3,162	3,981	5,012	6,310	7,943	10

### Exemples:

- 1 peloton de 10 Garde-Boucliers, adjacent à un peloton de 20 :  
le peloton de 10 a un bonus de +3 (pas de bonus pour le peloton de 20).



- 3 pelotons de 10 Garde-Boucliers dans une formation en triangle :  
chacun reçoit un bonus de +3.

- 200 Garde-Boucliers adjacents à 20 Dragons de Magma :  
200 Garde-Boucliers: Puissance =  $200 * 115 = 23000$   
20 Dragons de Magma: Puissance =  $20 * 6100 = 122000$   
Pas de bonus pour les Dragons, bonus de +7 pour les Garde-Boucliers ( $122000 / 23000 = 5,3$ )

## Goblineries

Les deux capacités "Pose de Piège" et "Corruption de la Magie" consistent à préparer des pièges (physiques ou magiques) pour les ennemis. Lorsque ces pièges s'activent, ils ont 4 résultats possibles, du succès total à l'échec, dont les probabilités dépendent de la taille du peloton de Gobelins ainsi que du peloton cible.

### Pose de Piège

les 4 issues possibles sont :

1. la créature est arrêtée immédiatement
2. la créature est arrêtée 2 cases avant la fin de son mouvement
3. la créature est arrêtée 1 case avant la fin de son mouvement
4. le piège échoue et la valeur ATB des Gobelins est réinitialisée à 0



Au peloton cible est associée la valeur suivante :

$$N(t) = \text{Niveau} + \text{Upgrade} - 1 + \text{Taille\_Peloton}/\text{Croissance\_Hebdo}, \text{ arrondi par excès}$$

où Upgrade vaut 1 si la créature est améliorée et 0 sinon.

Au peloton de (Piégeurs) Gobelins est associée la valeur :

$$N(g) = \text{Taille\_Peloton}/25, \text{ arrondi par excès}$$

où Taille\_Peloton est le nombre de Gobelins dans le peloton au moment de la pose du piège.

Les probabilités des différentes issues possibles dépendent de la différence entre N(g) et N(t):

- » si  $N(g)=N(t)$ , chaque variante a 25% de chance de se réaliser
- » si  $N(g)>N(t)$ , les probabilités sont décalées au bénéfice des Gobelins de 5% par point de différence. Les probabilités sont au moins de 5%.
- » si  $N(g)<N(t)$ , les probabilités sont décalées au bénéfice de la cible.

**Exemple 1:** Si le peloton de Gobelins a 1 point de plus que la cible:  $N(g)-N(t)=1$ , les probabilités deviennent 30%/25%/25%/20% (les Gobelins ont donc plus de chances de succès). Avec 4 points de plus ( $N(g)-N(t)=4$ ), les chances deviennent 45%/25%/25%/5%. Au 5<sup>ème</sup> point, la quatrième probabilité (échec) ne peut plus diminuer (elle est déjà à 5%), c'est donc la troisième qui baisse: 50%/25%/20%/5%.

**Exemple 2:** Un peloton de 100 Gobelins ( $N=4$ ) posent un piège dans lequel tombent 7 Dragons de Magma ( $N=14$ ). Les Dragons ont donc 10 points de plus et les probabilités sont modifiées en leur faveur, pour devenir 5%/5%/15%/75%, ce qui donne au piège 75% de chance de se retourner contre les Gobelins, et seulement 5% de chance d'arrêter les Dragons sur place.

### Corruption de la Magie



Une fois qu'un peloton de Sorciers-Docteurs Gobelins a marqué un lanceur de sort ennemi pour tenter de corrompre sa magie, le piège se déclenche au prochain sort lancé par la cible, et il y a quatre issues possibles :

1. le sort est contré
2. la Puissance effective du lanceur est diminuée de moitié pour le sort
3. le coût en Mana du sort est doublé
4. la tentative des Gobelins échoue, leur valeur ATB est réinitialisée à 0, et s'il s'agissait d'un sort de dégâts ou de malédiction (sauf les sorts de zone) il est lancé sur les Gobelins sans coût pour le lanceur de sort.

Les valeurs  $N(t)$  et  $N(g)$  sont calculées comme pour les pièges physiques, à la différence que  $N(g)$  est calculé au moment où la cible tente d'utiliser un sort (plutôt qu'à la pose du piège). Si la cible est le héros ennemi, la formule utilisée est la suivante :

$$N(t) = \text{Niveau\_Héros} + \text{Niveau\_Sort}$$

Les quatre issues possibles ont les probabilités 10%/40%/40%/10% par défaut, et sont modifiées pour chaque point de différence entre  $N(g)$  et  $N(t)$  comme précédemment. Si plusieurs tentatives de corruption sont actives sur la même cible au moment où elle lance un sort, seule la plus puissante est considérée. Une fois posé, le piège magique ne peut pas être dissipé.



## Facile

### **Comportement de l'IA**

L'IA ne lancera pas de sorts supérieurs au niveau 3, et se déplacera en ligne droite vers les unités ennemis, attaquant d'abord les unités de mêlée, puis les unités volantes, et enfin les tireurs et les lanceurs de sort, dans cet ordre.

L'IA a seulement la moitié de la production normale de créatures, et ne construit qu'un jour sur deux au maximum. Elle recrute un héros par ville contrôlée plus 1, avec un maximum de 8. Elle accorde une importance modérée aux villes.

### **Créatures neutres**

Les pelotons neutres sont réduits de moitié, mais l'expérience par unité est doublée, ce qui fait que l'expérience gagnée pour le peloton sera la même qu'en mode normal.

Le nombre de créatures des pelotons neutres augmente de 5% au début de chaque semaine.

### **Ressources de Départ**

Humain	Ordinateur
50000 Or	5000 Or
50 Bois	10 Bois
50 Minerai	10 Minerai
25 Soufre	3 Soufre
25 Mercure	3 Mercure
25 Gemmes	3 Gemmes
25 Cristal	3 Cristal

## Normal

### **Comportement de l'IA**

L'IA ne lancera pas de sorts supérieurs au niveau 3, et se déplacera en ligne droite vers les unités ennemis, attaquant d'abord les unités de mêlée, puis les unités volantes, et enfin les tireurs et les lanceurs de sort, dans cet ordre.

L'IA ne construit qu'un jour sur deux au maximum. Elle recrute un héros par ville contrôlée plus 1, avec un maximum de 8. Elle accorde une importance modérée aux villes.

### **Créatures neutres**

Le nombre de créatures des pelotons neutres augmente de 9% au début de chaque semaine.

### **Ressources de Départ**

Humain	Ordinateur
30000 Or	10000 Or
30 Bois	10 Bois
30 Minerai	10 Minerai
15 Soufre	5 Soufre
15 Mercure	5 Mercure
15 Gemmes	5 Gemmes
15 Cristal	5 Cristal

## Difficile

### **Comportement de l'IA**

L'IA utilise tous les sorts et peut lancer des sorts à effet de zone entre les unités. Elle déplace ses troupes en fonction de la position des unités ennemis, en évitant de se mettre à portée la première, et attaque d'abord les unités volantes, puis les tireurs et les lanceurs de sorts, et enfin les unités de mêlée, dans cet ordre.

L'IA construit chaque jour si ça lui est possible. Elle recrute autant de héros que de villes contrôlées plus 2, avec un maximum de 14 héros. Elle accorde une importance plus grande aux villes, est plus agressive contre les joueurs humains que contre les autres IA, et fuit plus facilement qu'en difficulté Normale.

### **Créatures neutres**

Dans les campagnes, les troupes neutres sont 30% plus importantes, mais l'expérience par unité tuée est réduite, donnant au total la même

### **Ressources de Départ**

Humain	Ordinateur
20000 Or	20000 Or
20 Bois	20 Bois
20 Minerai	20 Minerai
10 Soufre	10 Soufre
10 Mercure	10 Mercure
10 Gemmes	10 Gemmes
10 Cristal	10 Cristal

expérience qu'en difficulté Normale. Dans les scénarios et les cartes multijoueurs, les troupes neutres sont 12% plus importantes et l'expérience n'est pas réduite.

Le nombre de créatures des pelotons neutres augmente de 10% au début de chaque semaine.

## Héroïque

### **Comportement de l'IA**

L'IA utilise tous les sorts et peut lancer des sorts à effet de zone entre les unités. Elle déplace ses troupes en fonction de la position des unités ennemis, en évitant de se mettre à portée la première, et attaque d'abord les tireurs et les lanceurs de sorts, puis les unités volantes, et enfin les unités de mêlée, dans cet ordre.

L'IA construit chaque jour si ça lui est possible. Elle recrute 2 héros par ville contrôlée plus 1, avec un maximum de 17. Elle donne la plus haute importance aux villes, est bien plus agressive contre les joueurs humains que contre les autres IA, et fuit encore plus facilement qu'en mode Difficile.

### **Créatures neutres**

Dans les campagnes, les troupes neutres sont 50% plus importantes, mais l'expérience par unité tuée est réduite, donnant au total la même expérience qu'en difficulté Normale. Dans les scénarios et les cartes multijoueurs, les troupes neutres sont 40% plus importantes et l'expérience n'est pas réduite.

Le nombre de créatures des pelotons neutres augmente de 11% au début de chaque semaine.

### **Ressources de Départ**

Humain	Ordinateur
10000 Or	30000 Or
10 Bois	30 Bois
10 Minerai	30 Minerai
5 Soufre	15 Soufre
5 Mercure	15 Mercure
5 Gemmes	15 Gemmes
5 Cristal	15 Cristal



# LES ENIGMES DU SPHINX

**1. De quelle maison est originaire la première dynastie régnante du Saint Empire du Griffon ?**

- a. Griffon
- b. Cerf
- c. Faucon



1500



Bottes de Caracole



3000

**2. Qui était le Septième Dragon ?**

- a. Sar-Elam
- b. Urgash
- c. Kha-Beleth



5000



Bouclier en Ecailles de Dragon



50000

**3. Qui fut le premier et le plus grand Magicien d'Ashan ?**

- a. Sar-Elam
- b. Sar-Shazzar
- c. Cyrus



15000



Parchemin



20000

**4. Qu'est-ce que le Coeur du Griffon ?**

- a. Une spécialité culinaire
- b. Une célèbre ballade de ménestrel
- c. Un fragment de l'âme du roi Alexeï



15000



Bottes de Défense Magique



20000

**5. Qui est le père de Nicolaï ?**

- a. Alexeï IV
- b. Vladimir I
- c. Pierre le Grand



15000



Anneau de Vitalité



20000

**6. Quel est le plus puissant artéfact qu'une faction puisse s'approprier ?**

- a. Le Fer à Cheval Doré
- b. La Larme d'Asha
- c. Le Coeur du Griffon



15000



Trident des Titans



20000

**7. De combien de Dragons Élémentaires le sort d'Ashan dépend-t-il ?**

- a. Deux
- b. Six
- c. Quatre



15000



Anneau Oeil de Dragon



20000

**8. Qui est Asha ?**

- a. Le Dragon de l'Ordre
- b. La première reine des Elfes Noirs
- c. La mère de Nicolaï



15000



Couronne de Serres de Dragon



20000

**9. Qu'est-ce que Garde-Serre ?**

- a. Une épée légendaire
- b. La capitale Havre
- c. Du vernis à ongle pour Elfes Noirs



15000



Collier du Lion



20000

**10. Tieru vit...**

- a. Sur l'île de Brûme-Dragon ?
- b. Sur l'île du Crépuscule ?
- c. Dans un hospice ?



15000



Sextant des Elfes des Mers



20000

**11. Irollan est...**

- a. Le Dragon de la Terre ?
- b. Le Royaume des Elfes ?
- c. La Licorne de Findan ?



15000



Trèfle à Quatre Feuilles



20000

**12. Qui a tué le plus grand nombre de Démons ?**

- a. Alexeï
- b. Kha Beleth
- c. Tieru



15000



Collier du Lion



20000

**13. Quelle est la créature la plus puissante des Cités d'Argent ?**

- a. Le Titan
- b. Le Loukoum
- c. Le Dragon d'Emeraude



15000



Trident des Titans



20000

**14. Quel aspect d'Asha est vénéré par les Nécromanciens ?**

- a. L'Araignée
- b. Le Croissant de Lune
- c. Le Lapin Tueur



15000



Collier de la Griffe Sanglante



20000

**15. Qu'est-ce que Sheogh ?**

- a. La cité des Anges
- b. Le monde-prison des Démons
- c. Un Dragon légendaire



15000



Anneau de Vitalité



20000

**16. Les Dragons d'Ombre sont les enfants de...**

- a. Sylanna ?
- b. Malassa ?
- c. Elrath ?



15000



Bottes de Défense Magique



20000

**17. La cuisine des Elfes Noirs est réputée pour...**

- a. Sa tendance à se défendre ?
- b. Son côté épice ?
- c. Sa faible teneur en cholestérol ?



15000



Sac d'Or Inépuisable



20000

**18. Que se passe-t-il lorsqu'un Elf atteint l'âge de maturité ?**

- a. Il se marie
- b. Il se fabrique son propre arc
- c. Il part mener une quête de vision



15000



Bourse d'Or Inépuisable



20000

**19. Où les Elfes consignent-ils leurs histoires ?**

- a. Sur des arbres
- b. Avec des tatouages
- c. Dans des livres



15000



Cape de Plumes de Phénix



20000

**20. Quel est le métal le plus rare exploité par les Elfes Noirs ?**

- a. Le Métal Hurlant
- b. Le Sombracier
- c. L'Argentile



15000



Bouclier de Glace



20000

**21. De quelle couleur sont les cheveux d'Isabel ?**

- a. Bruns
- b. Rouges
- c. Elle est chauve



15000



Bourse d'Or Inépuisable



20000

**22. A quoi sert le Sextant des Elfes des Mers ?**

- a. A invoquer des Élémentaires d'Eau
- b. A naviguer plus vite
- c. A décorer un bureau



15000



Parchemin



20000

**23. Quelle est l'arme rituelle dont sont équipées les Sorcières des Elfes Noirs ?**

- a. Un fouet-serpent
- b. Un balai
- c. Une dague-croc



15000



Turban d'Illumination



20000

**24. En quoi Nur est-elle un Héros unique de l'Académie ?**

- a. C'est une Djinn
- b. C'est une fille
- c. Elle ne possède aucun pouvoir magique



15000



Anneau Pare-Tonnerre



20000

**25. Quelle est la capacité unique d'Agrael ?**

- a. Il tombe toutes les filles
- b. Il est extrêmement rapide
- c. Il manipule la Magie du Feu



15000



Bottes de Caracole



20000

**26. Markal porte toujours sur lui le crâne de...**

- a. Son pire ennemi, Cyrus
- b. Sa bienfaitrice, la reine Fiona
- c. Son mentor, Sandro



15000



Collier de la Griffre Sanglante



20000

**27. Raelag est devenu le Seigneur...**

- a. Du fan club de Drizzt ?
- b. Du Clan Sombre-Marque ?
- c. Du Clan Noiréclat ?



15000



Glaive de Force



20000

**28. Le Haut-Roi Alaron a perdu le soutien...**

- a. Des Dragons d'Emeraude ?
- b. Des Anciens Tréants ?
- c. Des Licornes d'Argent ?



15000



Sextant des Elfes des Mers



20000

**29. Quel est le lien entre Freyda et Godric ?**

- a. C'est sa fille
- b. C'est son page
- c. C'est sa nièce



15000



Trèfle à Quatre Feuilles



20000

**30. Quelle est la ressource préférée des Démons ?**

- a. Le Soufre
- b. Le Mercure
- c. Les Gemmes



15000



Bourse d'Or Inépuisable



20000



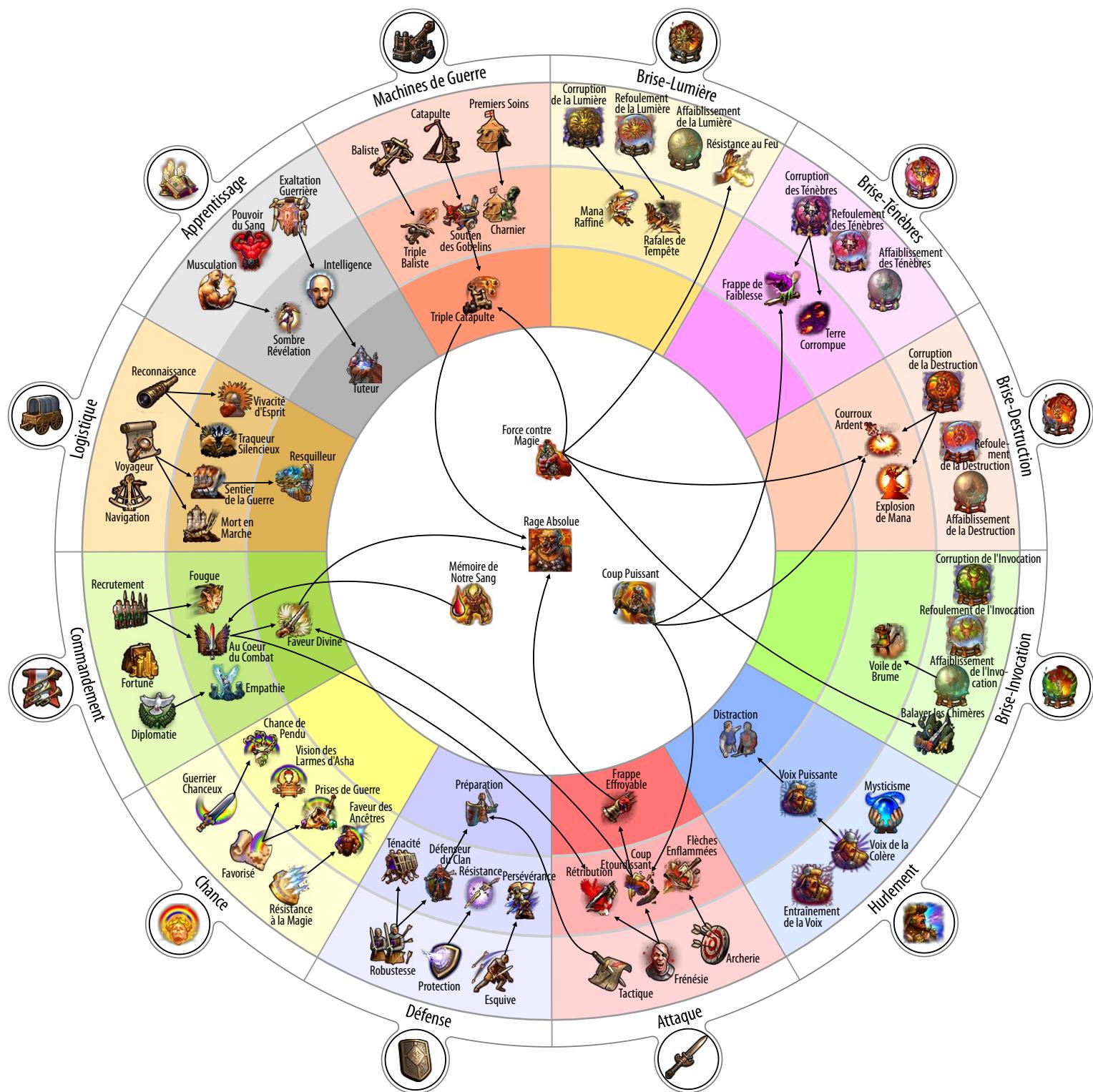
**Solutions:** 1:c; 2:a; 3:a; 4:c; 5:a; 6:b; 7:b; 8:a; 9:b; 10:a; 11:b; 12:a; 13:a; 14:a; 15:b; 16:b; 17:b; 18:c; 19:b; 20:b; 21:a; 22:b; 23:a; 24:a; 25:b; 26:b; 27:b; 28:a; 29:a; 30:a;

# CERCLES DES COMPÉTENCES



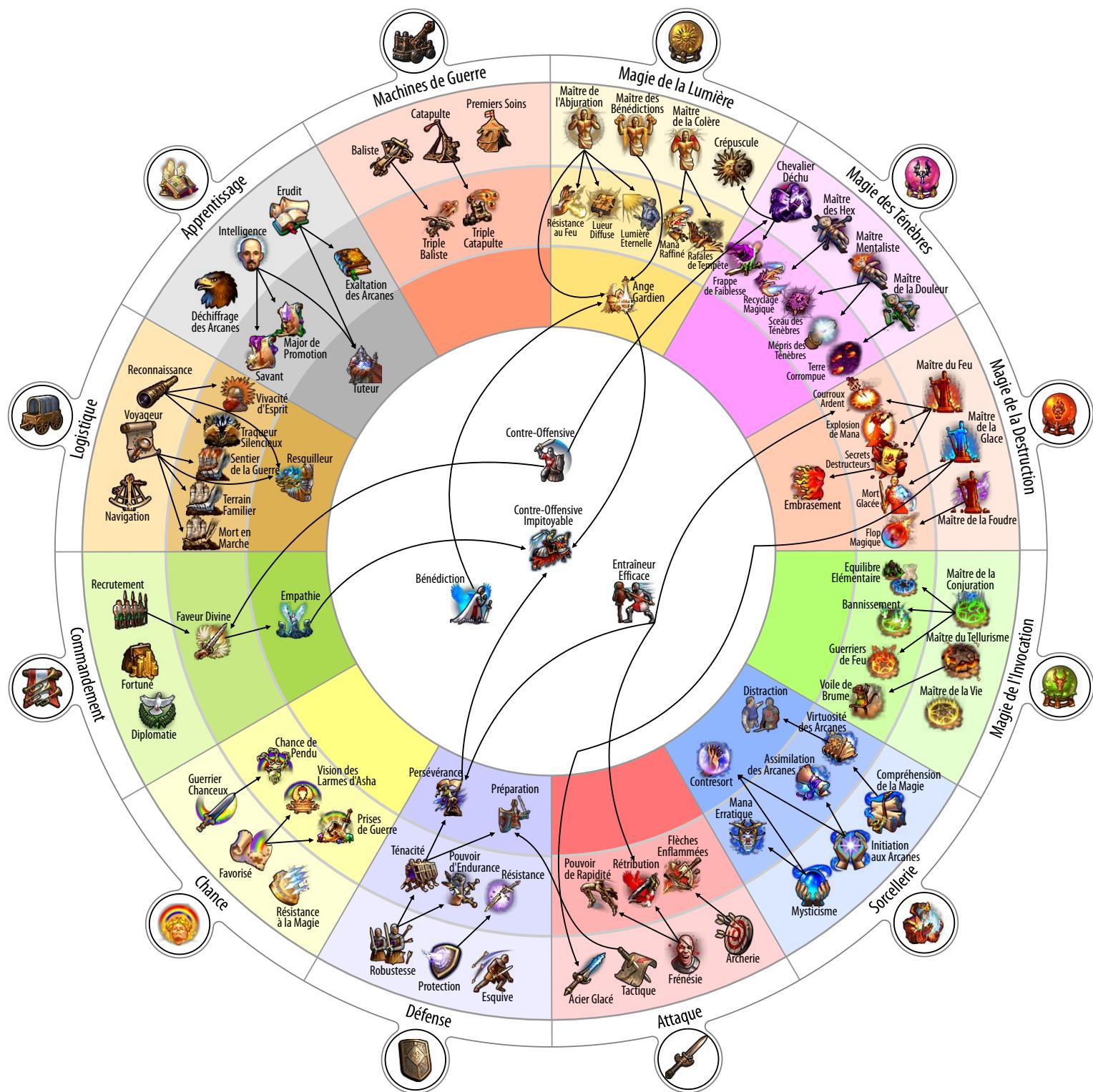
# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

# Barbare



# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

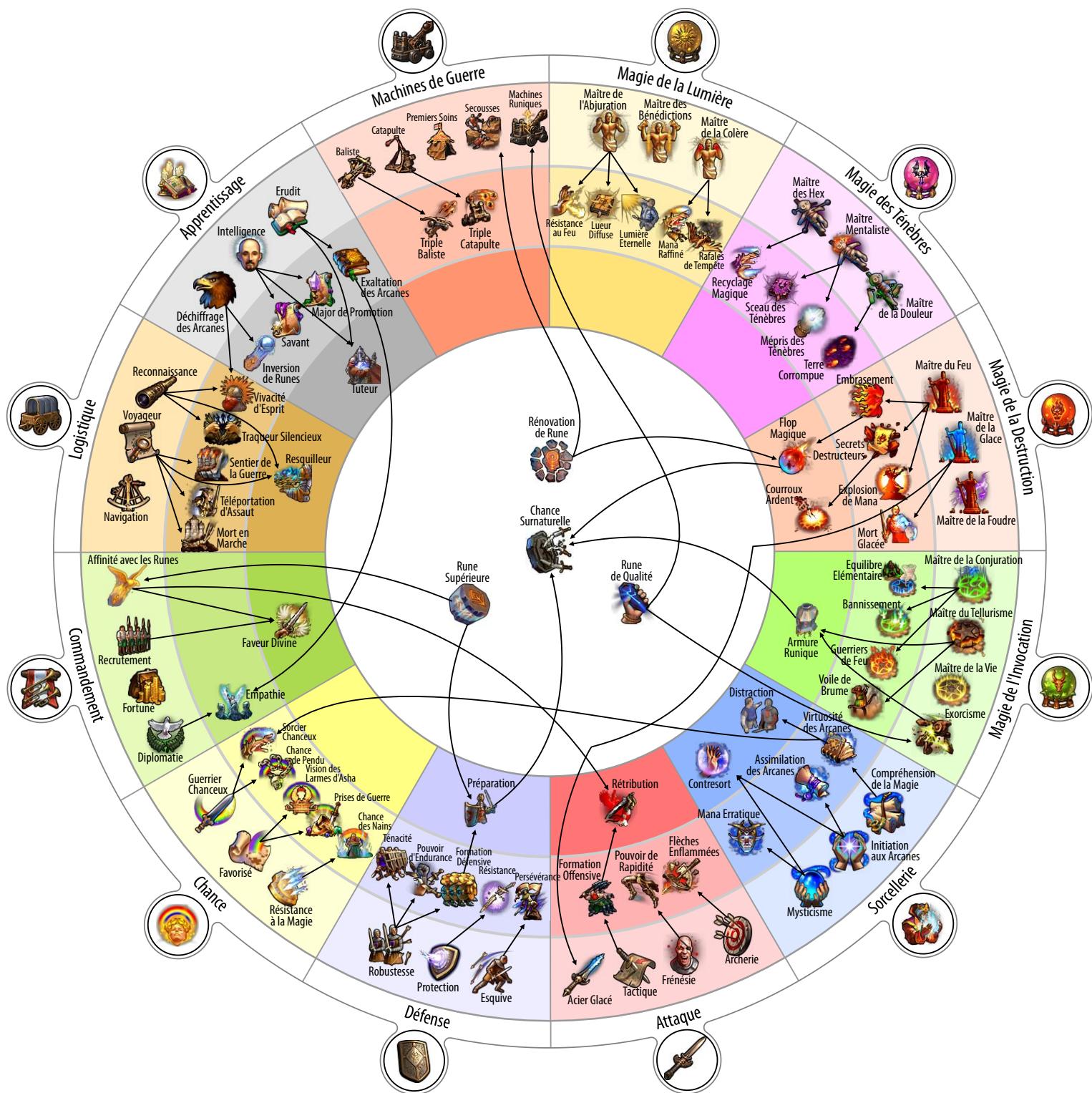
# Chevalier



# HEROES V

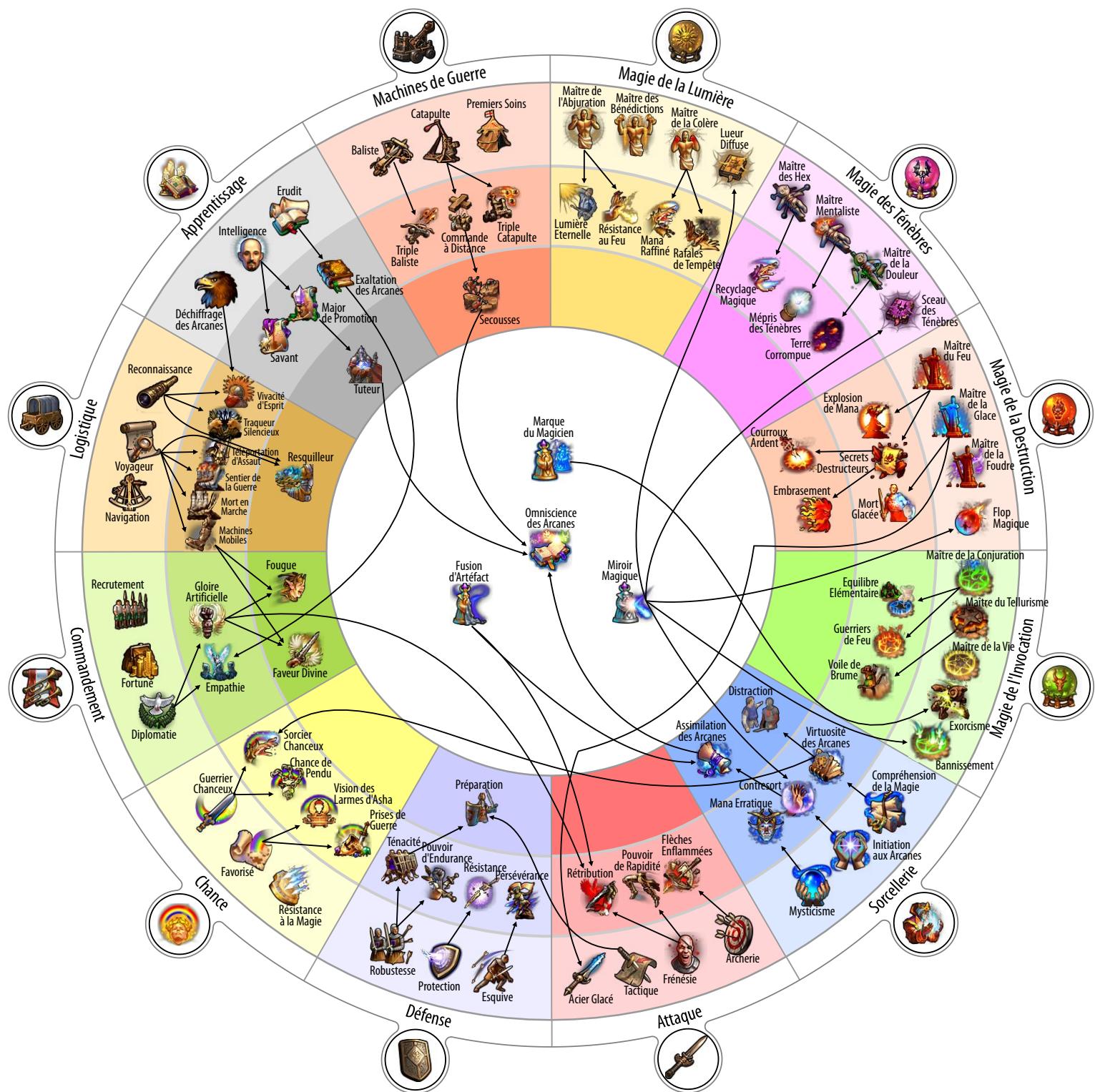
OF MIGHT AND MAGIC

## Mage des Runes



# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

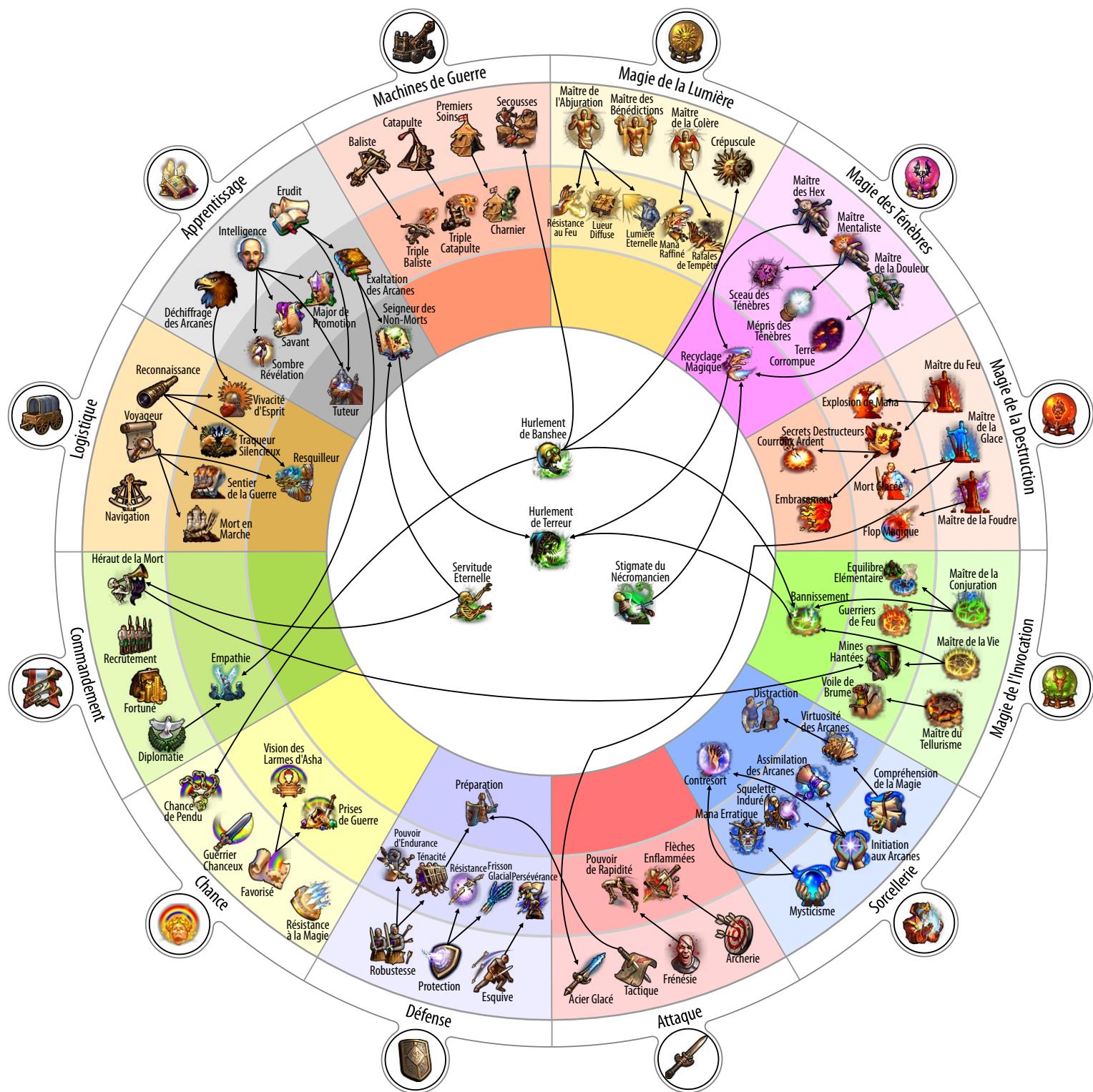
# Magicien



# HEROES V

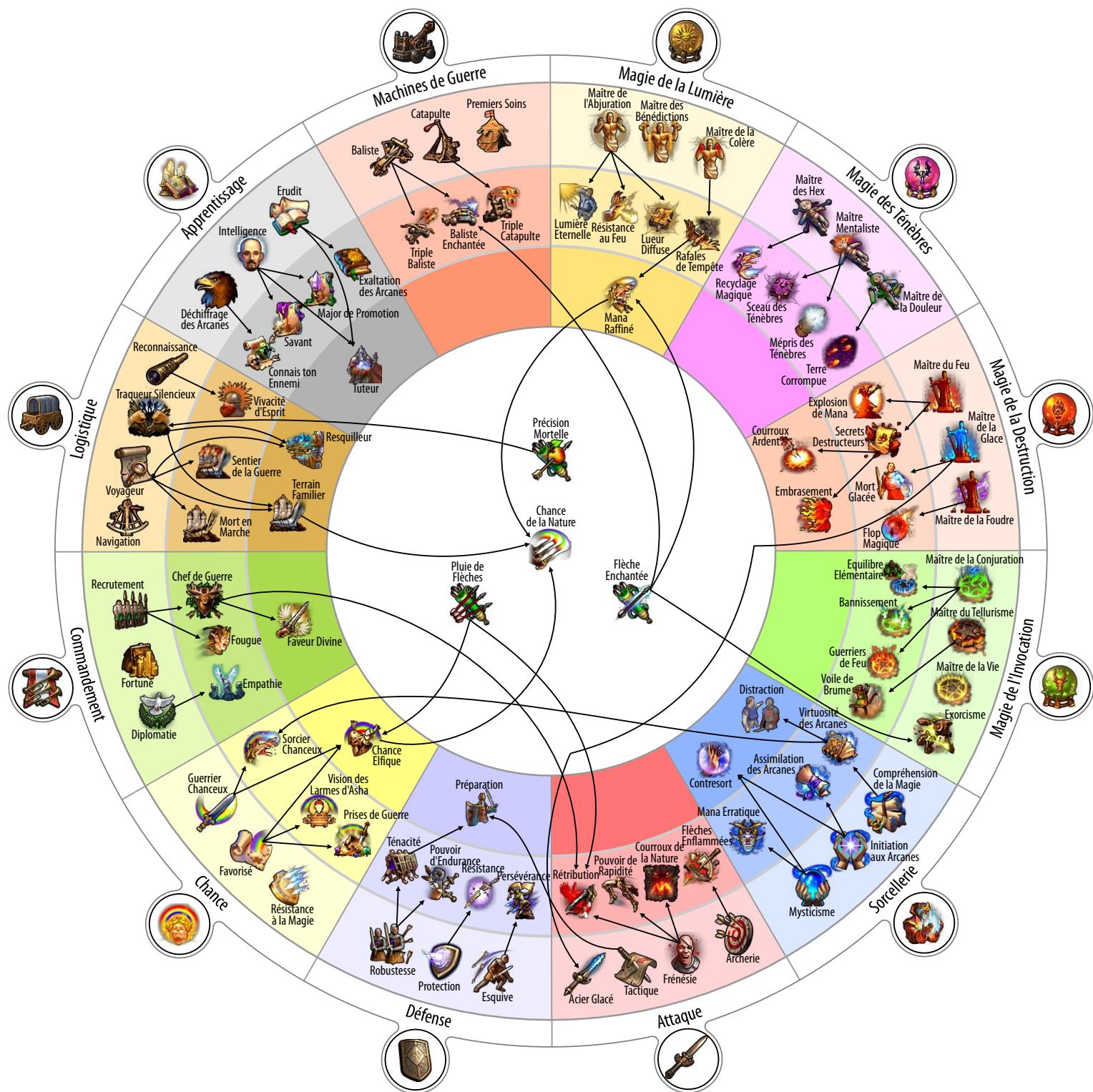
of MIGHT AND MAGIC

## Nécromancien



# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

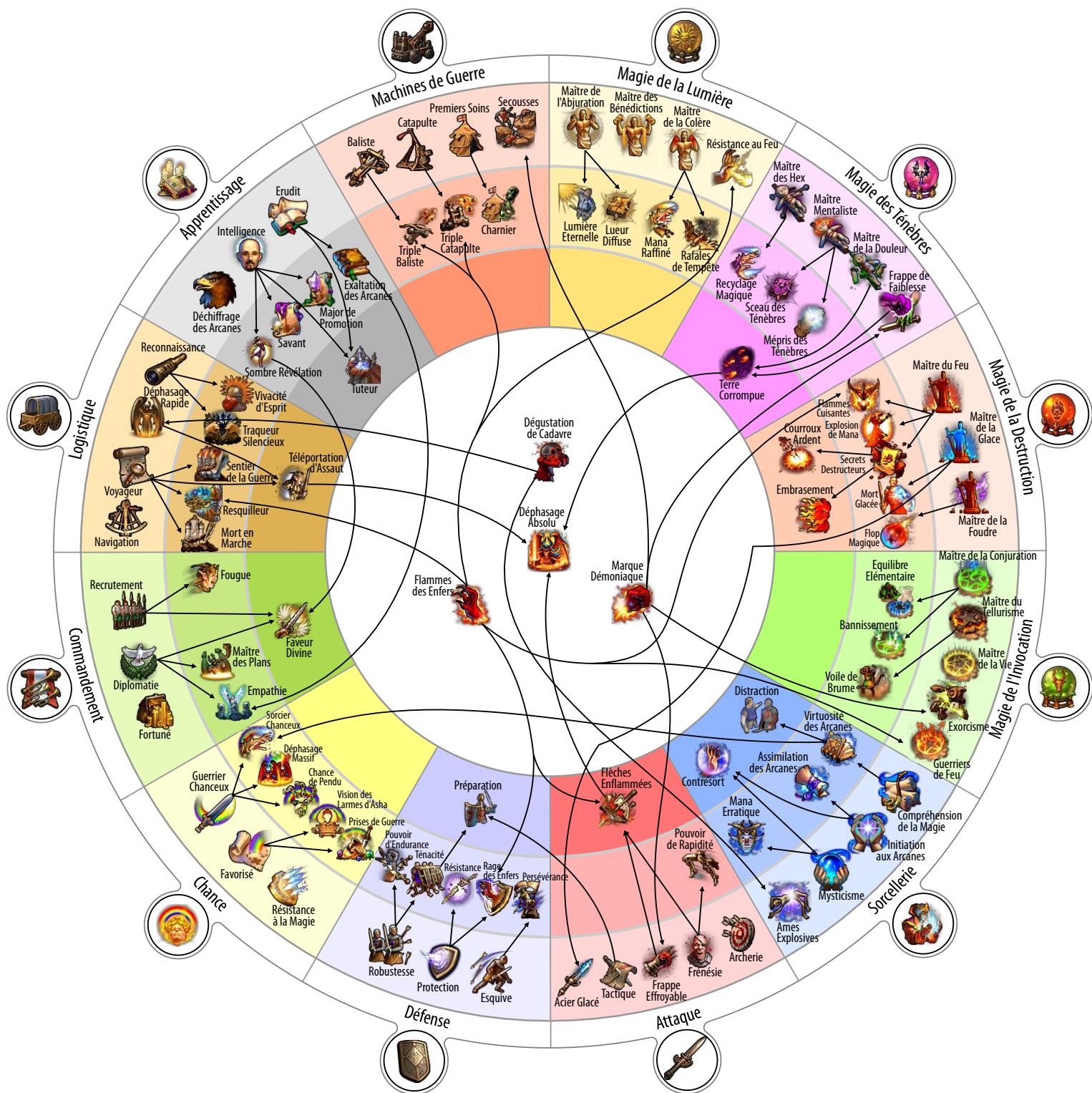
# Rôdeur



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## Seigneur Démon



# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

## Sorcier

