

HEROES V LE MANUEL



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 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.php?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 VI!

Valera Koltsov, Stéphane Fidanza, Paolo Angelo Sossi.
The Age of Heroes Team.

Mise à jour : cette édition est la version 1.4 du manuel.



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

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



Age of Heroes: 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

Archangel Castle a réalisé les traductions en français, et a fourni les Arbres de Compétences (p.91) ainsi que plusieurs screenshots des bâtiments de la carte d'aventure.

Crédits à Exeter, Dridri et Círdan.



Drachenwald: www.drachenwald.net

Drachenwald est responsable de 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.46) et les effets des mini-artefacts (p.175).

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



Heroic Corner: 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).

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



La Torre de Marfil: 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.218).

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).

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 !!

LÉGENDE

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
 Défense
 Puissance Magique
 Esprit

Dommages
 Pts de vie
 Vitesse
 Initiative

Chance
 Moral
 Tirs
 Portée

Mana
 Croissance

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.108](#)), 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.197](#)).

COPYRIGHT

Ce manuel est couvert par le droit international du copyright ©2006 Stéphane Fidanza, Valera Koltssov, Paolo Angelo Sossi, Adrien Petri (Dridri - Arbres de Compétence), Aurelian Jurcoane (Aurelain - Cercles des Compétences) et Steve 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 2.5** (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/2.5/>.



L'attribution de paternité doit contenir un lien vers la page web:
http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml



Héros	12
Académie	13
Donjon	19
Havre	24
Inferno	30
Nécropole.....	36
Sylve.....	41
 Héros du Mode Duel	 46
Académie: Galib.....	47
Académie: Jhora	48
Académie: Razzak	49
Donjon: Eruina	50
Donjon: Lethos	51
Donjon: Sinitar	52
Havre: Irina	53
Havre: Klaus	54
Havre: Vittorio.....	55
Inferno: Deleb	56
Inferno: Marbas	57
Inferno: Nymus	58
Nécropole: Deirdre	59
Nécropole: Orson	60
Nécropole: Raven.....	61
Sylve: Anwen	62
Sylve: Dirael	63
Sylve: Ossir.....	64
 Spécialisations des Héros	 65
Académie	65
Donjon	66
Havre	67
Inferno	68
Nécropole.....	69
Sylve.....	70
 Compétences & Capacités.....	 72
Apprentissage.....	73
Attaque	74
Chance	75
Commandement	76
Défense	77
Logistique	78
Machines de Guerre	79
Magie de l'Invocation	80
Magie de la Destruction.....	81
Magie de la Lumière	82

Magie des Ténèbres	83
Sorcellerie	84
Artisanat (Magicien)	85
Chaînes Élémentaires (Sorcier)	86
Déphasage (Seigneur Démon)	87
Entraînement (Chevalier)	88
Nécromancie (Nécromancien)	89
Vengeance (Rôdeur)	90
Arbres des Compétences.....	91
Académie	92
Donjon	93
Havre	94
Inferno	95
Nécropole.....	96
Sylve.....	97
Créatures.....	98
Neutres	98
Académie	99
Donjon	99
Havre	100
Inferno	100
Nécropole.....	101
Sylve.....	101
Capacités des Créatures.....	102
Sorts	108
Magie d'Aventure	108
Magie de l'Invocation	109
Magie de la Destruction.....	110
Magie de la Lumière	111
Magie des Ténèbres	112
Artefacts.....	113
Arme	113
Bouclier	113
Poche	113
Casque	114
Armure	114
Bottes	115
Manteau	115
Anneau	116
Collier.....	116
Inventaire	116
Plans de Construction.....	117
Académie	118
Donjon	119
Havre	120
Inferno	121
Nécropole.....	122
Sylve.....	123
Bâtiments	124
Académie	124

Donjon	128
Havre	132
Inferno	136
Nécropole.....	140
Sylve.....	144
Specialisations des Villes.....	148
Académie.....	148
Donjon	150
Havre	152
Inferno	154
Nécropole.....	156
Sylve.....	158
Bâtiments et Terrains de la carte d'aventure	161
Types de Terrains et leurs Effets	161
Bâtiments de la carte d'Aventure.....	161
Sites de combat.....	165
Sites de combat en mer	165
Demeures de créatures	166
Mines	167
Trésors	168
Trésors de Mer.....	169
Semaines.....	170
Semaines de rien du tout	170
Production de Ressources	171
Aventure.....	171
Combat.....	171
Production de Créatures.....	172
Semaines des Créatures.....	172
Compétences Uniques.....	174
Académie: Artisanat	174
Donjon: Chaînes élémentaires.....	178
Havre: Entraînement	181
Inferno: Déphasage.....	183
Nécropole: Nécromancie	185
Sylve: Vengeance	187
Développement des Héros	188
Statistiques primaires des Héros	188
Avancement des Compétences	188
Gagner de l'Expérience	191
Mécanismes du Jeu — Les Essentiels.....	193
Estimation du nombre de Créatures	193
Déplacement sur la carte d'aventure	193
Dégâts au Combat.....	195
Initiative	203
Chance	206
Moral.....	206
Niveaux de Difficulté	208

Mécanismes Avancés	210
Dissipation des Sorts	210
Déclenchement des Capacités de Créatures	210
Améliorations de Créatures dans le Fort	211
Tourbillons	211
Donjon: Fosse des Rituels	212
Animation de Cadavre et Résurrection	212
Diplomatie	213
Organisation des Groupes Neutres	214
Les Enigmes du Sphinx	215
Annexe: Cercles des Compétences	218



HÉROS



Académie

**Cyrus** (Campagne) - 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 impressionnants.



0 0 2
0 0 3

Compétences & Capacités**Notions d'Artisanat**

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

**Armée & Sorts****Notions de Chance**

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

20-29
Gremlins

8-11
Gargouilles de Pierre

0-3
Golems de Fer

**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.



Grâce de Pureté

**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.



0 0 2
0 0 3

Compétences & Capacités**Armée & Sorts****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.

20-29
Gremlins

8-11
Gargouilles de Pierre

0-3
Golems de Fer

**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.



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.



0 2
0 3

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.

Havez - Maître des Gremlins

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



0 2
0 3

**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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



20-29
Gremlins



8-11
Gargouilles de Pierre



0-3
Golems de Fer



20-29
Gremlins



20-29
Gremlins



20-29
Gremlins



Charette de
Munitions



Baliste

**Jhora - Confident 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. 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.

0 2
0 3

Compétences & Capacités**Armée & Sorts****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

**Maahir (Campagne) - 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.

0 2
0 3

Compétences & Capacités**Armée & Sorts****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.

**Mysticisme**

Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.



Flèche des Arcanes

**Narxes - Mentor**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Mages et des Archimages 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.



0 2
0 3

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

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



20-29
Gremlins



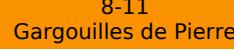
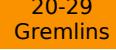
8-11
Gargouilles de Pierre



1
Mage

**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 après un combat.

**Intelligence**

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



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.



0 2
0 3

Compétences & Capacités**Armée & Sorts****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 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 et Armageddon.



**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.

0 2
0 3

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.



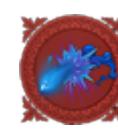
20-29
Gremlins



8-11
Gargouilles de Pierre



0-3
Golems de Fer



Flèche des Arcanes

**Razzak - Maître Assembleur**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Golems 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.

0 2
0 3

Compétences & Capacités**Notions d'Artisanat**

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

**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).



4-6
Golems de Fer



4-6
Golems de Fer



4-6
Golems de Fer



Grâce de Rapidité



Zéhir (Campagne) - Maître des Eléments

A chaque fois qu'un peloton allié est éliminé, un groupe d'Elémentaires rejoint 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.



0 2
0 3

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.

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



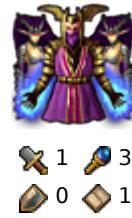
Invocation
d'Elémentaires

Donjon



Eruina - Reine du Sabbat

Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre et des Matriarches 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.

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



Charette de Munitions



Foudre



Kythra - Esclavagiste

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Minotaures et des Champions Minotaures 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.

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
-------------------------	---------------

**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 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.



Hex de Peste

**Raelag (Campagne) - 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.

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 de Défense**

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



Hex
d'Epuisement

**Robustesse**

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

**Shadya (Campagne) - 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.



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 de Défense**

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



Tente de Premiers Soins

**Esquive**

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

**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.



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 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.

**Sorts Amplifiés**

Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.

Flèche des Arcanes



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.



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.



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).



7-10
Eclaireurs



3
Vierges Sanglantes



0-2
Minotaures



Grâce de
Rapidité

Biographie

Vayshan - Main Noire

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



7-10
Eclaireurs



7-10
Eclaireurs



7-10
Eclaireurs



Piège de Feu

**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'emmagasiner 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.



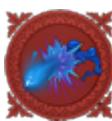
7-10
Eclaireurs



3
Vierges Sanglantes



0-2
Minotaures



Flèche des Arcanes

**Yrwanna - Maîtresse Sanglante**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vierges Sanglantes et des Furies 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 après un combat.

**Intelligence**

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



3
Vierges Sanglantes



3
Vierges Sanglantes



3
Vierges Sanglantes



Hex
d'Epuisement

Dans les campagnes, vous rencontrerez aussi:

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

Havre



Dougal - Commandant des Archers

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Archers et des Arbalétriers 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.



Compétences & Capacités



Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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

Armée & Sorts



7-9
Archers



7-9
Archers



Charette de
Munitions



Ellaine - Aimé du Peuple

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Paysans et des Conscrits de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. De plus, chaque Paysan 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 ses 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.



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.



22-32
Paysans



22-32
Paysans



22-32
Paysans



Freyda (Campagne) - Chevaucheur des Vents

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



Biographie

"Fraper 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.

Compétences & Capacités

Notions de Riposte



Permet au Chevalier d'améliorer ses 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



Godric (Campagne) - Parangon 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.



Compétences & Capacités

Notions de Riposte



Permet au Chevalier d'améliorer ses 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.

Armée & Sorts



22-32
Paysans



7-9
Archers



0-3
Fantassins



Tente de Premiers Soins



Grâce de Force



Irina - Dresseur de Griffons

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons et des Griffons Impériaux 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.



1 1
2 1

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 combattent 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 ses 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.



22-32
Paysans



7-9
Archers



1
Griffon

Armée & Sorts



Isabel (Campagne) - 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

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.

Compétences & Capacités



Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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

Armée & Sorts

**Klaus - Commandant de Cavalerie**

Augmente le bonus de joute des Cavaliers et des Paladins 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.



1 1
2 1

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

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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.



22-32
Paysans



7-9
Archers



0-3
Fantassins

**Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

**Laszlo - Commandant d'Infanterie**

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



1 1
2 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.

**Notions de Riposte**

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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.



5-6
Fantassins



5-6
Fantassins



5-6
Fantassins

**Robustesse**

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


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.


Compétences & Capacités
Armée & Sorts

Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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 d'Attaque

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



22-32
Paysans



7-9
Archers



0-3
Fantassins



Grâce de
Rapidité


Nicolaï (Campagne) - Commandant d'Infanterie

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

Biographie

Nicolaï est le roi du Saint Empire du Griffon


Riposte Avancée

Permet au Chevalier d'améliorer ses troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain 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.



5-6
Fantassins



5-6
Fantassins



5-6
Fantassins

**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.

1 1
2 1

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

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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 Logistique**

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

**Voyageur**

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

Nef 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.

1 1
2 1

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

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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 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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.



Baliste

**Baliste**

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

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.

Inferno



Arael (Campagne) - Fougue

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

Biographie

Arael 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'Arael 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

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. 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



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. 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.

Armée & Sorts



16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



0-3
Chiens des Enfers



Hex de
Confusion

**Biara (Campagne) - Multiplanaire**

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

**Biographie**

Certainement l'arme la plus dangereuse dans l'arsenal du souverain-démon, Biara est une succube aux compétences légendaires. Grâce à ses atouts naturels, développés par une auto-discipline presque masochiste, ses talents pour la séduction, l'assassinat, et l'infiltration sont sans égal dans tout Sheogh. Quand la situation devient difficile, Kha-Beleth se tourne vers Biara sans hésitation.

**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. 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**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.

**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. 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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette 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

Armée & Sorts**Charette de Munitions****Baliste**



Grawl - Chef de Meute

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chiens des Enfers et des Cerbères 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. 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.

Armée & Sorts



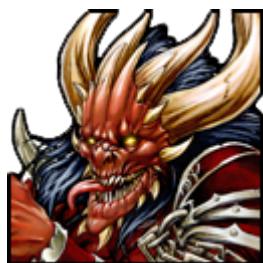
4-5
Chiens des
Enfers



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. 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.

Armée & Sorts



16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



0-3
Chiens des Enfers



Téléportation



Voyageur

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

**Guarg** (Campagne) - 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.

**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. 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.



16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



0-3
Chiens des Enfers



Hex de
Confusion

**Jezebeth** - Tentatrice

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Succubes et des Maîtresses 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 succubus 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.

**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. 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.

**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.



16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



1
Succube



Tente de
Premiers Soins



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.



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. 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.



16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



0-3
Chiens des Enfers

Armée & Sorts



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.



2 1
0 2

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.

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. 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.



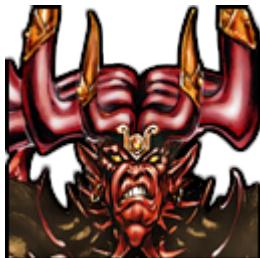
16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



0-3
Chiens des Enfers

**Nymus - Multiplanaire**

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

**Biographie**

Après avoir assisté au massacre du roi Alexeï et de ses chevaliers durant la Guerre de l'Eclipse, 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 Démon.

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. 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

**Souverain (Campagne) - Fougue**

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

**Biographie**

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. 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).



16-23
Familiers



9-11
Démons Cornus



0-3
Chiens des Enfers

Dans les campagnes, vous rencontrerez aussi:

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

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'Église 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 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.



Armée & Sorts

20-29

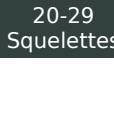
Squelettes

9-11

Zombies

0-3

Fantômes



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.



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



Hurlement de Banshee

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



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 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.



Armée & Sorts

20-29

Squelettes

9-11

Zombies

0-3

Fantômes



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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette 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.



Tente de Premiers Soins

Animation de Cadavre

**Lucretia - Princesse Vampire**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Vampires et des Seigneurs Vampires 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 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**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

Biographie**Markal (Campagne) - 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.



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 du 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 sera désormais les desseins de Heresh par la diplomatie et, bien entendu, le maquignonnage.

Compétences & Capacités**Notions de Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.



20-29
Squelettes



9-11
Zombies



0-3
Fantômes

**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.

**Naadir - Moissonneur d'Âmes**

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.

0 Mana
 1 Gold

Compétences & Capacités**Notions de Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**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
Squelettes



9-11
Zombies



0-3
Fantômes



Animation de Cadavre

**Nikolaï (Campagne) - 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.



0 Mana
 1 Gold

Compétences & Capacités**Notions de Nécromancie**

Permet au Nécromancien de ressusciter 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**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.

Biographie

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 et des Zombies Pestilentiels de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

**Biographie**

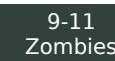
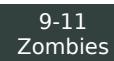
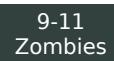
Manquant quelque peu de charisme et d'autorité naturelle, Orson prit rapidement conscience qu'il n'était pas fait pour mener des troupes capables d'esprit critique. Afin d'éviter que ses ordres ne soient questionnés ou ignorés, Orson a passé des années à développer et à perfectionner la création d'une 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**

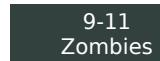
Permet au Nécromancien de ressusciter 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**Armée & 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).

**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.

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

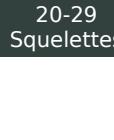
Permet au Nécromancien de ressusciter 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**Armée & 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 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.

**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 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**Armée & Sorts****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.

20-29
Squelettes

9-11
Zombies

0-3
Fantômes

**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.

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 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

**Armée & 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 après un combat.

20-29
Squelettes

9-11
Zombies

0-3
Fantômes

**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 en mesure d'apprendre ce sort en termes d'Ecole, de Niveau, etc.



Animation de Cadavre

Sylve**Alaron (Campagne) - Furie Elfique**

Accorde la capacité Rage aux Danse-Lames, aux Danse-Guerres, aux Chasseurs, aux Maîtres Chasseurs, aux Druïdes et aux Druïdes Séculaires.

**Biographie**

Tous les elfes vouent 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 essaye néanmoins d'échapper à ces moments-là lorsque c'est possible.

0 1
2 2

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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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.



10-14
Nymphes



5-7
Danse-Lames



0-2
Chasseurs



Baliste

Anwen - Epée de Sylanna

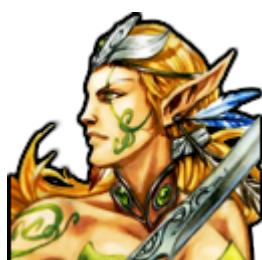
Augmente de 2% par Niveau du Héros les dommages infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Héros à son ennemi intime.



0 1
2 2

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 protecteurs ! 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 chérir le plus.

**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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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.



10-14
Nymphes



5-7
Danse-Lames



0-2
Chasseurs



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 dans en invoquant des hordes de ses créatures favorites pour piquer et tourmenter ses ennemis.



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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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 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.



10-14
Nymphes



5-7
Danse-Lames



0-2
Chasseurs



Essaim



Findan (Campagne) - 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.



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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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



Charette de Munitions

**Gilraen - Maître Danseur**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Danse-Lames et des Danse-Guerres 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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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.



5-7
Danse-Lames



5-7
Danse-Lames



5-7
Danse-Lames

Armée & Sorts**Ossir - Maître de Chasse**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chasseurs et des Maîtres Chasseurs 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.



0 1
2 2

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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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.



3-4
Chasseurs



3-4
Chasseurs



3-4
Chasseurs

**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.



Talanar - Furie Elfique

Accorde la capacité Rage aux Danse-Lames, aux Danse-Guerres, aux Chasseurs, aux Maîtres Chasseurs, aux Druides et aux Druides Séculaires.



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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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.



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. Analysant à la fois ses actions et celles de ses ennemis, il apprend énormément des succès et des échecs des deux camps.



Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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 après un combat.



Intelligence

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



10-14
Nymphes



5-7
Danse-Lames



0-2
Chasseurs

**Wyngaal - Vive Lame**

Augmente de +0,5% 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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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

Armée & Sorts

5-7
Danse-Lames



0-2
Chasseurs

**Ylthin - Dame à la Licorne**

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

**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 voe 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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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 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.



10-14
Nymphes



5-7
Danse-Lames



1
Licorne

Armée & Sorts**Maître des Bénédictions**

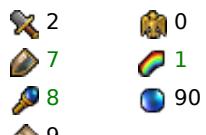
Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.



HÉROS DU MODE DUEL



Galib (Académie) Niveau 15

 	Déflecteur <i>Augmente les chances pour qu'un sort reflété par Miroir Magique affecte une unité ennemie plutôt qu'une unité au hasard.</i>			
Armée				
 30 Archimages	 30 Archimages	 18 Rajas Rakshasa	 10 Titans	
Compétences & Capacités				
 Artisanat Pratique <i>Accorde une chance pour que chaque sort offensif lancé par un ennemi rebondisse et affecte une autre cible, y compris les créatures ennemis.</i>	 Miroir Magique <i>Accorde une chance pour que chaque sort offensif lancé par un ennemi rebondisse et affecte une autre cible, y compris les créatures ennemis.</i>			
 Notions de Chance <i>Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.</i>	 Résistance à la Magie <i>Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.</i>			
 Notions d'Attaque <i>Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.</i>	 Archerie <i>Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.</i>			
 Sorcellerie Avancée <i>Augmente de 20% la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.</i>	 Contresort <i>Annule l'effet du prochain sort lancé par l'ennemi, mais draîne le double du coût en Mana de ce sort.</i>	 Maître de la Conjuration <i>Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.</i>	 Maître de la Vie <i>Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Poing de la Colère et Animation de Cadavre.</i>	
Artefacts				
 Collier de Crocs de Dragon <i>Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.</i>	 Cuirasse des Seigneurs Nains <i>Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.</i>	 Anneau de Hâte <i>Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.</i>		
Sorts				
 Piège de Feu  8	 Animation de Cadavre  9	 Forces Fantomatiques  18	 Invocation d'Elémentaires  17	 Bouclier des Arcanes  20
 Poing de la Colère  5	 Essaim  5	 Séisme  7	 Mur de Flammes  16	 Invocation de Phénix  35
 Grâce de Pureté  10				

Jhora (Académie)**Niveau 15**

	3		0
	4		0
	16		135
	9		

Confident des Vents

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

**Armée**

300 Ingénieurs Gremlins



120 Gargouilles d'Obsidienne



120 Golems d'Acier



60 Archimages



20 Sultans Djinns



10 Rajas Rakshasa

Compétences & Capacités**Artisanat Pratique****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.

**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.

**Sorcellerie Avancée****Initiation aux Arcanes**

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

**Maître du Feu**

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

**Magie de la Destruction Avancée****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 et Cercle d'Hiver.

**Défense Avancée****Esquive**

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

**Notions d'Apprentissage****Intelligence**

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

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.

**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.

**Robe de Sar-Issus**

Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.

**Anneau de Vitalité**

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

Sorts**Poing de la Colère**

5

**Essaim**

5

**Invocation d'Elémentaires**

17

**Flèche des Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Chaîne de Foudre**

16

**Foudre**

5

**Cercle d'Hiver**

9

**Pluie de Météores**

19

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

Razzak (Académie)		Niveau 15					
 	Maître Assembleur <i>Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Golems de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.</i>						
Armée							
							
150 Ingénieurs Gremlins	150 Ingénieurs Gremlins	120 Golems d'Acier	120 Golems d'Acier	6 Titans			
Compétences & Capacités							
	Notions d'Artisanat		Marque du Magicien <i>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.</i>				
	Notions de Défense		Robustesse <i>Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).</i>		Pouvoir d'Endurance <i>Enseigne le sort Grâce d'Endurance de Masse au Héros (le sort est lancé au coût normal, la description française dans le jeu version 1.4 est incorrecte).</i>		
	Attaque Pratique						
	Commandement Avancé		Fortuné <i>Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume.</i>		Gloire Artificielle <i>Permet aux Machines de Guerre et aux Golems de bénéficier des effets d'un Moral positif (aucun effet en cas de Moral négatif).</i>		
	Logistique Avancée		Voyageur <i>Réduit de 50% la pénalité de déplacement sur terrain accidenté.</i>		Machines Mobiles <i>Augmente de +2 la Vitesse et l'Initiative de tous les Golems de l'armée du Héros.</i>		Téléportation d'Assaut <i>Enseigne le sort Téléportation au Héros et lui octroie un effet d'assaut qui augmente l'Initiative de la créature téléportée.</i>
Artefacts							
	Glaive de Force <i>Augmente de +2 l'Attaque du porteur.</i>		Cape de la Crinière du Lion <i>Augmente de +2 le Moral du porteur.</i>		Anneau de Hâte <i>Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.</i>		Jambières d'Os de Dragon <i>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.</i>
Sorts							
	Piège de Feu  8		Poing de la Colère  5		Essaim  5		
	Flèche des Arcanes  4		Trait de Glace  6				
	Grâce de Force  4		Grâce de Rapidité  4		Grâce d'Endurance  6		Grâce de Pureté  10
	Hex d'Epuisement  4		Hex de Faiblesse  4		Hex de Vulnérabilité  5		Téléportation  8

Eruina (Donjon)		Niveau 15		
	 7  6  16  4	Reine du Sabbat Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre et des Matriarches de l'Ombre de bénéficier d'une attaque gratuite contre la cible actuelle du Héros, et ce en fonction du Niveau du Héros.		
Armée				
20 Maraudeurs Sinistres	90 Furies Sanglantes	10 Sorcières de l'Ombre	15 Matriarches de l'Ombre	
10 Sorcières de l'Ombre	90 Furies Sanglantes	20 Maraudeurs Sinistres		
Compétences & Capacités				
		Perception Élémentaire Permet au Sorcier de connaître les éléments associés à chaque créature ennemie, ainsi qu'aux sorts de l'Ecole de la Destruction.		
			Archerie Augmente de 20% les dommages infligés à distance 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.	
			Pouvoir de Rapidité Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros (le sort est lancé au coût normal, la description française dans le jeu version 1.4 est incorrecte).	
		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.
		Initiation aux Arcanes Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.		
Artefacts				
Langue de Feu de Dragon Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre la Glace.	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.	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.	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.	
Sorts				
Poing de la Colère  5	Trait de Glace  6	Cercle d'Hiver  9	Pluie de Météores  19	
Flèche des Arcanes  4	Boule de Feu  10	Chaîne de Foudre  16		
Foudre  5				
Grâce de Rapidité  4	Grâce de Pureté  10			
Hex d'Epuisement  4	Hex de Faiblesse  4			

Lethos (Donjon)**Niveau 15**

X 6	-1
G 9	0
G 9	60
G 6	

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**

25 Maraudeurs Sinistres



25 Hydres des Abysses



20 Matriarches de l'Ombre



7 Dragons Noirs



150 Assassins

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

**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.

**Notions de Sorcellerie****Initiation aux Arcanes**

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

**Attaque Pratique****Tactique**

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

**Pouvoir de Rapidité**

Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros (le sort est lancé au coût normal, la description française dans le jeu version 1.4 est incorrecte).

**Logistique Pratique****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.

**Téléportation d'Assaut**

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

Artefacts**Heaume des Seigneurs Nains**

Augmente de +4 l'Esprit du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Aveuglement.

**Bouclier des Seigneurs Nains**

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

**Tunique de Scarification**

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur, mais réduit de 1 son Moral.

Sorts**Piège de Feu**

8

**Animation de Cadavre**

9

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Foudre**

5

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce de Pureté**

10

**Téléportation**

8

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Contracture**

5

**Hex de Rage**

15

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex d'Aveuglement**

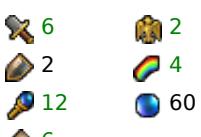
10

**Blasphème des Ténèbres**

9

**Hex d'Asservissement**

18

Sinitar (Donjon)		Niveau 15			
		Catalyseur <i>Réduit de 5% le coût en Mana des sorts Amplifiés, +1% par Niveau du Héros.</i>			
Armée					
					
50 Assassins	40 Furies Sanglantes	30 Maraudeurs Sinistres	15 Hydres des Abysses	10 Matriarches de l'Ombre	5 Dragons Noirs
Compétences & Capacités					
 Focalisation Avancée	 Sorts Amplifiés Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.	 Trance 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.			
 Magie de la Destruction Avancée	 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.				
 Sorcellerie Avancée	 Initiation aux Arcanes Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.	 Mysticisme Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.	 Mana Erratique Réduit aléatoirement (jusqu'à 50%) le coût en Mana des sorts du Héros.		
 Chance Pratique					
Artefacts					
 Manteau en Aile de Dragon Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.	 Collier de la Victoire Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.	 Souliers d'Emeraude Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre.	 Couronne du Lion Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.		
Sorts					
 Poing de la Colère 5	 Flèche des Arcanes 4	 Trait de Glace 6	 Cercle d'Hiver 9	 Pluie de Météores 19	 Choc Terrestre 18
 Foudre 5	 Boule de Feu 10	 Chaîne de Foudre 16	 Armageddon 20		
 Grâce de Pureté 10					
 Hex d'Epuisement 4	 Hex de Faiblesse 4	 Hex de Vulnérabilité 5			

Irina (Havre)

Niveau 15



	9
	9
	2
	60

Dresseur de Griffons

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons et des Griffons Impériaux 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.



Armée



30 Griffons Impériaux



30 Griffons



20 Inquisiteurs



60 Champions



200 Conscrits



120 Archers



7 Archanges

Compétences & Capacités

**Riposte Pratique****Bénédiction**

Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier.

**Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

**Chance Pratique****Résistance à la Magie**

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

**Commandement Avancé****Robustesse**

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

**Défense 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).

**Tactique**

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

Artefacts

**Manteau en Aile de Dragon**

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.

**Hache des Seigneurs des Montagnes**

Augmente de +4 l'Attaque du porteur.

**Bottes de Chevauche-Vent**

Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.

**Anneau de Vitalité**

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

Sorts

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Vulnérabilité**

5

Klaus (Havre)

Niveau 15



	8
	12
	2
	3

	4
	2
	30

Commandant de Cavalerie

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



Armée



7 Archanges



14 Paladins



12 Inquisiteurs



70 Champions



40 Griffons Impériaux



120 Arbalétriers

Compétences & Capacités

**Riposte Avancée****Bénédiction**

Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier.

**Contre-Offensive**

Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

**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).

**Tactique**

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

**Magie de la Lumière Pratique****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.

**Commandement Pratique****Faveur Divine**

Permet à un Chevalier d'encourager ses troupes au combat, afin que leur tour de jeu arrive plus vite.

Artefacts

**Bottes de Défense Magique**

Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

**Glaive de Force**

Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

**Couronne du Lion**

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

**Bouclier des Seigneurs Nains**

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

Sorts

**Grâce de Force**

■ 4

**Grâce de Rapidité**

■ 4

**Grâce d'Endurance**

■ 6

**Grâce de Pureté**

■ 10

**Grâce de Déflexion**

■ 6

**Hex d'Epuisement**

■ 4

**Hex de Faiblesse**

■ 4

Vittorio (Havre)

Niveau 15



	9		3
	9		0
	6		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



14 Paladins



3 Archangs



10 Inquisiteurs



50 Griffons Impériaux



60 Champions



150 Arbalétriers



100 Conscrits

Compétences & 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 tout ennemi s'en prenant à 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.

**Premiers Soins**

Permet le contrôle manuel de la Tente de Premiers Soins. Répare automatiquement une Tente de Premiers Soins 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).

**Défense Pratique****Commandement Avancé****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.

**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.

Artefacts

**Armure en Ecailles de Dragon**

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

**Bouclier de Glace**

Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.

**Couronne de Serres de Dragon**

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

**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

**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

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Faiblesse**

4

Deleb (Inferno)

Niveau 15


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

100 Tyrans
Cornus

120 Diablotins



8 Archidiables

5 Seigneurs
des Abîmes60 Maîtresses
Succubes15 Destriers
de Cauchemar

80 Cerbères

Compétences & Capacités

**Notions de Déphasage****Machines de Guerre Avancées****Baliste**

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

**Premiers Soins**

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

**Commandement Pratique****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 créatures 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.**Bouclier en Ecailles de Dragon**
Augmente de +3 la Défense du porteur et de 5% l'Initiative des petites 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

Marbas (Inferno)**Niveau 15**

	9
	2
	2
	80

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

130 Diablotins



5 Archidiables

10 Signeurs
des Abîmes60 Maîtresses
Succubes20 Destriers
de Cauchemar

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 chance d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draîne le Mana du Seigneur Démon. La quantité de dommages infligés ainsi dépend du nombre de créatures dans le peloton et de la Puissance Magique 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.

**Robustesse**

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

**Magie de la
Destruction
Pratique****Maître du Feu**

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

**Flammes Cuisantes**

Augmente de 50% les dommages de Feu infligés par la capacité Flammes des Enfers.

**Chance
Pratique****Résistance à la Magie**

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

Artefacts**Bottes de Défense
Magique****Couronne de Serres
de Dragon**

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

**Robe de Sar-Issus**

Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.

**Cape de Plumes de
Phénix**

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.

Sorts**Piège de Feu**

8

**Poing de la
Colère**

5

**Essaim**

5

**Flèche des
Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Cercle d'Hiver**

9

**Foudre**

5

**Boule de Feu**

10

**Chaîne de
Foudre**

16

**Grâce de
Pureté**

10

**Pluie de
Météores**

19

Nymus (Inferno)**Niveau 15**

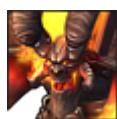
9	4
6	5
2	20
2	

Multiplanaire

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

**Armée**

100 Diablotins



4 Archidiables



12 Seigneurs des Abîmes



40 Maîtresses Succubes



20 Destriers de Cauchemar



60 Cerbères

Compétences & Capacités**Déphasage Avancé****Marque Démoniaque**

Permet au Seigneur Démon 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.

**Chance Avancée****Guerrier Chanceux**

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

**Résistance à la Magie**

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

**Déphasage Massif**

Accorde entre 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.

**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).

**Frappe Effroyable**

Améliore la capacité Marque Démoniaque en lui accordant 40% de chance d'infliger le double de dommages à sa cible.

**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.

**Maître des Plans**

Augmente de 20% le nombre d'unités de renfort invoquées par Déphasage.

**Logistique Pratique****Voyageur**

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

**Déphasage Rapide**

Augmente de 100% la vitesse d'arrivée du prochain tour de l'unité qui effectue un Déphasage.

Artefacts**Pendentif de Maîtrise**

Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.

**Anneau de Brise Ferveur**

Réduit de 2 le Moral des créatures ennemis.

**Couronne du Lion**

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Sorts**Essaim**

5

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Force**

4

**Hex de Faiblesse**

4

Deirdre (Nécropole)

Niveau 15



2	0
5	0
7	50
5	

Banshee

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



Armée



20 Archiliches



15 Dragons Spectraux



15 Apparitions



160 Archers Squelettes



60 Seigneurs Vampires



60 Spectres

Compétences & 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.

**Magie de la Lumière Pratique****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.

**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.

**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.

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.

**Crépuscule**

Augmente de +3 la Puissance Magique des sorts de l'Ecole de la Lumière et de l'Ecole des Ténèbres.

**Squelette Induré**

Augmente de 20% la résistance aux sorts de l'Ecole de la Destruction des créatures de l'armée du Nécromancien.

Artefacts

**Houppelande de Sandro**

Annule l'immunité ennemie aux sorts Mentaux.

**Bâton de Sar-Issus**

Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.

**Anneau de Brise Ferveur**

Réduit de 2 le Moral des créatures ennemis.

Sorts

**Poing de la Colère**

5

**Animation de Cadavre**

9

**Flèche des Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Hex d'Épuisement**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Confusion**

9

**Grâce d'Endurance**

6

**Grâce de Pureté**

10

**Grâce de Déflexion**

6

**Blasphème des Ténèbres**

9

**Hex d'Asservissement**

18

Orson (Nécropole)**Niveau 15**

	3
	8
	0
	7
	30

Baron des Zombies

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

**Armée**

150 Zombies Pestilentiels



30 Archiliches



200 Squelettes



15 Apparitions



70 Spectres



5 Dragons Spectraux

Compétences & 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 Sorcellerie****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).

**Aacier Glacé**

Améliore les armes de toutes les créatures de l'armée du Héros afin qu'elles infligent des dommages de Glace supplémentaires.

**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.

**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.

Artefacts**Anneau de l'Impénitent**

Accorde l'immunité contre le sort Mot de Lumière.

**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.

Sorts**Piège de Feu**

8

**Poing de la Colère**

5

**Animation de Cadavre**

9

**Essaim**

5

**Flèche des Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Peste**

6

**Hex de Confusion**

9

**Hex d'Aveuglement**

10

**Hex de Faiblesse**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Hex de Contracture**

5

**Hex de Rage**

15

Raven (Nécropole)**Niveau 15**

	3
	5
	0
	14
	90
	6

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**

30 Archiliches



25 Apparitions

200 Archers
Squelettes60 Seigneurs
Vampires

60 Spectres

Compétences & Capacités**Notions de Nécromancie****Servitude Eternelle**

Permet au Nécromancien de ressusciter une partie des Non-Morts de son armée à la fin du combat.

**Magie de la Destruction Avancée****Maître de la Glace**

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

**Mort Glacée**

Améliore les sorts Trait de Glace et Cercle d'Hiver pour les Nécromanciens. Ces sorts tueront obligatoirement au moins une créature ennemie, sauf en cas d'Immunité contre la Glace.

**Notions de Magie des Ténèbres****Notions d'Apprentissage****Intelligence**

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

**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.

**Initiation aux Arcanes**

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

**Squelette Induré**

Augmente de 20% la résistance aux sorts de l'Ecole de la Destruction des créatures de l'armée du Nécromancien.

Artefacts**Charme de Rude-Hiver**

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Glace lancés par le porteur.

**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 Brise Ferveur**

Réduit de 2 le Moral des créatures ennemis.

**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.

**Plastron de Dominance des Arcanes**

Augmente de +2 la Puissance Magique du porteur.

Sorts**Animation de Cadavre**

9

**Forces Fantomatiques**

18

**Flèche des Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Foudre**

5

**Boule de Feu**

10

**Grâce de Puissance**

6

**Hex d'Epuisement**

4

**Cercle d'Hiver**

9

**Chaîne de Foudre**

16

**Pluie de Météores**

19

**Choc Terrestre**

18

**Hex de Peste**

6

**Armageddon**

20

**Hex de Vulnérabilité**

5

Anwen (Sylve)

Niveau 15



	6
	9
	2
	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



100 Dryades



100 Danse-Guerres



30 Maîtres Chasseurs



25 Druides Séculaires



25 Licornes



10 Tréants Séculaires



5 Dragons d'Emeraude

Compétences & Capacités

**Vengeance Avancée****Flèche Enchantée**

Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Toutes les attaques du Rôdeur (Tir Multiple, Précision Mortelle...) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort payé 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****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.

**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 en mesure d'apprendre ce sort en termes d'Ecole, de Niveau, etc.

**Connais ton Ennemi**

Augmente de 10% les chances d'infliger un coup critique avec la capacité "Vengeance".

Artefacts

**Glaive de Force**

Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

**Pendentif de Maîtrise**

Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.

**Couronne du Lion**

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Sorts

**Piège de Feu**

8

**Flèche des Arcanes**

4

**Stalagmites**

5

**Foudre**

5

**Grâce de Force**

4

**Grâce de Rapidité**

4

**Grâce d'Endurance**

6

**Hex d'Épuisement**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

**Grâce de Pureté**

10

Dirael (Sylve)

Niveau 15



3	0
8	0
8	50
5	

Reine de l'Essaim

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



Armée



300 Dryades



20 Danse-Guerres



40 Maîtres Chasseurs



40 Druides Séculaires



30 Licornes d'Argent



40 Dragons d'Emeraude

Compétences & Capacités

**Vengeance Pratique****Flèche Enchantée**

Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Toutes les attaques du Rôdeur (Tir Multiple, Précision Mortelle...) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort payé avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.

**Magie de l'Invocation Avancée****Sorcellerie Avancée****Magie de la Destruction Pratique****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 du Feu**

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

**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.

**Explosion de Mana**

Inflige 10 fois le Niveau du Héros de dommages à toutes les créatures ennemis qui lancent un sort.

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.

**Bâton de Sar-Issus**

Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.

Sorts

**Piège de Feu**

8

**Essaim**

5

**Invocation d'Elémentaires**

17

**Invocation de Phénix**

35

**Poing de la Colère**

5

**Forces Fantomatiques**

18

**Mur de Flammes**

16

**Pluie de Météores**

9

**Flèche des Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Cercle de Foudre**

16

**Grâce de Pureté**

19

**Foudre**

5

**Boule de Feu**

10

**Grâce d'Endurance**

4

**Grâce de Vulnérabilité**

5

**Grâce de Force**

4

**Hex d'Epuisement**

4

**Hex de Vulnérabilité**

5

Ossir (Sylve)

Niveau 15



	7
	12
	5
	70

Maître de Chasse

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



Armée

16 Tréants
Séculaires

90 Dryades

80 Maîtres
Chasseurs30 Licornes
d'Argent60
Danse-Guerres30 Druides
Séculaires

Compétences & Capacités

**Vengeance
Pratique****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.

**Chance
Avancée****Guerrier Chanceux**

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

**Résistance à la Magie**

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

**Chance Elfique**

Augmente de 25% le bonus de dommages accordé par la Chance.

**Attaque
Avancée****Archerie**

Augmente de 20% les dommages infligés à distance 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.

**Magie de la
Lumière
Avancée**

Artefacts

**Armure du Héros
Oublié**

Augmente de +2 toutes les Caractéristiques du porteur et accorde 20% de Résistance à la Magie à son armée.

**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.

**Collier du Lion**

Augmente de +1 le Moral du porteur.

**Arc de la Licorne**

Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.

**Piège de Feu**

8

**Flèche des
Arcanes**

4

**Trait de Glace**

6

**Grâce de Force**

4

**Grâce
d'Endurance**

6

**Grâce de
Déflexion**

6

**Grâce de
Puissance**

6

**Grâce de
Rapidité**

4

**Grâce de
Pureté**

10

**Hex
d'Epuisement**

4

**Hex de
Vulnérabilité**

5

**Téléportation**

8

SPÉCIALISATIONS DES HÉROS

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: Cyrus, Galib.

*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 (et Armageddon avant le patch 1.2).

Maître Assembleur



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

» Héros: Narxes.

Augmente de 1 l'Attaque et la Défense des Mages et Archimages de l'armée du héros, et ce tous les deux Niveaux du héros à partir du Niveau 1. L'augmentation est donc 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), où ceil() est la fonction arrondi par excès. Au Niveau 20 par exemple, les dommages sont de 10*ceil(20/3)=70.*

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 et des Champions Minotaures 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.

*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.205.

**Main Noire**

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

» Héros: Vayshan.

Maître des Lézards

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

» Héros: Sorgal.

Les dommages de la Morsure de Lézard sont égaux à $0,6 + 0,005 \times \text{Niveau}$ 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 et des Furies 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: Shadaya.

La réduction est de 2% par Niveau du héros.

Reine du Sabbat

Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre et des Matriarches 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 $10\% + \text{Niveau} \times 2\%$, pour chaque peloton de Sorcières/Matriarches 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).

Havre**Aimé du Peuple**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Paysans et des Conscrits de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. De plus, chaque Paysan 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.

Bourlingueur

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

» Héros: Rutger.

voir p.195

Chevaucheur des Vents

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

» Héros: Maeve.

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 $30\% + 20 \times 1\% = 50\%$.

Commandant d'Infanterie

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

» Héros: Nicolaï.

Commandant de Cavalerie

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

» Héros: Giar, Klaus.

Le bonus de Joute (5% par case parcourue) est globalement augmenté de $(\text{Niveau} + 1) \times 2\%$. Par exemple, au Niveau 15, le bonus sur 4 cases est de $1,584 = (1 + 16 \times 2\%) \times (1 + 4 \times 5\%)$. Contre-Offensive inflige 1% de dommages en plus par Niveau.



Commandant des Archers

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

» Héros: Dougal.



Dresseur de Griffons

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons et des Griffons Impériaux 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.



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.

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.199.



Parangon 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.

Le bonus aux coûts d'entraînement est multiplicatif, comme les autres — voir p.182.

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.



Chef de Meute

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chiens des Enfers et des Cerbères 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, 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).

**Foncier**

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: Gamor, Grok.

voir p.195

**Fougue**

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

» Héros: Agrael, Souverain.

voir p.205

**Multiplanaire**

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

» Héros: Biara, Nymus.

*Le bonus est multiplicatif avec les autres bonus de Déphasage (comme Maître des Plans). Par exemple, au Niveau 15 avec Déphasage Avancé (40%) et Maître des Plans (*1,2), les troupes déphasées représenteront 40%*1,2*1,15=55,2% des troupes initiales.*

**Tentatrice**

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

» Héros: Jezebeth.

Nécropole**Banshee**

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

» Héros: Deirdre.

L'effet de Hurlement de Banshee est doublé: la Chance et le Moral sont réduits de 2 et l'Initiative de 20%.

**Baron des Zombies**

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Zombies et des Zombies Pestilentiels 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. L'effet est étendu aux Hex de Faiblesse lancés par les Archiliches de l'armée du héros, ainsi que par les Attaques Maudites des Dragons Spectraux. La réduction de Défense ne dure que pour la durée du sort lui-même et n'est pas cumulative.

**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.199), augmentés de 5 points de dégâts par Niveau de l'Embaumeur.

Enrayeur 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). (Enrayeur de Sorts ne fonctionnait pas correctement avant le patch 1.2).

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.

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 et des Seigneurs Vampires de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

» Héros: Lucretia.



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: Nikolaï, Vladimir.

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.

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 et des Licornes d'Argent 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 Danse-Guerres, aux Chasseurs, aux Maîtres Chasseurs, aux Druides et aux Druides Séculaires.

» Héros: Alaron, Talanar.



Maître Danseur

Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Danse-Lames et des Danse-Guerres 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 et des Maîtres Chasseurs 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 2% par Niveau du héros. La réduction usuelle de la valeur ATB (0,2/0,4/0,6) est multipliée par (1+0,01*Niveau/3). Au Niveau 20 par exemple, avec Magie de l'Invocation avancée, les dégâts sont augmentés de 40% et l'Initiative de la cible est réduite de (1+0,01*20/3)*0,6 = 0,64.*



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...).*



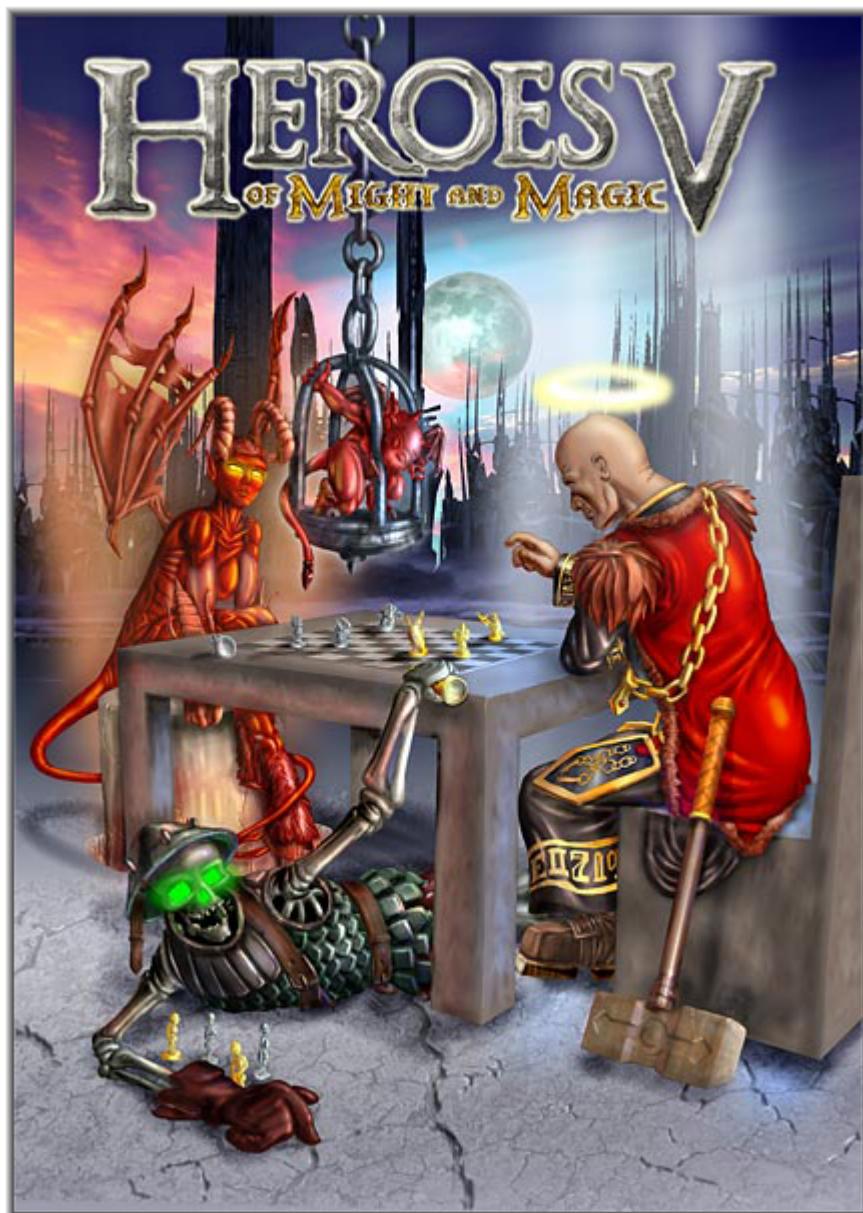
Vive Lame

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

» Héros: Wyngaal.

Le bonus est en réalité une augmentation de 0,005 par Niveau à la valeur ATB de départ lors des combats — voir p.204.

COMPÉTENCES & CAPACITÉS



Compétences Communes

Apprentissage



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 après un combat.

Le gain d'expérience n'est pas limité au combat.



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 après un combat.

Le gain d'expérience n'est pas limité au combat.



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 après un combat.

Le gain d'expérience n'est pas limité au combat.

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 en mesure d'apprendre ce sort en termes d'Ecole, de Niveau, etc.

L'apprentissage, s'il est possible, est systématique, que le sort soit lancé par le héros ennemi ou l'une des créatures (alliée ou ennemie).



Erudit

Permet aux Héros d'apprendre les sorts de leurs camarades, afin de partager efficacement les connaissances contenues dans le Livre de Sorts de chacun d'eux.



Exaltation des Arcanes

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente.

» Rôdeur: nécessite Précision Mortelle (Vengeance), Connais ton Ennemi (Apprentissage)

» Seigneur Démon: nécessite Erudit (Apprentissage)



Intelligence

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



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 Savant (Apprentissage)

» Magicien: nécessite Erudit (Apprentissage)

» Sorcier: nécessite Sombre Révélation (Apprentissage), Perception Élémentaire (Chaînes Élémentaires)



Savant

Augmente de +2 l'Esprit du Héros de façon permanente et lui accorde 1000 points d'Expérience.

» Chevalier: nécessite Erudit (Apprentissage)

» Magicien: nécessite Major de Promotion (Apprentissage)



Seigneur des Non-Morts

Augmente de +1 l'Esprit du Nécromancien de façon permanente. Augmente également de 5% la capacité Nécromancie.

» Nécromancien: nécessite Erudit (Apprentissage)



Sombre Révélation

Permet au Héros de gagner gratuitement un Niveau supplémentaire.

» Nécromancien: nécessite Archers Squelettes (Nécromancie), Seigneur des Non-Morts (Apprentissage)

» Seigneur Démon: nécessite Exaltation des Arcanes (Apprentissage)

» Sorcier: nécessite Déchiffrage des Arcanes (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.

» Magicien: nécessite Flèches Enflammées (Attaque), Marque du Magicien (Artisanat)

» Nécromancien: nécessite Frénésie (Attaque)

La cible subit 10% de dégâts supplémentaires, sous forme de dégâts élémentaires de l'eau.



Archerie

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



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.

» Magicien: nécessite Archerie (Attaque)

» Rôdeur: nécessite Précision Mortelle (Vengeance), Courroux de la Nature (Attaque)

La Baliste inflige 50 points de dommages de feu à chaque tir.



Frappe Effroyable

Améliore la capacité Marque Démoniaque en lui accordant 40% de chance d'infliger le double de dommages à sa cible.

» Seigneur Démon: nécessite Frénésie (Attaque), 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 (le sort est lancé au coût normal, la description française dans le jeu version 1.4 est incorrecte).

» Chevalier: nécessite Rétribution (Attaque), Frappe de Faiblesse (Magie des Ténèbres), Persévérance (Défense)

» Nécromancien: nécessite Acier Glacé (Attaque), Servitude Eternelle (Nécromancie)

» Seigneur Démon: nécessite Frappe Effroyable (Attaque)

» Sorcier: nécessite Tactique (Attaque)

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.



Rétribution

Augmente les dommages infligés par les créatures de l'armée du Héros en fonction de leur Moral.

» Chevalier: nécessite Entraineur Efficace (Entraînement)

» Sorcier: nécessite Sorts Amplifiés (Chaînes Élémentaires), Pouvoir de Rapidité (Attaque)

Les dommages sont augmentés de 5% par point de moral positif (le moral négatif ne compte pas).



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.

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.

- » Nécromancien: nécessite Hurlement de Banshee (Nécromancie)
- » Rôdeur: nécessite Pluie de Flèches (Vengeance), Chance Elfique (Chance)
- » Seigneur Démon: nécessite Recyclage Magique (Magie des Ténèbres), Déphasage Massif (Chance)



Chance Elfique

Augmente de 25% le bonus de dommages accordé par la Chance.

- » Rôdeur: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)



Déphasage Massif

Accorde entre 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.

- » Seigneur Démon: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)

Probabilité = $10\% + \text{Chance} * 5\%$, et 10% si la Chance est négative.



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 Fantassins).

Les capacités spéciales des créatures ont une deuxième chance de s'activer si la première de suffit pas — voir p.210.



Prises de Guerre

Après chaque victoire, le Héros récupère un butin composé d'Or et de ressources.

- » Chevalier: nécessite Vision des Larmes d'Asha (Chance), Major de Promotion (Apprentissage)
- » Magicien: nécessite Favorisé (Chance)

*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:
 $Or_Max = Coût * 1,5\%$, $Bois_Minerais_Max = Coût * 0,01\%$, $Precious_Max = Coût * 0,005\%$.*



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.

- » Sorcier: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)

*La probabilité utilise la formule habituelle: $Chance * 10\%$ (0 si la Chance est négative). Depuis la version 1.3, Sorcier Chanceux fonctionne aussi avec les sorts amplifiés.*



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.

- » Chevalier: nécessite Favorisé (Chance)
- » Magicien: nécessite Prises de Guerre (Chance), Fusion d'Artéfact (Artisanat)
- » Sorcier: nécessite Sorcier Chanceux (Chance), Mort en Marche (Logistique)

Le héros trouvera la Larme d'Asha avec 100% de probabilité s'il creuse dans une zone 5x5 autour de la Larme.

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



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.

» Rôdeur: nécessite Recrutement (Commandement)

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.



Diplomatie

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

[Voir p.213](#)



Faveur Divine

Permet à un Chevalier d'encourager ses troupes au combat, afin que leur tour de jeu arrive plus vite.

» Chevalier: nécessite Contre-Offensive (Entraînement)

La valeur ATB de la cible est augmentée de 0,33, jusqu'à 1 maximum — [voir p.204](#).



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.

» Chevalier: nécessite Bénédiction (Entraînement), Faveur Divine (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 Fortuné (Commandement)



Héraut de la Mort

Toutes les créatures neutres rejoignant l'armée du Nécromancien sont automatiquement transformées en Non-Morts de Niveau équivalent.

» Nécromancien: nécessite Recrutement (Commandement)

Au contraire de l'Autel de l'Outre-Monde, les créatures améliorées sont transformées en créatures Non-Mortes améliorées.



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



Esquive

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



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.
 » Nécromancien: nécessite Protection (Défense)

L'attaquant subira 5% des dommages qu'il a infligés, sous forme de dommages élémentaires de l'eau.



Persévérance

Si l'armée du Héros est totalement éliminée par un ennemi, la dernière créature abattue survivra au combat avec 1 point de vie.
 » Chevalier: nécessite Ténacité (Défense), Fougue (Commandement)
 » Rôdeur: nécessite Robustesse (Défense)

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.



Pouvoir d'Endurance

Enseigne le sort Grâce d'Endurance de Masse au Héros (le sort est lancé au coût normal, la description française dans le jeu version 1.4 est incorrecte).
 » Magicien: nécessite Résistance (Défense), Miroir Magique (Artisanat)
 » Sorcier: nécessite Robustesse (Défense)

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.



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 Flammes des Enfers (Déphasage), Esquive (Défense)



Résistance

Augmente de +2 la Défense du Héros de façon permanente.

- » Magicien: nécessite Protection (Défense)
- » Nécromancien: nécessite Archers Squelettes (Nécromancie), Frisson Glacial (Défense)
- » Sorcier: 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 60% la Défense des créatures de l'armée du Héros lorsqu'elles exécutent l'ordre Défendre.

- » Chevalier: nécessite Robustesse (Défense)
- » Rôdeur: nécessite Persévérance (Défense), Terrain Familiar (Logistique)
- » Seigneur Démon: nécessite Rage des Enfers (Défense)

Le bonus d'Enracinement est lui aussi doublé, donnant +100% à la Défense des Tréants Séculaires lorsqu'il choisissent de défendre.

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



Augmente de 100% la vitesse d'arrivée du prochain tour de l'unité qui effectue un Déphasage.

» Seigneur Démon: nécessite Voyageur (Logistique)

Les unités déphasantes ne dépensent que 25% de leur tour pour appeler les renforts.

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.

» Chevalier: nécessite Terrain Familiar (Logistique), Entraîneur Efficace (Entraînements)

» Nécromancien: nécessite Voyageur (Logistique)

» Sorcier: nécessite Téléportation d'Assaut (Logistique), Transe Rituelle (Chaînes Élémentaires)

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.

Téléportation d'Assaut



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

» Magicien: nécessite Machines Mobiles (Logistique), Marque du Magicien (Artisanat)

» Seigneur Démon: nécessite Dégustation de Cadavre (Déphasage), Déphasage Rapide (Logistique)

» Sorcier: nécessite Reconnaissance (Logistique)

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.204.

Terrain Familiar



Augmente de +1 la Vitesse des créatures de l'armée du Chevalier ou du Rôdeur si la bataille se déroule dans une prairie.

» Chevalier: nécessite Voyageur (Logistique)

» Rôdeur: nécessite Traqueur Silencieux (Logistique)

Traqueur Silencieux



Dissimile 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 courage des créatures neutres, et augmente le champ de vision du Héros.

» Nécromancien: nécessite Mort en Marche (Logistique)

» Rôdeur: nécessite Reconnaissance (Logistique)

Le champ de vision du héros est augmenté de 12 cases.

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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette de Munitions d'augmenter de +1 l'Attaque des unités d'attaque à distance de l'armée du Héros.

Chaque niveau de compétence ajoute 100 Points de Vie aux machines de guerre. [Voir p.199.](#)



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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette 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 chance de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la Charette 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 draîneront 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 du Chariot de Munitions sont doublés.



Charnier

Octroie à la Tente de Premiers Soins du Héros la capacité d'infliger des dommages aux créatures ennemis.

» Nécromancien: nécessite Premiers Soins (Machines de Guerre)

» Sorcier: nécessite Secousses (Machines de Guerre)

Les dommages infligés sont égaux aux Points de Vie soignés par la Tente — [voir p.199.](#)



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.

» Magicien: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

Une Machine de Guerre est aléatoirement choisie, sauf la Catapulte.



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.

» Magicien: nécessite Fusion d'Artéfact (Artisanat), Commande à Distance (Machines de Guerre)

» Seigneur Démon: nécessite Triple Catapulte (Machines de Guerre), Marque Démoniaque (Déphasage)

» Sorcier: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

Les dommages infligés sont de $10+5 \times \text{Puissance}$. 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.204.](#)



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).

» Chevalier: nécessite Contre-Offensive (Entraînement), Baliste (Machines de Guerre)

» Rôdeur: nécessite Baliste Enchantée (Machines de Guerre), Pluie de Flèches (Vengeance)



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).

» Seigneur Démon: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

Magie de l'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



Bannissement

Dissipe une partie des créatures invoquées ou déphasées de l'armée ennemie.

- » Magicien: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)
- » Nécromancien: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction), Hurlement de Banshee (Nécromancie)

*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 !*



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.

- » Chevalier: nécessite Entraineur Efficace (Entrainement), Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)
- » Seigneur Démon: nécessite Secousses (Machines de Guerre), Guerriers de Feu (Magie de l'Invocation)

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.



Exorcisme

Double les dommages infligés aux créatures invoquées ou déphasées par les sorts de l'Ecole de la Destruction.

- » Sorcier: nécessite Maître de la Conjuration (Magie de l'Invocation)



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.

- » Rôdeur: nécessite Résistance au Feu (Magie de la Lumière), Mur de Brume (Magie de l'Invocation)
- » Seigneur Démon: 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.

- » Nécromancien: nécessite Maître de la Vie (Magie de l'Invocation)

*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.*



Mur de Brume

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

- » Magicien: nécessite Bannissement (Magie de l'Invocation), Marque du Magicien (Artisanat)
- » Rôdeur: nécessite Maître du Tellurisme (Magie de l'Invocation)

Magie de la 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

Inflige des dommages de Feu supplémentaires aux créatures ennemis lors des attaques au corps à corps ou à distance.

- » Chevalier: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction), Entraîneur Efficace (Entraînements)
- » Magicien: nécessite Flop Magique (Magie de la Destruction), Marque du Magicien (Artisanat)

Les dommages de Feu correspondent à 10% des dégâts de base.



Explosion de Mana

Inflige 10 fois le Niveau du Héros de dommages à toutes les créatures ennemis qui lancent un sort.

- » Rôdeur: nécessite Maître du Feu (Magie de la Destruction)
- » Seigneur Démon: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie), Flammes des Enfers (Déphasage)
- » Sorcier: nécessite Secrets Destructeurs (Magie de la Destruction), Rétribution (Attaque)

*Dommages = 10*Niveau*



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.

- » Magicien: nécessite Miroir Magique (Artisanat)



Maître de la Foudre

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

Voir p.204 pour plus de détails sur l'effet d'étourdissement.



Maître de la Glace

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

Voir p.204 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 et Armageddon.

La pénalité de Défense dure 1 tour et n'est pas cumulative.



Mort Glacée

Améliore les sorts Trait de Glace et Cercle d'Hiver pour les Nécromanciens. Ces sorts tueront obligatoirement au moins une créature ennemie, sauf en cas d'immunité contre la Glace.

- » Nécromancien: nécessite Maître de la Glace (Magie de la Destruction)

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.



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.

- » Nécromancien: nécessite Assimilation des Arcanes (Sorcellerie), Mort Glacée (Magie de la Destruction)
- » Rôdeur: nécessite Flèche Enchantée (Vengeance), Explosion de Mana (Magie de la Destruction)
- » Sorcier: nécessite Transe Rituelle (Chaînes Élémentaires)

Magie de la 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.

» Chevalier: nécessite Maître des Bénédicitions (Magie de la Lumière)

La résurrection fonctionne comme le sort Résurrection lancé avec une maîtrise avancée, en utilisant le Niveau du héros au lieu de sa Puissance Magique dans la formule: $240+30\text{Niveau Points de Vie}$ sont ressuscités.*



Crémuscle

Augmente de +3 la Puissance Magique des sorts de l'Ecole de la Lumière et de l'Ecole des Ténèbres.

» Nécromancien: nécessite Maître des Bénédicitions (Magie de la Lumière)

» Sorcier: nécessite Mana Raffiné (Magie de la Lumière), Transe Rituelle (Chaînes Élémentaires)



Lueur Diffuse

Double le coût en Mana des sorts de l'Ecole de la Lumière pour le Héros ennemi.

» Magicien: 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 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.



Mana Raffiné

Réduit de 50% le coût en Mana des sorts de toutes les créatures de l'armée du Héros.

» Chevalier: nécessite Bénédiction (Entraînement), Ange Gardien (Magie de la Lumière)

» Magicien: nécessite Secousses (Machines de Guerre), Lueur Diffuse (Magie de la Lumière), Recyclage Magique (Magie des Ténèbres)

» Sorcier: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)



Rafales de Tempête

Réduit de 1 la Vitesse et l'Initiative de toutes les créatures volantes ennemis.

» Rôdeur: nécessite Maître de la Colère (Magie de la Lumière)



Résistance au Feu

Augmente de 50% la Résistance au Feu des créatures de l'armée du Héros et les immunise contre l'effet de réduction de Défense de la capacité Maître du Feu.

» Rôdeur: nécessite Flèche Enchantée (Vengeance), Rafales de Tempête (Magie de la Lumière)

» Seigneur Démon: nécessite Maître de l'Abjuration (Magie de la Lumière), Flammes des Enfers (Déphasage)

Magie des 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 Maître des Hex (Magie des Ténèbres)



Frappe de Faiblesse

Améliore la capacité Marque Démoniaque qui, en plus d'infliger des dommages à sa cible, lui lancera automatiquement le sort Hex de Faiblesse.

» Chevalier: nécessite Chevalier Déchu (Magie des Ténèbres), Fougue (Commandement)

» Seigneur Démon: nécessite Marque Démoniaque (Déphasage)

Hex de Faiblesse a le même effet et la même durée que si le héros l'avait lancé. Pour les Chevaliers, le sort est lancé lors des Contre-Offensives du héros.



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.



Recyclage Magique

Permet au Héros de récupérer tout le Mana utilisé pour lancer un sort si la cible parvient à y résister.

» Magicien: nécessite Courroux Ardent (Magie de la Destruction), Sceau des Ténèbres (Magie des Ténèbres)

» Seigneur Démon: nécessite Frappe de Faiblesse (Magie des Ténèbres), Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Sorcier: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

De plus, si le sort est résisté, le héros ne dépense pas un tour complet: sa valeur ATB est réinitialisée à 0,2/0,3/0,4/0,5 selon sa maîtrise de Sorcellerie (aucune/Notions/Pratique/Avancée). Recyclage Magique se déclenche sur les sorts ciblés et de zone, mais pas sur les sorts de masse.



Sceau des Ténèbres

Double le coût en Mana des sorts de l'Ecole des Ténèbres pour le Héros ennemi.

» Magicien: nécessite Maître Mentaliste (Magie des Ténèbres)

» Rôdeur: nécessite Flèche Enchantée (Vengeance), Terre Corrompue (Magie des Ténèbres)

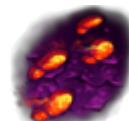


Stigmate du Nécromancien

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.

» Nécromancien: nécessite Maître des Hex (Magie des Ténèbres)

1 point de Mana est restauré par tranche de 50 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.



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.

» Nécromancien: nécessite Stigmate du Nécromancien (Magie des Ténèbres), Sombre Révélation (Apprentissage)

» Rôdeur: nécessite Maître de la Douleur (Magie des Ténèbres)

*Dommages = 3*Niveau, infligé une fois par déplacement, pas par case.*

Sorcellerie



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.

» Seigneur Démon: nécessite Dégustation de Cadavre (Déphasage)

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.



Assimilation des Arcanes

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui accorde +100 Mana de façon temporaire.

» Chevalier: nécessite Bénédiction (Entraînement), Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)

» Nécromancien: nécessite Servitude Eternelle (Nécromancie), Squelette Induré (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.

» Magicien: nécessite Initiation aux Arcanes (Sorcellerie)

» Rôdeur: nécessite Virtuosité des Arcanes (Sorcellerie), Exaltation des Arcanes (Apprentissage), Guerriers de Feu (Magie de l'Invocation)

» Sorcier: nécessite Explosion de Mana (Magie de la Destruction), Mana Erratique (Sorcellerie), Résistance (Défense)



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.

» Magicien: nécessite Contresort (Sorcellerie), Miroir Magique (Artisanat)

» Sorcier: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)

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.



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 Compréhension de la Magie (Sorcellerie)



Virtuosité des Arcanes

Augmente de +2 la Puissance Magique du Héros de façon permanente et lui enseigne un nouveau sort.

» Rôdeur: nécessite Mysticisme (Sorcellerie)

» Seigneur Démon: nécessite Equilibre Élémentaire (Magie de l'Invocation), Ames Explosives (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 les soigner et de les ressusciter en combat (depuis la version 1.4, la description française dans le jeu est incorrecte).

*La créature regagne 10*Niveau_Héros*(1+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+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

Inscriv 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 Mana Erratique (Sorcellerie), Mur de Brume (Magie de l'Invocation), Savant (Apprentissage), Acier Glacé (Attaque)

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, ainsi qu'aux sorts de l'Ecole de la Destruction.



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 Charnier (Machines de Guerre), Vision des Larmes d'Asha (Chance), Major de Promotion (Apprentissage)

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. 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. 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. 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. 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.



Flammes des Enfers

Accorde aux créatures de l'armée du Seigneur Démon 30% de chance d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draîne le Mana du Seigneur Démon. La quantité de dommages infligés ainsi dépend du nombre de créatures dans le peloton et de la Puissance Magique du Seigneur Démon.

Flammes des Enfers inflige $50+5\text{Puissance de dommages du feu}$, en consommant 5 points de Mana du Seigneur Démon. Les dommages ne dépendent pas du nombre de créatures dans le peloton.*



Marque Démoniaque

Permet au Seigneur Démon 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.196. 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 Téléportation d'Assaut (Logistique), Chance de Pendu (Chance), Pouvoir de Rapidité (Attaque)

Entraînement (Chevalier)



Notions de Riposte

Permet au Chevalier d'améliorer ses 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 ses troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain 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 ses troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain 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 ses troupes humaines au rang supérieur. Utilisable uniquement dans les Cités Havre disposant d'un Terrain 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.

*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 tout ennemi s'en prenant à 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.196. 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 10% 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 Prises de Guerre (Chance), Contre-Offensive (Entraînement), Mort en Marche (Logistique), Mana Raffiné (Magie de la Lumière)

Nécromancie (Nécromancien)



Notions de Nécromancie

Permet au Nécromancien de ressusciter 5% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.



Nécromancie Pratique

Permet au Nécromancien de ressusciter 10% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.



Nécromancie Avancée

Permet au Nécromancien de ressusciter 15% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.



Nécromancie Ultime

Permet au Nécromancien de ressusciter 20% des créatures ennemis sous la forme de Squelettes.

Capacités



Archers Squelettes

Permet au Nécromancien d'animer des Archers Squelettes plutôt que des Squelettes.



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 $7+5 \times \text{Niveau}$.



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 Pouvoir de Rapidité (Attaque), Traqueur Silencieux (Logistique), Terre Corrompue (Magie des Ténèbres), Hurlement de Banshee (Nécromancie)

Vengeance (Rôdeur)



Notions de Vengeance

Permet au Rôdeur de choisir 1 ennemi intime auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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 Sylve. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chance 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. Toutes les attaques du Rôdeur (Tir Multiple, Précision Mortelle...) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort payé 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. Le Rôdeur n'utilise que la moitié de son tour pour enchanter ses flèches.



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.

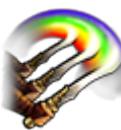
Les dommages sont les mêmes que pour les coups directs infligés par le héros, avec un bonus de 3 au Niveau pris en compte pour le calcul — voir p.196.



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.196.



Chance de la Nature

Effectue systématiquement un jet de Chance lors de chaque attaque menée par une créature de l'armée du Héros.

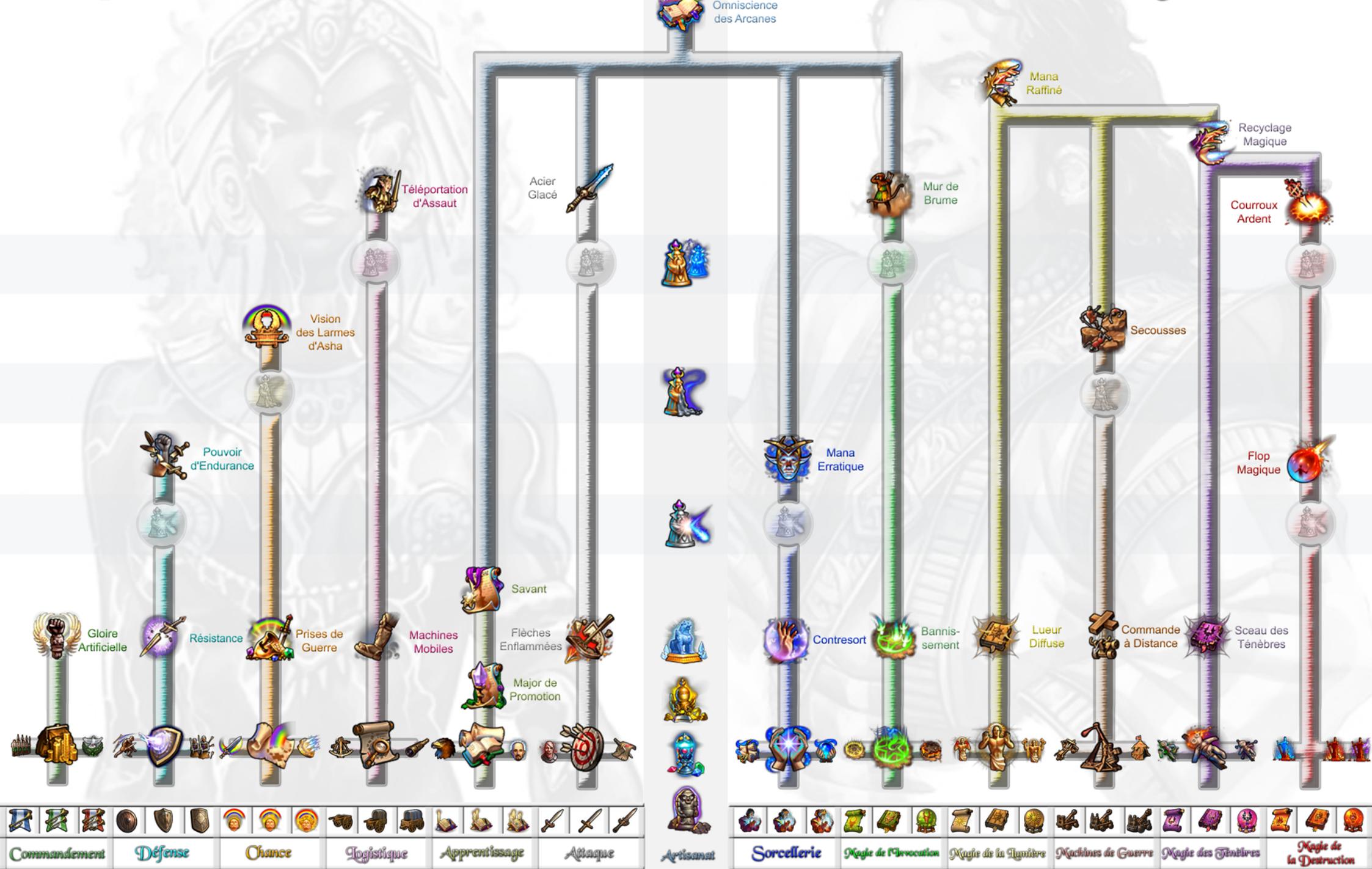
» Rôdeur: nécessite Flèches Enflammées (Attaque), Chance de Pendu (Chance), Ténacité (Défense)

ARBRES DES COMPÉTENCES



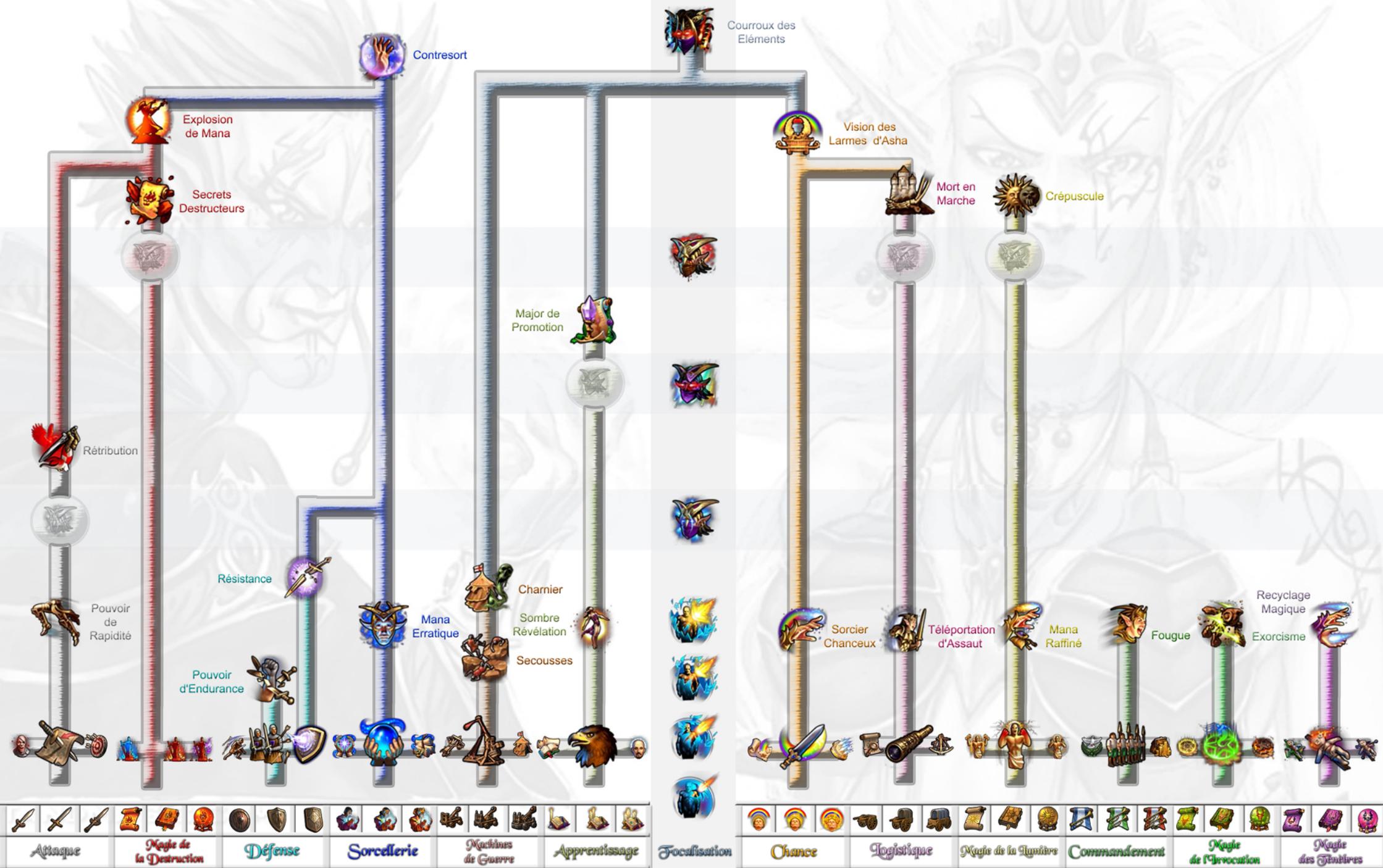
L'Académie

Les Magiciens



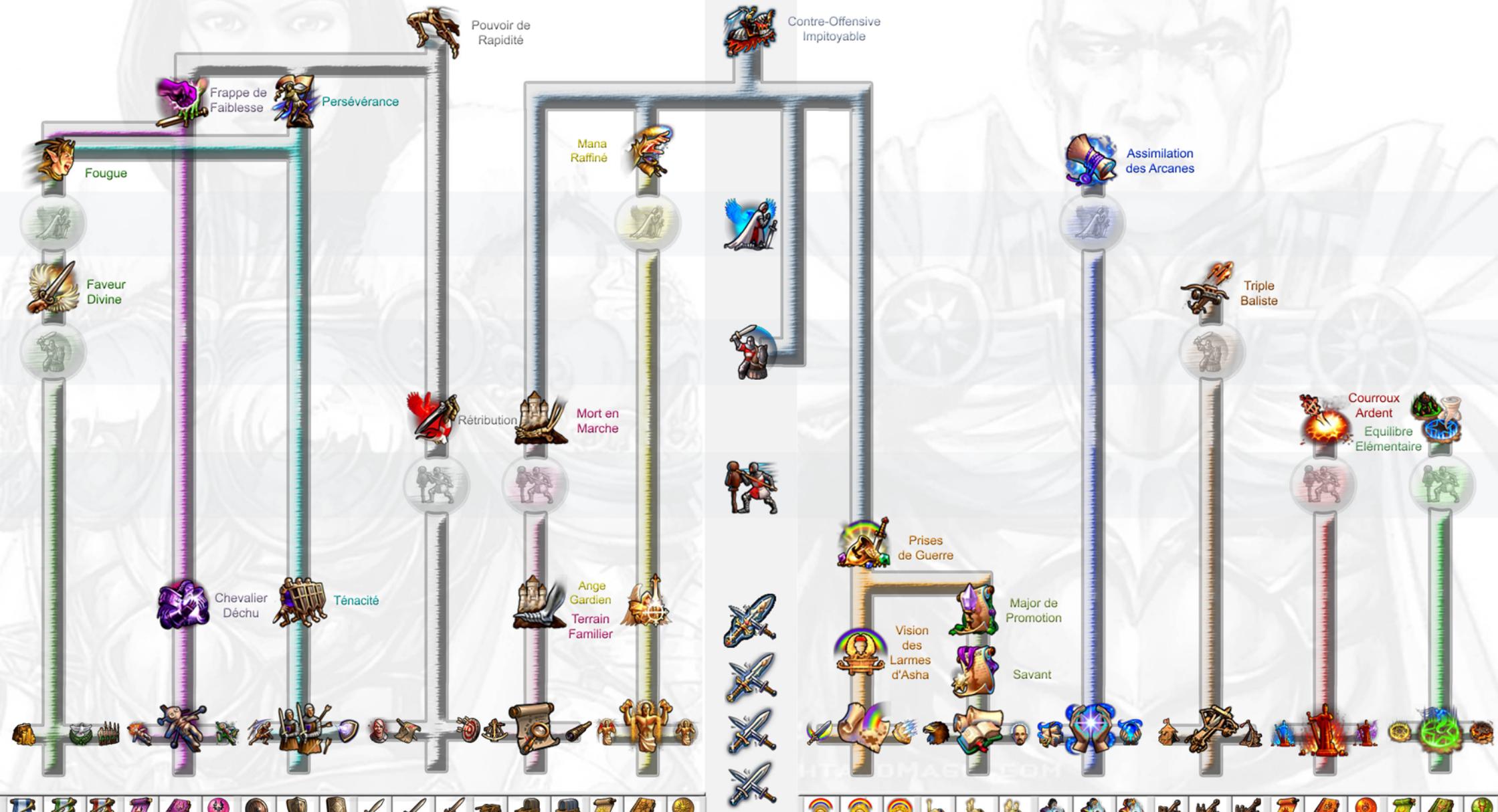
Le Donjon

Les Sorciers

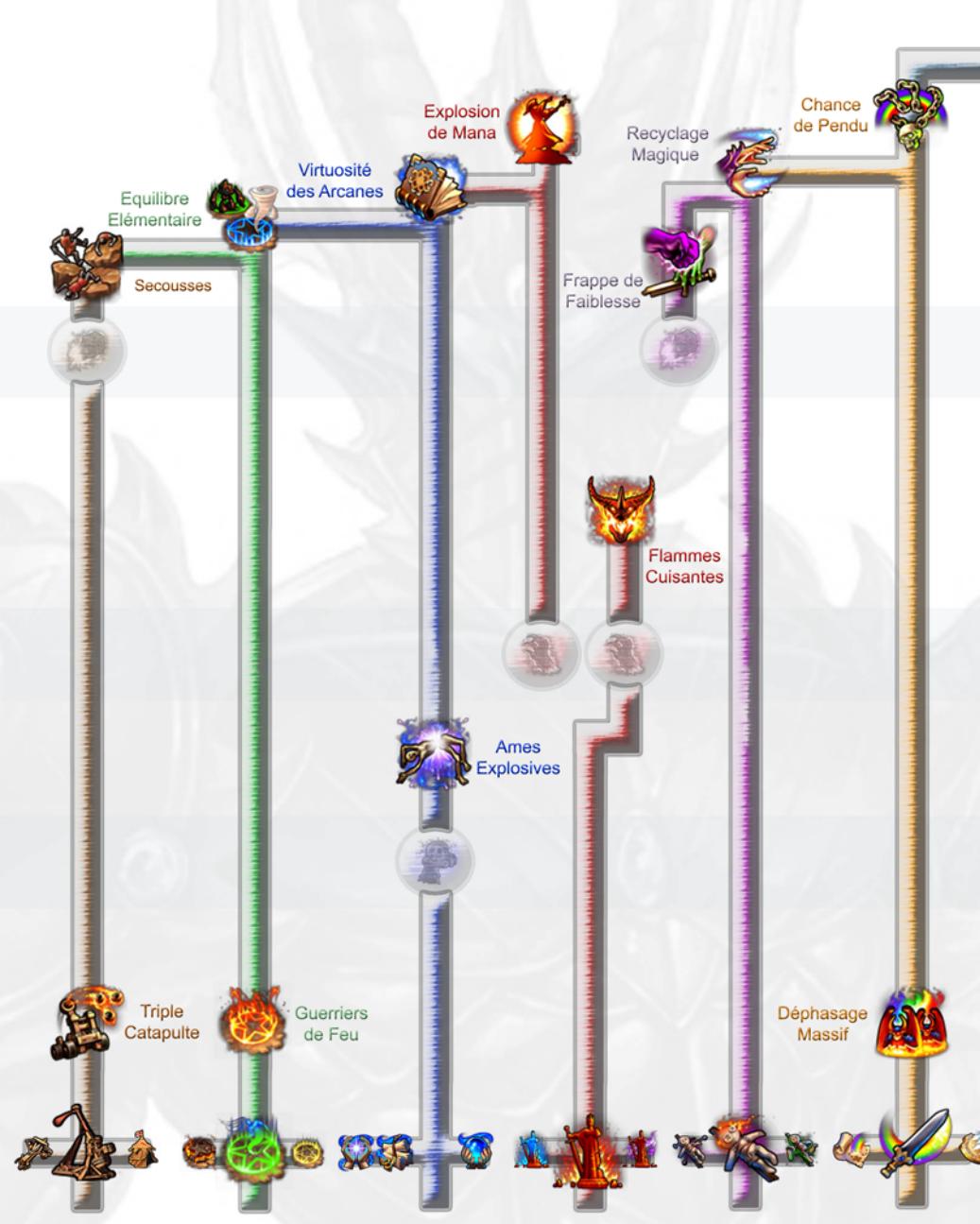


Le Havre

Les Chevaliers



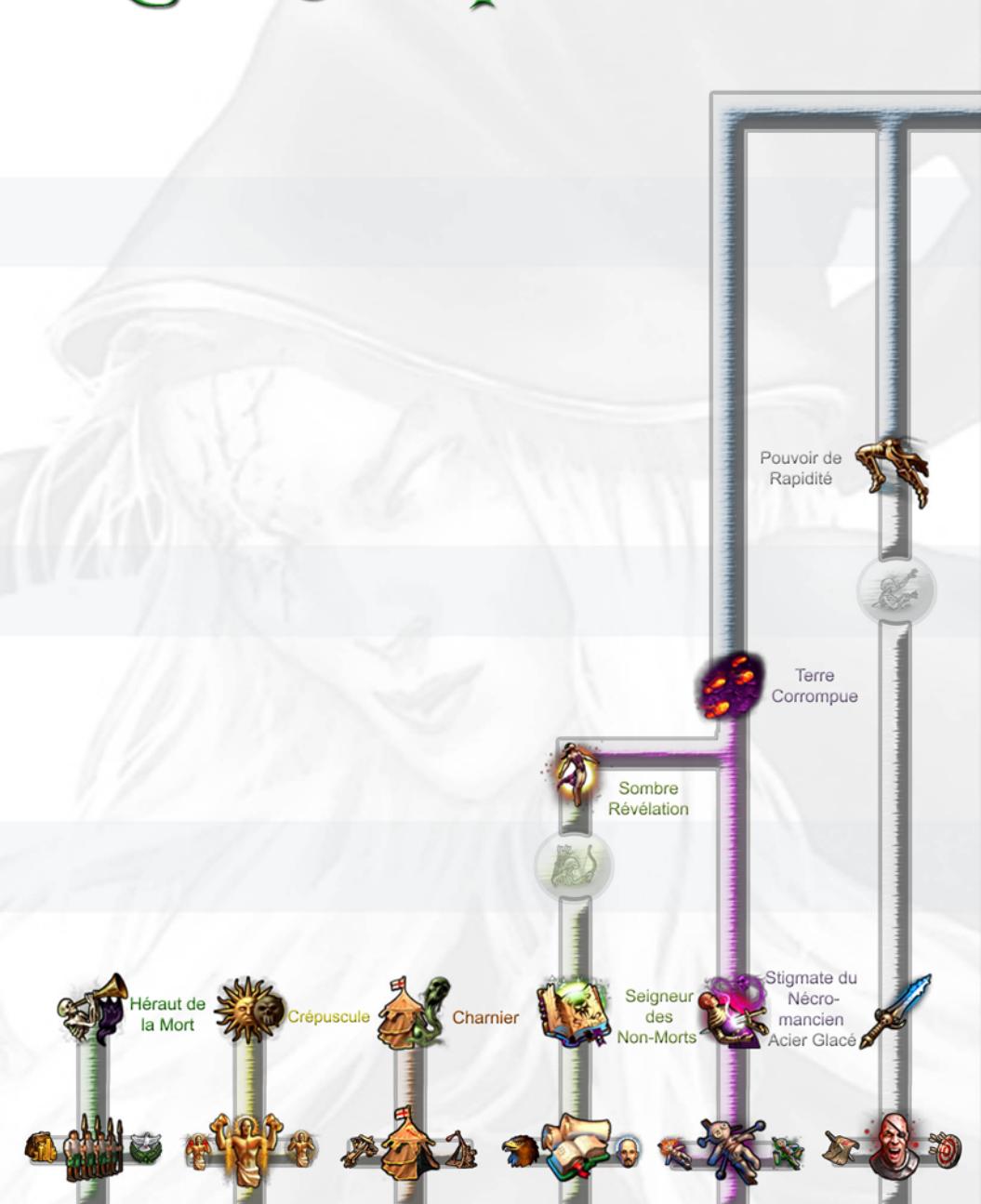
Inferno



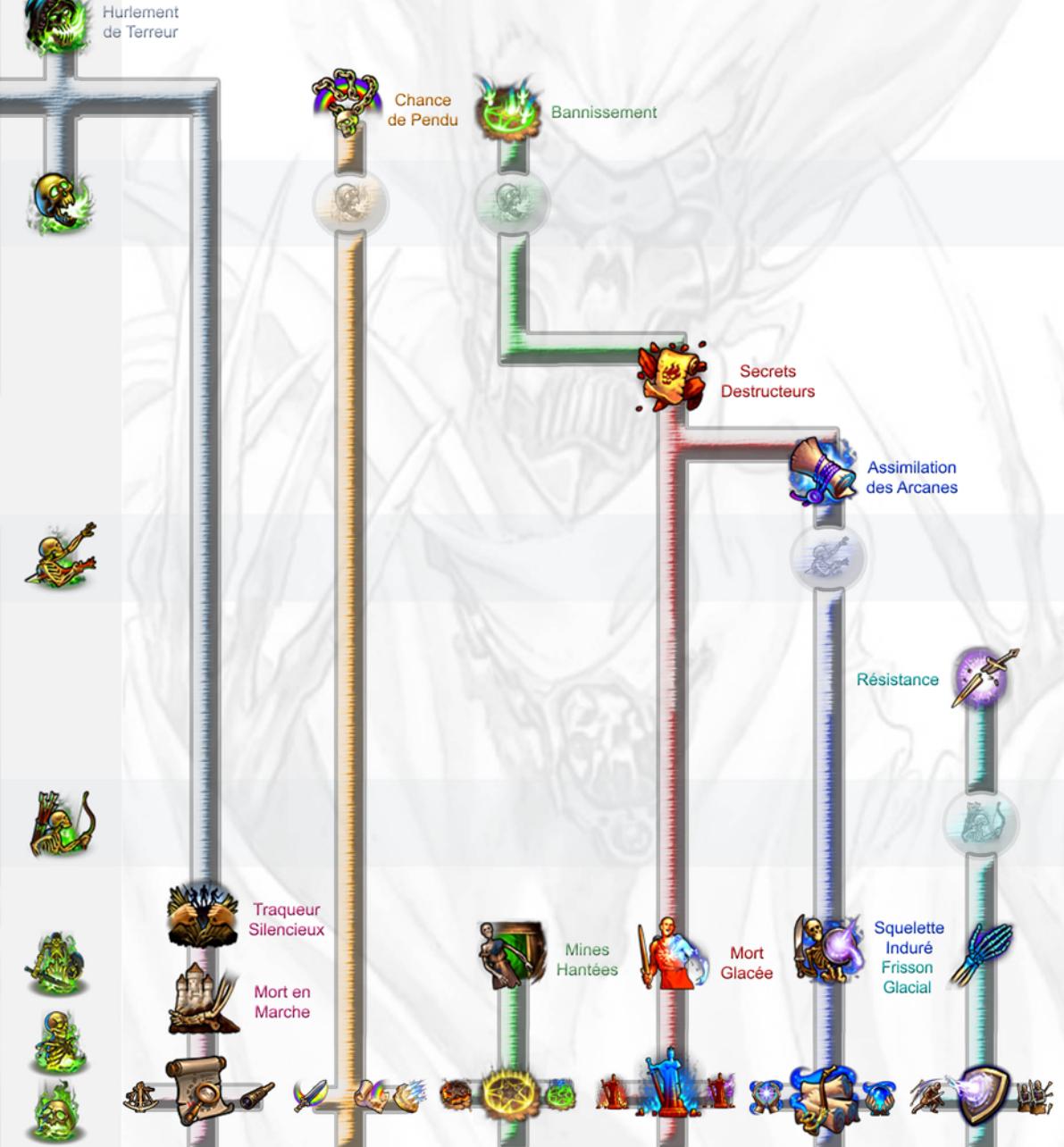
Les Seigneurs Démons



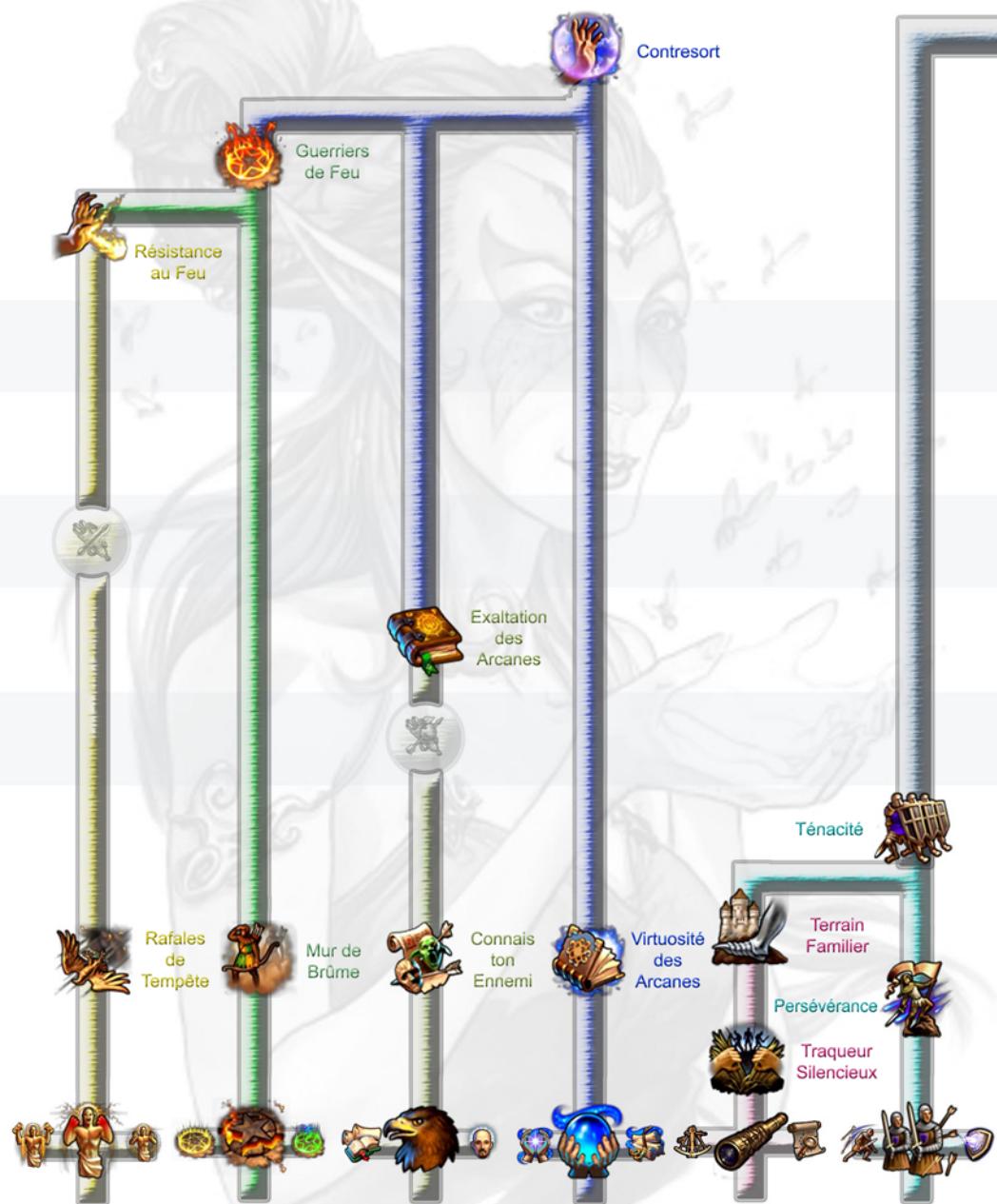
La Nécropole



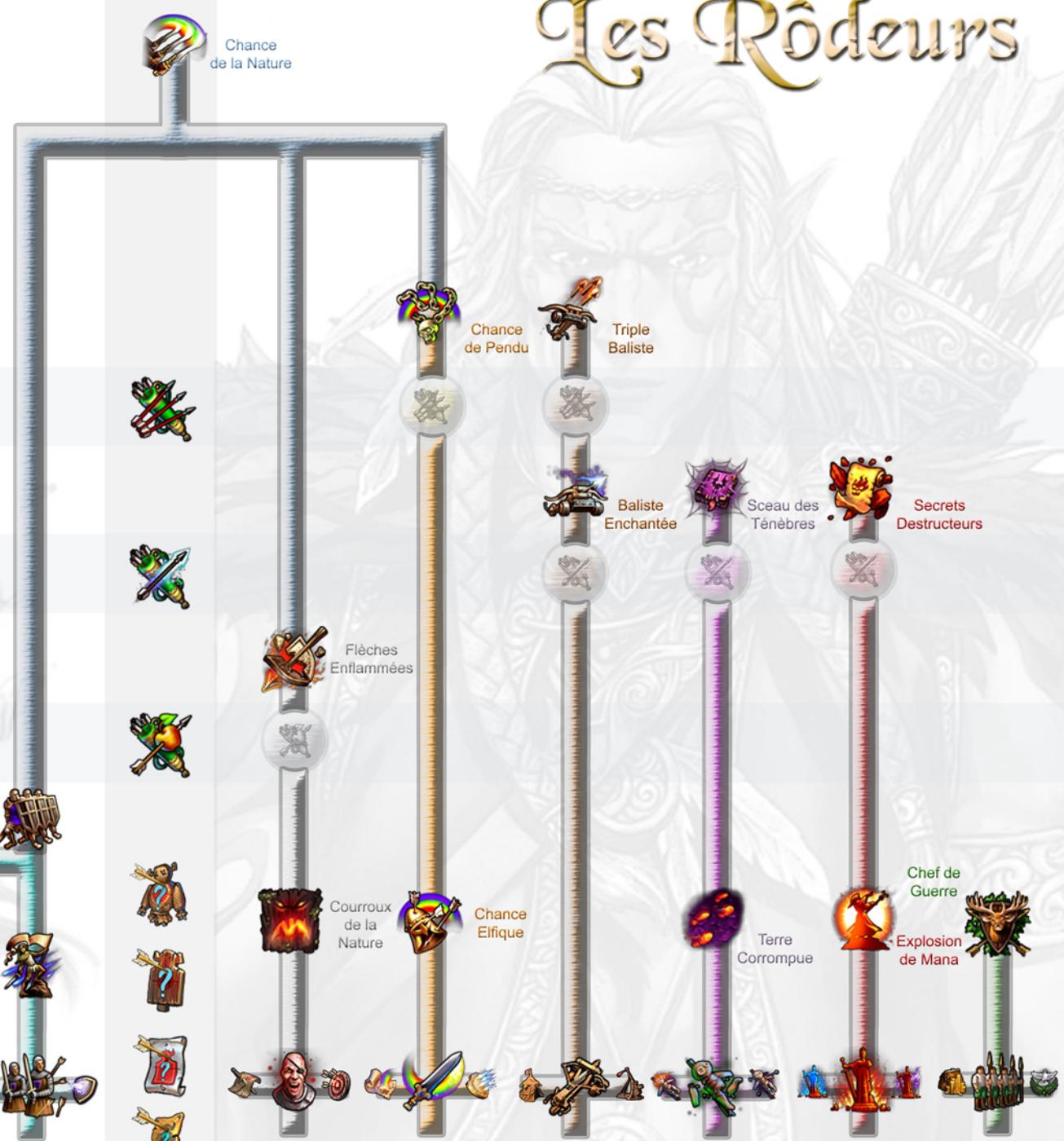
Les Nécromanciens



La Sylve



Les Rôdeurs





Neutres						
	Elémentaire de Feu	Elémentaire d'Eau	Elémentaire de Terre	Elémentaire d'Air	Chevalier de la Mort	Phénix
Attaque	10	8	8	8	23	33
Défense	5	8	11	6	23	33
Dommages	11 - 20	8 - 12	10 - 14	5 - 7	25 - 35	30 - 50
Pts de vie	43	43	75	30	90	150
Vitesse	6	5	5	8	7	10
Initiative	8	10	5	17	10	19
Tirs	50					
Mana		18				
Capacités	Elémentaire, Imm. contre le Feu, Bouclier de Feu, Tir.	Elémentaire, Imm. contre la Glace, Jeteur de Sort.	Elémentaire, Imm. contre la Terre, 50% de Résistance à la Magie, Riposte Systématique.	Elémentaire, Imm. contre la Foudre, Volant, Riposte ennemie impossible.	Grande Créature, Non-Mort, Attaque Maudite, Frappe Mortelle.	Grande Créature, Volant, Bouclier de Feu, Imm. contre le Feu, Renaissance.
Croissance	4	4	4	4	2	1
Coût	400	400	400	400	1200	10000

Académie

	Gremlin	Ingénieur Gremlin	Gargouille de Pierre	Gargouille d'Obsidienne	Golem de Fer	Golem d'Acier	Mage	Archimage	Djinn	Sultan Djinn	Rani Rakshasa	Raja Rakshasa	Géant	Titan	
Attaque	2	3	3	3	5	6	10	10	13	15	25	25	27	30	Attaque
Défense	2	2	4	5	5	6	10	10	12	13	20	20	27	30	Défense
Dommages	1 - 2	1 - 2	1 - 1	1 - 2	3 - 5	5 - 7	7 - 7	7 - 7	12 - 16	16 - 22	15 - 23	23 - 30	40 - 70	40 - 70	Dommages
Pts de vie	5	6	15	20	18	24	18	30	33	40	120	140	175	190	Pts de vie
Vitesse	3	5	6	7	4	4	4	4	7	8	5	6	6	6	Vitesse
Initiative	7	11	9	10	7	7	10	10	12	12	9	8	10	10	Initiative
Tirs	5	7					3	4						5	Tirs
Mana							15	25							Mana
Capacités	Tir.	Tir, Réparations.	Volant, Élémentaire, Rage, Imm. contre la Foudre.	Volant, Élémentaire, Rage, Imm. contre la Foudre, Imm. contre le Feu, Imm. contre la Glace.	Mécanique, Imm. contre l'Epuisement, 50% de Résistance à la Magie.	Mécanique, Imm. contre l'Epuisement, 75% de Résistance à la Magie, Riposte Systématique.	Tir, Pas de pénalité de portée, Jeteur de Sort, Attaque Magique.	Tir, Pas de pénalité de portée, Jeteur de Sort, Attaque Magique, Canalisation du Mana.	Grande Créature, Volant, Jeteur de Sort Aléatoire.	Grande Créature, Volant, Jeteur de Sort Aléatoire.	Grande Créature, Riposte ennemie impossible.	Grande Créature, Riposte ennemie impossible, Ruée.	Grande Créature, Imm. contre le Cont. Mental.	Grande Créature, Imm. contre le Cont. Mental, Tir, Pas de pén. au corps à corps, Appel de la Foudre.	Capacités
Croissance	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1	Croissance
Coût	22	35	45	70	90	130	250	340	480	700	1400	1770	3500+1	4700+2	Coût

Donjon

	Eclaireur	Assassin	Vierge Sanglante	Furie Sanglante	Minotaure	Champion Minotaure	Maraudeur Noir	Maraudeur Sinistre	Hydre	Hydre des Abysses	Sorcière de l'Ombre	Matriarche de l'Ombre	Dragon d'Ombre	Dragon Noir	
Attaque	3	4	4	5	5	5	9	10	15	15	18	20	25	30	Attaque
Défense	3	3	2	3	2	2	7	9	12	15	18	20	24	30	Défense
Dommages	2 - 4	2 - 4	5 - 7	5 - 7	4 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	7 - 14	9 - 14	17 - 24	17 - 27	45 - 70	45 - 70	Dommages
Pts de vie	10	14	16	16	31	35	40	60	80	125	80	90	200	240	Pts de vie
Vitesse	5	5	7	8	5	5	6	8	5	5	4	4	9	9	Vitesse
Initiative	10	12	14	16	8	8	11	11	7	7	10	10	10	10	Initiative
Tirs	5	5									4	4			Tirs
Mana											11	18			Mana
Capacités	Tir, Pas de pén. au corps à corps, Pénalité de portée.	Tir, Pas de pén. au corps à corps, Attaque Empoisonnée, Pénalité de portée.	Frappe et Revient.	Frappe et Riposte ennemie impossible.	Bravoure.	Bravoure, Double Attaque.	Grande Créature, Charge Montée.	Grande Créature, Charge Montée, Morsure de Lézard.	Grande Créature, Attaque à Trois Têtes, Riposte ennemie impossible, Rage.	Grande Créature, Attaque à Six Têtes, Riposte ennemie impossible, Régénération, Rage.	Tir, Jeteur de Sort.	Tir, Jeteur de Sort, Coup de Fouet.	Grande Créature, Volant, Souffle Enflammé.	Grande Créature, Volant, Imm. contre la Magie, Souffle Enflammé.	Capacités
Croissance	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1	Croissance
Coût	60	100	125	175	140	200	300	450	700	900	1400	1700	3700+1	4500+2	Coût

Havre

	Paysan	Conscrit	Archer	Arbalétrier	Fantassin	Champion	Griphon	Griphon Impérial	Prêtre	Inquisiteur	Cavalier	Paladin	Ange	Archange	
Attaque	1	1	4	4	4	5	7	9	12	16	23	24	27	31	Attaque
Défense	1	1	3	4	8	9	5	8	12	16	21	24	27	31	Défense
Dommages	1 - 1	1 - 2	2 - 4	2 - 8	2 - 4	2 - 5	5 - 10	5 - 15	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - 30	45 - 45	50 - 50	Dommages
Pts de vie	3	6	7	10	16	26	30	35	54	80	90	100	180	220	Pts de vie
Vitesse	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	7	8	6	8	Vitesse
Initiative	8	8	9	8	8	8	15	15	10	10	11	12	11	11	Initiative
Tirs			10	12					7	7					Tirs
Mana										12					Mana
Capacités	Contribuable.	Coup Brutal.	Tir, Tir à Dispersion.	Tir, Tir Précis.	Grand Bouclier, Coup Brutal, Rage.	Grand Bouclier, Coup Brutal, Protection des Alliés, Rage.	Volant, Grande Créature, Riposte Systématique, Imm. contre l'Aveuglement.	Volant, Grande Créature, Riposte Systématique, Imm. contre l'Aveuglement, Attaque en Piqué.	Tir, Pas de pén. au corps à corps.	Tir, Pas de pén. au corps à corps, Jeteur de Sort.	Grande Créature, Joute.	Grande Créature, Joute, Imposition des Mains.	Grande Créature, Volant.	Grande Créature, Volant, Résurrection des Alliés.	Capacités
Croissance	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1	Croissance
Coût	20	30	50	80	90	130	260	360	650	900	1250	1550	3200+1	4200+2	Coût

Inferno

	Familier	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	
Attaque	2	3	1	3	4	4	6	6	13	18	21	22	27	31	Attaque
Défense	1	2	3	4	2	2	6	6	13	18	21	21	25	29	Défense
Dommages	1 - 2	2 - 3	1 - 2	1 - 4	3 - 5	4 - 6	6 - 13	6 - 13	8 - 16	8 - 16	13 - 26	13 - 31	36 - 66	36 - 66	Dommages
Pts de vie	4	6	13	13	15	15	20	30	50	66	110	120	166	199	Pts de vie
Vitesse	5	5	5	5	7	8	4	4	7	8	4	4	7	7	Vitesse
Initiative	13	13	7	8	13	13	10	10	16	16	8	8	11	11	Initiative
Tirs							6	6				18	29		Tirs
Mana															Mana
Capacités	Destruction de Mana, Démoniaque.	Vol de Mana, Démoniaque.	Rage, Démoniaque.	Explosion, Rage, Démoniaque.	Démoniaque.	Attaque à Trois Têtes, Riposte ennemie impossible, Démoniaque.	Tir, Riposte à distance, Démoniaque.	Tir, Riposte à distance, Tir Enchaîné, Démoniaque.	Grande Créature, Attaque Terrorisante, Démoniaque.	Grande Créature, Jeteur de Sort, Démoniaque.	Grande Créature, Epée Vorpalé, Jeteur de Sort, Démoniaque.	Grande Créature, Téléportation, Démoniaque.	Grande Créature, Invocation de Seigneur des Abîmes, Démoniaque.	Grande Créature, Téléportation, Invocation de Seigneur des Abîmes, Démoniaque.	Capacités
Croissance	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1	Croissance
Coût	25	45	40	60	110	160	240	350	480	666	1550	1850	3666+1	4666+2	Coût

Nécropole

	Squelette	Archer Squelette	Zombie	Zombie Pestilentiel	Fantôme	Spectre	Vampire	Seigneur Vampire	Liche	Archiliche	Revenant	Apparition	Dragon Squelette	Dragon Spectral
Attaque	1	1	1	2	4	4	6	9	15	19	24	26	27	30
Défense	2	2	2	2	4	4	6	9	15	19	22	24	28	28
Dommages	1 - 1	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 4	4 - 6	6 - 8	7 - 11	12 - 17	16 - 20	20 - 25	25 - 30	15 - 30	25 - 35
Pts de vie	4	5	17	17	16	19	30	35	50	55	95	100	150	160
Vitesse	5	4	4	4	5	5	6	7	3	3	6	6	6	7
Initiative	10	10	6	7	10	10	11	11	10	10	11	11	11	11
Tirs									5	6				
Mana										16				
Capacités	Non-Mort.	Non-Mort, Tir.	Non-Mort, Rage.	Non-Mort, Blessure Infectée, Rage.	Volant, Non-Mort, Immatériel.	Volant, Non-Mort, Immatériel, Drain de Mana.	Non-Mort, Riposte ennemie impossible, Drain de Vie.	Non-Mort, Riposte ennemie impossible, Drain de Vie, Téléportation.	Grande Créature, Non-Mort, Tir, Nuage de Mort.	Grande Créature, Non-Mort, Tir, Nuage de Mort, Jeteur de Sort.	Grande Créature, Non-Mort.	Grande Créature, Non-Mort, Frôlement Funeste.	Grande Créature, Non-Mort, Volant.	Grande Créature, Non-Mort, Volant, Attaque Maudite.
Croissance	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Coût	17	30	45	65	100	140	240	350	700	900	1400	1800	2400+1	2900+2

Sylve

	Nymphe	Dryade	Danse-Lame	Danse-Guerre	Chasseur	Maître Chasseur	Druide	Druide Séculaire	Licorne	Licorne d'Argent	Tréant	Tréant Séculaire	Dragon Vert	Dragon d'Emeraude
Attaque	1	2	3	4	4	5	7	12	12	17	19	19	27	31
Défense	1	1	2	3	1	4	7	9	12	17	27	29	25	27
Dommages	1 - 2	2 - 2	2 - 5	3 - 5	4 - 7	5 - 8	7 - 9	9 - 14	10 - 20	10 - 20	7 - 17	10 - 20	30 - 50	33 - 57
Pts de vie	5	6	12	12	10	14	34	33	57	77	175	181	200	200
Vitesse	7	7	6	6	5	5	5	4	7	7	6	6	8	9
Initiative	12	14	11	15	10	10	10	10	12	12	7	7	12	14
Tirs					12	16	5	7						
Mana							12	15						
Capacités	Volant, Riposte ennemie impossible, Attaque Vaporisée.	Volant, Riposte ennemie impossible, Attaque Vaporisée, Jeteur de Sort.		Danse de Guerre.	Tir, Double Tir.	Tir, Double Tir, Flèches Déstabilisantes.	Tir, Jeteur de Sort.	Tir, Jeteur de Sort, Don de Mana.	Grande Créature, Aura de Résistance à la Magie.	Grande Créature, Aura de Résistance à la Magie, Attaque Aveuglante.	Grande Créature, Empêtrement, Rage.	Grande Créature, Empêtrement, Enracinement, Rage.	Grande Créature, Volant, Souffle Acide.	Grande Créature, Volant, Souffle Acide, Imm. contre la Terre.
Croissance	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1
Coût	35	55	65	90	125	190	310	425	700	900	1200	1500	3500+1	4700+2

**50% de Résistance à la Magie**

Réduit de 50% les dommages infligés à cette créature par des sorts.

» Créatures: Golem de Fer, Elémentaire de Terre.

75% de Résistance à la Magie

Réduit de 75% les dommages infligés à cette créature par des sorts.

» Créatures: Golem d'Acier.

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.*

» Créatures: Titan.

Attaque à Six Têtes

Cette créature est capable d'attaquer six cases adjacentes simultanément, donc d'infliger des dommages à toutes les unités ennemis qui s'y trouvent.

L'Hydre des Abysses attaque en réalité les 12 cases adjacentes.

» Créatures: Hydre des Abysses.

Attaque à Trois Têtes

Attaque qui touche simultanément tous les ennemis se tenant sur trois cases adjacentes.

Les Cerbères attaquent simultanément les trois cases adjacentes situées en face d'eux. Les Hydres attaquent 6 cases adjacentes.

» Créatures: Cerbère, Hydre.

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.

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 égaux au nombre d'Assassins dans le groupe (au moment de l'empoisonnement).

» Créatures: Assassin.

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.

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.

» 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.

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.

Aura d'Effroi

Réduit de 3 le Moral des unités se trouvant dans un rayon de 3 cases autour de cette créature. N'affecte pas les créatures dont le Moral est toujours neutre.

En réalité, seules les créatures adjacentes sont affectées.

» Créatures: Destrier de Cauchemar.

Aura de Résistance à la Magie

Augmente de 30% la Résistance à la Magie de toutes les unités alliées situées sur les cases adjacentes à celle de cette créature.

» Créatures: Licorne, Licorne d'Argent.

Blessure Infectée

Lorsqu'elle réussit une attaque, cette créature réduit de 2 l'Attaque et la Défense de sa cible (minimum 0).

» Créatures: Zombie Pestilential.

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.

Bravoure

Cette créature ne peut jamais avoir un Moral inférieur à 1.

» Créatures: Minotaure, Champion Minotaure.

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.

» Créatures: Archimage.

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.

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.

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.

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.

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, mais vulnérable au sort Mot de Lumière.

» 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.

Destruction de Mana

Cette créature est capable de détruire une partie du Mana du Héros ennemi au début d'un combat. 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

Lorsqu'elle attaque, cette créature est capable de tirer deux fois de suite sur sa cible.

» 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.

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.

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.

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.199 pour la correspondance entre taille du peloton et Puissance.

» Créatures: Tyran Cornu.

Fleches 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.

Frappe Mortelle

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie de 25% de chance de tuer sur le coup la moitié des créatures du peloton qu'elle a pris pour cible.

» Créatures: Chevalier de la Mort.

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)

» Créatures: Apparition.

Grand Bouclier

Réduit de 50% les dommages infligés à cette créature par des attaques physiques à distance.

» Créatures: Fantassin, Champion.

Grande Créature

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.

Immatériel

Cette créature est immatérielle. Les attaques physiques contre elle ont donc 50% de chance 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.

Immunité contre l'Aveuglement

Cette créature ne peut pas être aveuglée.

» Créatures: Griffon, Griffon Impérial.

Immunité contre la Foudre

Aucun sort de Magie de la Foudre ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Elémentaire d'Air.

Immunité contre la Glace

Aucun sort de Magie de Glace 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.

Immunité contre le Feu

Aucun sort de Magie du Feu ne peut affecter cette créature.

» Créatures: Gargouille d'Obsidienne, Elémentaire de Feu, Phénix.

Immunité contre le Ralentissement

Cette créature ne peut pas être ralenti.

» Créatures: Golem de Fer, Golem d'Acier.

Imposition des Mains

Cette créature peut complètement guérir une unité du Peloton allié ciblé et dissiper tous les effets magiques négatifs affectant ce Peloton.

Cette créature peut soigner complètement une créature d'un peloton allié, et annuler tous les effets négatifs affectant le peloton.

» Créatures: Paladin.

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)

» 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.

Jeteur de Sort 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)

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, Sultan Djinn.

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.

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.

Morsure de Lézard

Cette créature peut attaquer automatiquement un adversaire qui attaque une créature alliée adjacente, en lui infligeant la moitié des dommages normaux.

» Créatures: Maraudeur Sinistre.

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 Pestilentiel, Fantôme, Spectre, Vampire, Seigneur Vampire, Liche, Archiliche, Revenant, Apparition, Dragon Squelette, Dragon Spectral, Chevalier de la Mort.

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.

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.

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.

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.

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.

Rage

Augmente l'Attaque de cette créature lorsque des unités alliées se font tuer (créatures ressuscitées ou invoquées exclues).

» Créatures: Fantassin, Champion, Démon Cornu, Tyran Cornu, Zombie, Zombie Pestilential, Tréant, Tréant Séculaire, Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Hydre, Hydre des Abysses.

Régénération

Cette créature est capable de récupérer entre 30 et 50 points de vie par tour.

» Créatures: Hydre des Abysses.

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 épuisé ses possibilités de riposte.

» Créatures: Succube, Maîtresse 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.

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.

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.

Souffle Acide

Lorsqu'elle attaque, cette créature inflige des dommages à sa cible, mais également à toutes les unités situées directement derrière cette dernière.

» Créatures: Dragon Vert, Dragon d'Emeraude.

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.

Téléportation

Cette créature peut se téléporter sur le champ de bataille, évitant ainsi les obstacles.

» Créatures: Diable, Archidiable, Seigneur Vampire.

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 Charette 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, Elémentaire de Feu.

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 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.

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.

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.

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, Fantôme, Spectre, Dragon Squelette, Dragon Spectral, Nymphe, Dryade, Dragon Vert, Dragon d'Emeraude, Gargouille de Pierre, Gargouille d'Obsidienne, Djinn, Sultan Djinn, Dragon d'Ombre, Dragon Noir, Elémentaire d'Air, Phénix.





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.188](#)).

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.

Académie	Invocation	Lumière	Inferno	Destruction	Ténèbres
Havre	Lumière	Ténèbres	Donjon	Destruction	Invocation
Sylve	Lumière	Destruction	Nécropole	Ténèbres	Invocation

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.

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.

Votre héros doit être de niveau 1 pour pouvoir apprendre ce sort (aucune compétence magique requise).

Niveau 3



Invocation de Créatures

Aventure

Invoque des créatures se trouvant dans la Cité la plus proche. Consomme 75% du total de Points de Mouvement du Héros.

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.

Votre héros doit être de niveau 10 pour pouvoir apprendre ce sort (aucune compétence magique requise).

Niveau 4



Voyage Instantané 15

Aventure

Téléporte le Héros et son armée en un autre endroit de la carte d'aventure.

Le rayon de téléportation est de 800 points de mouvement, et n'est pas réduit par le type de terrain ([voir p.193](#)). 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.

Votre héros doit être de niveau 15 pour pouvoir apprendre ce sort (aucune compétence magique requise).

Niveau 5



Portail Foyer 20

Aventure

Transporte le Héros dans la Cité alliée la plus proche. Consomme tous les Points de Mouvement du Héros.

Votre héros doit être de niveau 20 pour pouvoir apprendre ce sort (aucune compétence magique requise).

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



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.

Maître de la Vie ajoute 4 points de puissance pour le lancement du sort.

Resurrection

	120+15*Puiss.
	160+20*Puiss.
	200+25*Puiss.
	240+30*Puiss.



Essaim 🔳 5

Invoque un essaim de guêpes afin d'infliger des dommages 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.

Niveau 3



Séisme 🔳 7

Inflige des dommages aux murs d'une cité lors d'un siège.

Ainsi qu'aux tourelles de défense et à la porte.

Maître du Tellurisme ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

Dégâts Physiques

	0 - 100
	0 - 200
	50 - 300
	100 - 400



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.

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.

Duplication

	Niveau max.: 4
	Niveau max.: 5
	Niveau max.: 6
	Niveau max.: 7

Niveau 4



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 égale à la Puissance Magique du jeteur de sort. Les créatures subissent des dommages en traversant à pied un Mur de Flammes, ou si elles se trouvent dans le Mur de Flammes à la fin de leur tour ou au début du tour du lanceur. Depuis la version 1.4, Mur de Flammes peut être lancé directement sur les créatures.

Dégâts Directs

	50+10*Puiss.
	50+10*Puiss.
	50+10*Puiss.
	75+15*Puiss.



Invocation d'Elémentaires 🔮 17

Invocation

Invoque des Élémentaires 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 est égal à la Puissance du lanceur de sort. En maîtrise avancée, ce nombre est doublé.

Maître de la Conjuration ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

Niveau 5



Bouclier des Arcanes 🔮 20

Bénédiction

Enveloppe le peloton ciblé dans un bouclier d'énergie magique qui absorbe une partie des dommages qui lui sont infligés.

Le bouclier a 600+60*Puiss. points de vie, et draine 25% des dommages infligés à la cible. En maîtrise avancée, il draine 50% des dommages.



Invocation de Phénix 🔮 35

Invocation

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 :

10 + 2*Niveau

10*Puissance - 15*Puissance

15

10 + 2*Niveau

300 + 30*Puissance

7

Maître de la Conjuration ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

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


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.


Foudre 5

Inflige des dommages de Foudre à la créature ennemie ciblée.

Maître de la Foudre ajoute un effet d'étourdissement (voir p.204).

Dégâts Directs

11+11*Puiss.
14+14*Puiss.
17+17*Puiss.
20+20*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).

Dégâts Directs

60+12*Puiss.
72+12*Puiss.
84+12*Puiss.
96+12*Puiss.

Niveau 4


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.204).

Dégâts Directs

20+20*Puiss.
20+20*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

15+15*Puiss.
15+15*Puiss.
15+15*Puiss.
20+20*Puiss.


Armageddon 20

Inflige de lourds dommages à toutes les créatures et Machines de Guerre présentes sur le champ de bataille.

Les créatures au centre du champ de bataille (carré 4x4) sont d'abord heurtées par le météore, qui leur inflige des dommages physiques additionnels, égaux à ceux de l'onde de choc, mais qui traverse même les protections magiques. Pour être heurtées par le météore, les grandes créatures (2x2) doivent se trouver entièrement dans le carré central.

Notez que le météore du sort Armageddon Amplifié n'inflige pas de dommages (jusqu'à la version 1.3 au moins).

Maître du Feu réduit la défense des créature (-50% defense).

Dégâts Directs

15+15*Puiss.
15+15*Puiss.
15+15*Puiss.
30+30*Puiss.


Choc Terrestre 18

Inflige des dommages de Terre à la créature ennemie ciblée.

Dégâts Directs

20+20*Puiss.
20+20*Puiss.
20+20*Puiss.
40+40*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 Bénédicitions 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 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:

*Probabilité Totale = base% + (Niveau_Dissipateur - 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 Bénédicitions ajoute Grâce de Pureté de zone (Aire d'effet 4x4). 20

Bénédiction

	Base: 40%
	Base: 60%
	Base: 80%
	Base: 100%



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

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 Déflexion 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.

Maître de l'Abjuration ajoute Grâce de Déflexion 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 concerne les sorts de niveau 1-4 seulement, sauf en maîtrise avancée, où les sorts de niveau 5 sont aussi dissipés et bloqués.

Bénédiction

Bénédiction



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

Niveau 5



Mot de Lumière 11

Inflice des dommages de Lumière à tous les Non-Morts et à tous les Démon présents sur le champ de bataille.

Maître de la Colère ajoute 4 points de puissance pour le lancement de ce sort.

Dégâts Directs

	16+4*Puiss.
	16+4*Puiss.
	16+4*Puiss.
	64+8*Puiss.



Résurrection 15

Ressuscite les créatures du peloton allié ciblé.

La réduction est de 10% seulement. Le nombre de points de vie ressuscités dépend de la maîtrise de la Magie de la Lumière.

Resurrection

	60+15*Puiss.
	60+15*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 de $\min+t^(\max-\min)$, où t dépend de la maîtrise de la magie des ténèbres. En avancée, les dommages sont toujours 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% d'initiative
	-30% d'initiative
	-35% d'initiative
	-40% d'initiative

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 Elémentaires et les unités Mécaniques.

*Les dommages de la Peste sont $\star 32+8*Puiss..$*

La durée des effets dépend de la maîtrise de la 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 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 Elémentaires 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%



Hex de Contracture 5

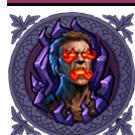
Réduit l'Attaque de la créature ennemie ciblée, en lui infligeant de terribles crampes.

 Maître des Hex ajoute Hex de Contracture de masse. 10

Malédiction

	-3 Attaque
	-6 Attaque
	-9 Attaque
	-12 Attaque

Niveau 4



Hex de Rage 15

Contrôle Mental

Rend folles de rage les créatures du peloton ciblé. Elles s'attaquent alors au peloton le plus proche avec une violence redoublée.

*Les dégâts (min et max) infligés par la cible augmentent de Puissance*3%. Les troupes ciblées deviennent enragées pour un tour. Si le lanceur du sort possède Magie des Ténèbres avancée, l'effet dure 2 tours.*



Hex d'Aveuglement 10

Malédiction

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 cible est aveuglée pour $(0.25 \times \text{Puissance})$ tours. En maîtrise avancée, les troupes aveuglées ne ripostent pas.

Niveau 5



Hex d'Asservissement 18

Contrôle Mental

Octroie temporairement au Héros le contrôle de la créature ennemie ciblée. La créature contrôlée ne peut plus riposter. Si le sort est lancé sur une autre créature, le contrôle de la précédente est perdu. Inefficace sur les Non-Morts, les Elémentaires et les unités Mécaniques.

*La créature ciblée reste sous le contrôle du lanceur du sort pour $(0.25 \times \text{Puissance})$ tours. Son Initiative est multipliée par 0,03*Puissance pendant cette durée.*



Blasphème des Ténèbres 9

Dégâts Directs

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.

	$\star 16+4*Puiss.$
	$\star 16+4*Puiss.$
	$\star 16+4*Puiss.$
	$\star 64+8*Puiss.$

ARTEFACTS

Arme


Glaive de Force
Mineur - Arme - Coût: 4000

Augmente de +2 l'Attaque du porteur.


Trident des Titans
Mineur - Arme - Coût: 5000

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Foudre lancés par le porteur.


Baguette
Majeur - Arme - Coût: 7000

Cette baguette peut-être utilisée pour lancer un sort un certain nombre de fois. Elle peut être rechargée dans une Guilde des Mages.


Arc de la Licorne
Majeur - Arme - Coût: 15000

Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.


Hache des Seigneurs des Montagnes
Majeur - Arme - Coût: 16000

Augmente de +4 l'Attaque du porteur.


Langue de Feu de Dragon
Majeur - Arme - Coût: 21000

Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre la Glace.


Crosse de l'Outre-Monde
Relique - Arme - Coût: 20000

Réduit de 20% l'Initiative des créatures ennemis.


Bâton de Sar-Issus
Relique - Arme - Coût: 25000

Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.

Bouclier


Bouclier de Glace
Mineur - Bouclier - Coût: 9000

Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.


Parchemin
Majeur - Bouclier - Coût: 3000

Ce parchemin peut être utilisé pour lancer un sort.


Lune-Lame
Majeur - Bouclier - Coût: 9000

Augmente de +3 l'Attaque du porteur. (Main gauche)


Bouclier en Ecailles de Dragon
Majeur - Bouclier - Coût: 14000

Augmente de +3 la Défense du porteur et de 5% l'Initiative des petites créatures de son armée.


Bouclier des Seigneurs Nains
Relique - Bouclier - Coût: 25000

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

Poche


Trèfle à Quatre Feuilles
Mineur - Poche - Coût: 1500

Augmente de +1 la Chance du porteur.


Sextant des Elfes des Mers
Mineur - Poche - Coût: 2500

Augmente la vitesse de déplacement sur mer du porteur.


Fer à Cheval Doré
Majeur - Poche - Coût: 6000

Augmente de +2 la Chance du porteur.


Fers des Combattants
Relique - Poche - Coût: 40000

Empêche toute unité amie ou ennemie de battre en retraite.

Casque**Casque de Nécromancien**

Mineur - Casque - Coût: 4000

Augmente de +2 l'Esprit du porteur.

**Heaume du Chaos**

Mineur - Casque - Coût: 8000

Augmente de +3 l'Esprit du porteur, mais réduit de 1 sa Défense.

**Couronne de Vision**

Majeur - Casque - Coût: 3000

Permet au porteur de voir plus loin autour de lui.

**Turban d'Illumination**

Majeur - Casque - Coût: 5000

Augmente de 10% l'Expérience gagnée par le porteur.

**Couronne de Serres de Dragon**

Majeur - Casque - Coût: 14000

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

**Couronne du Lion**

Relique - Casque - Coût: 24000

Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

**Heaume des Seigneurs Nains**

Relique - Casque - Coût: 25000

Augmente de +4 l'Esprit du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Aveuglement.

**Couronne de Sar-Issus**

Relique - Casque - Coût: 36000

Augmente de +6 l'Esprit du porteur.

Armure**Armure de Vaillance**

Mineur - Armure - Coût: 3000

Augmente de +1 la Défense et le Moral du porteur.

**Plastron de Dominance des Arcanes**

Mineur - Armure - Coût: 4000

Augmente de +2 la Puissance Magique du porteur.

**Tunique de Scarification**

Mineur - Armure - Coût: 7500

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur, mais réduit de 1 son Moral.

**Haubert d'Illumination**

Majeur - Armure - Coût: 10000

Augmente de 20% l'Expérience gagnée par le porteur.

**Armure en Ecailles de Dragon**

Majeur - Armure - Coût: 14000

Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

**Cuirasse des Seigneurs Nains**

Relique - Armure - Coût: 30000

Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.

**Armure du Héros Oublié**

Relique - Armure - Coût: 36000

Augmente de +2 toutes les Caractéristiques du porteur et accorde 20% de Résistance à la Magie à son armée.

**Robe de Sar-Issus**

Relique - Armure - Coût: 36000

Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.

Bottes**Bottes de Défense Magique**
Mineur - Bottes - Coût: 5000

Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

**Souliers d'Emeraude**
Mineur - Bottes - Coût: 5000

Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre.

**Bottes de Chevauche-Vent**
Mineur - Bottes - Coût: 6000

Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.

**Bottes de Libre-Voie**
Majeur - Bottes - Coût: 10000

Permet au porteur de se déplacer sur terrain accidenté sans subir de pénalité.

**Jambières d'Os de Dragon**
Majeur - Bottes - Coût: 14000

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.

**Bottes de Caracole**
Majeur - Bottes - Coût: 25000

Augmente la vitesse de déplacement sur terre du porteur.

**Jambières des Seigneurs Nains**
Relique - Bottes - Coût: 25000

Augmente de +4 l'Attaque du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Epuisement.

**Bottes de Lévitation**
Relique - Bottes - Coût: 30000

Permet au porteur de se déplacer sur mer.

**Sandales du Juste**
Relique - Bottes - Coût: 30000

Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur.

Manteau**Bourse d'Or Inépuisable**
Mineur - Manteau - Coût: 5000

Augmente de +250 Pièces d'Or vos revenus quotidiens.

**Cape de Plumes de Phénix**
Mineur - Manteau - Coût: 5000

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.

**Pèlerine de Sylanna**
Mineur - Manteau - Coût: 5000

Réduit de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre ennemis.

**Cape de la Crinière du Lion**
Majeur - Manteau - Coût: 6000

Augmente de +2 le Moral du porteur.

**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: 14000

Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.

**Voile de l'Ombre de la Mort**
Relique - Manteau - Coût: 24000

Réduit de 2 le Moral et la Chance des créatures ennemis.

**Houppelande de Sandro**
Relique - Manteau - Coût: 25000

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 de Vitalité**

Mineur - Anneau - Coût: 4000

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

**Anneau Pare-Tonnerre**

Mineur - Anneau - Coût: 5000

Accorde 50% de protection contre la Foudre.

**Sangle Élémentaire**

Mineur - Anneau - Coût: 5000

Enseigne le sort Invocation d'Elémentaires. Augmente de +4 la Puissance Magique du porteur lorsqu'il lance ce sort.

**Anneau de Prudence**

Mineur - Anneau - Coût: 10000

Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur, mais réduit de 1 la Vitesse de toutes les créatures de son armée.

**Anneau Maudit**

Majeur - Anneau - Coût: 6000

Réduit de 2 la Chance de l'ennemi.

**Anneau de Brise Ferveur**

Majeur - Anneau - Coût: 6000

Réduit de 2 le Moral des créatures ennemis.

**Anneau de l'Impénitent**

Majeur - Anneau - Coût: 6000

Accorde l'immunité contre le sort Mot de Lumière.

**Anneau de Célérité**

Majeur - Anneau - Coût: 10000

Augmente de 10% l'Initiative de toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Anneau Oeil de Dragon**

Majeur - Anneau - Coût: 25000

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

**Anneau de Hâte**

Relique - Anneau - Coût: 20000

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

**Anneau de Sar-Issus**

Relique - Anneau - Coût: 40000

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

Collier**Collier du Lion**

Mineur - Collier - Coût: 1500

Augmente de +1 le Moral du porteur.

**Collier de la Griffe Sanglante**

Mineur - Collier - Coût: 3000

Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du porteur.

**Charme de Rude-Hiver**

Mineur - Collier - Coût: 5000

Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Glace lancés par le porteur.

**Collier de Crocs de Dragon**

Majeur - Collier - Coût: 14000

Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

**Collier de la Victoire**

Majeur - Collier - Coût: 16000

Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

**Amulette de Nécromancie**

Relique - Collier - Coût: 8000

Augmente de 10% la compétence Nécromancie.

**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 héros ennemi.

**Pendentif de Maîtrise**

Relique - Collier - Coût: 40000

Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.

**Inventaire****Larme d'Asha**

Graal - Inventaire - Coût: 1000000

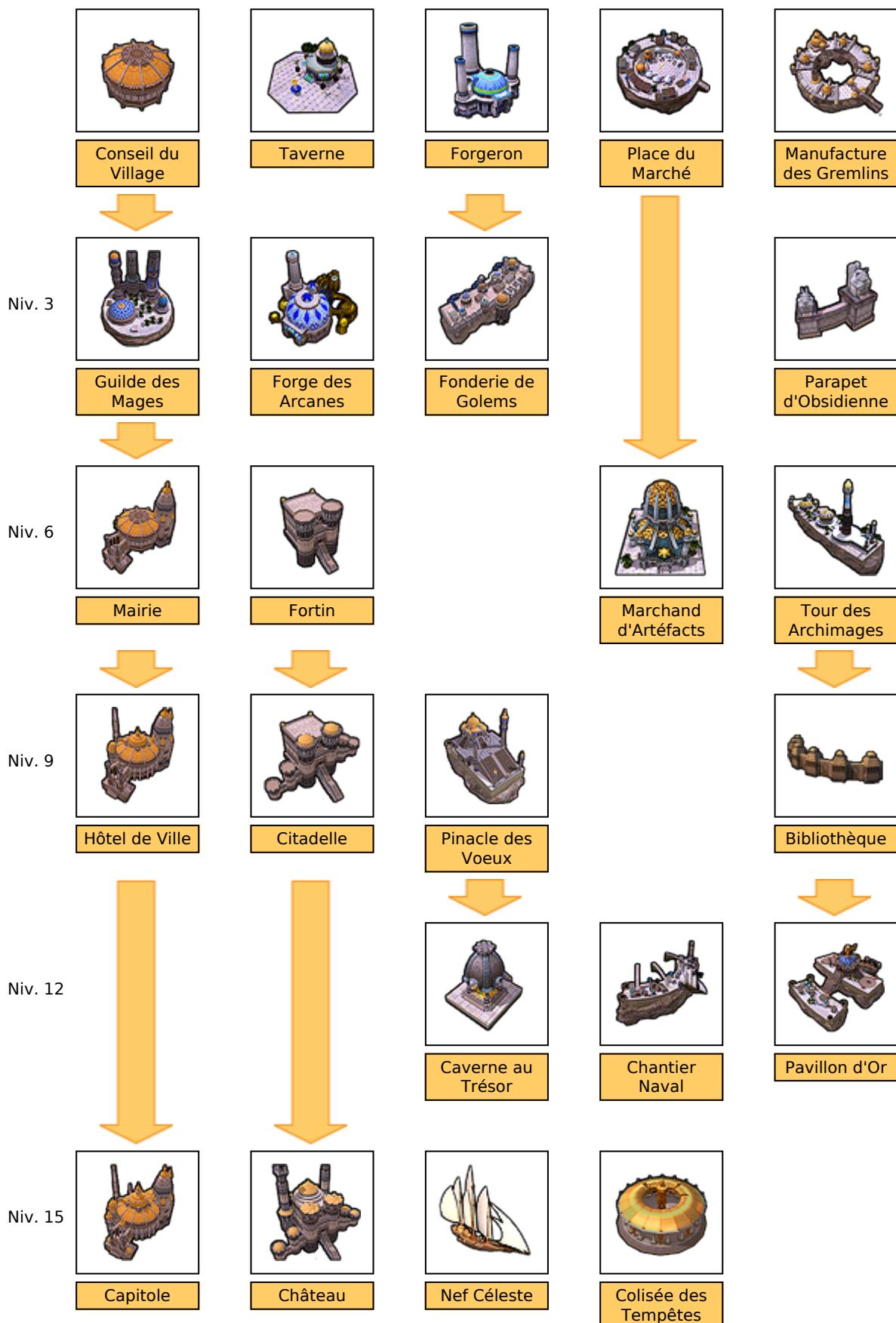


Emportez la Larme d'Asha dans la Cité de votre choix et la population y bâtiira une fantastique structure qui vous accordera de nombreux avantages.

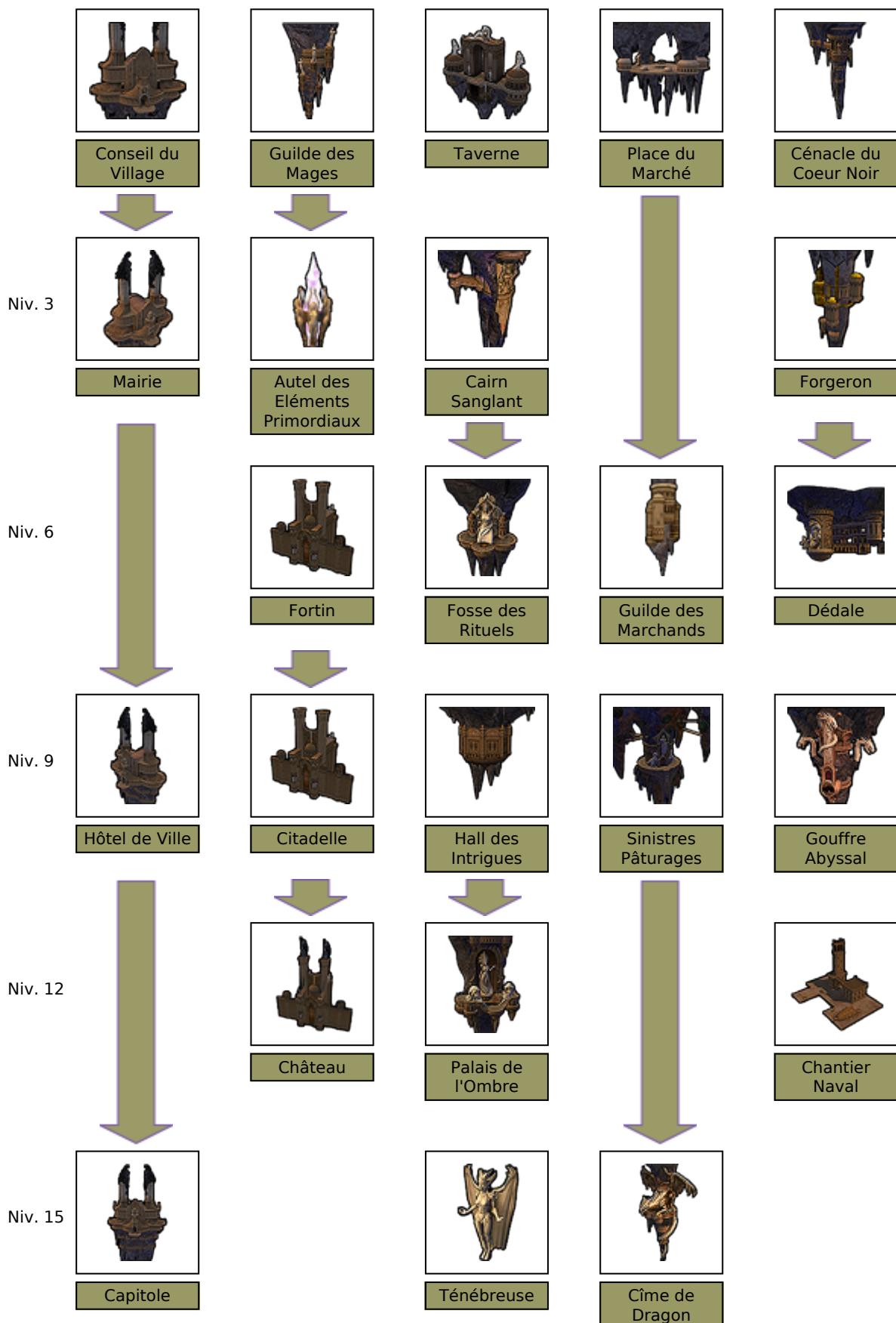
PLANS DE CONSTRUCTION

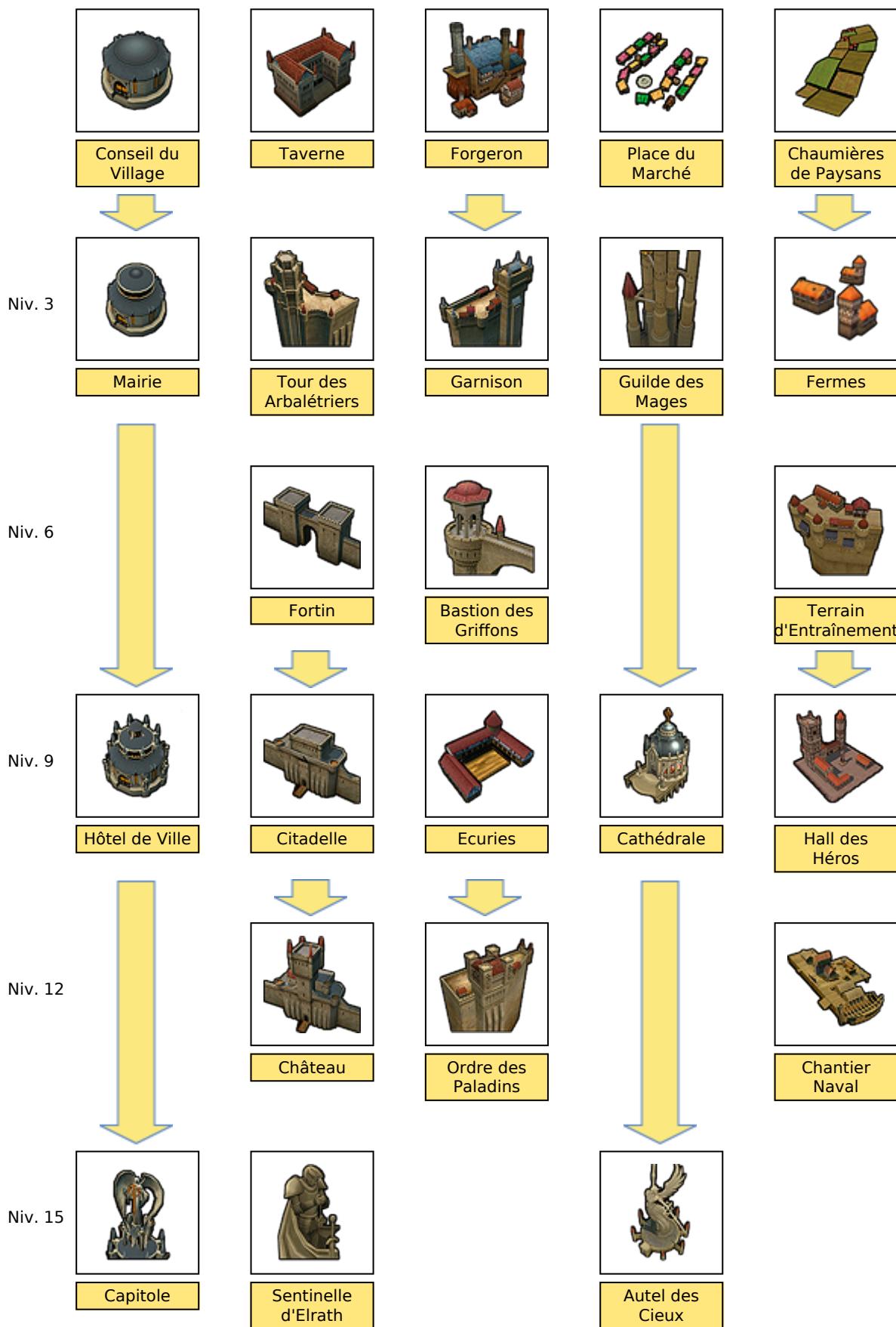


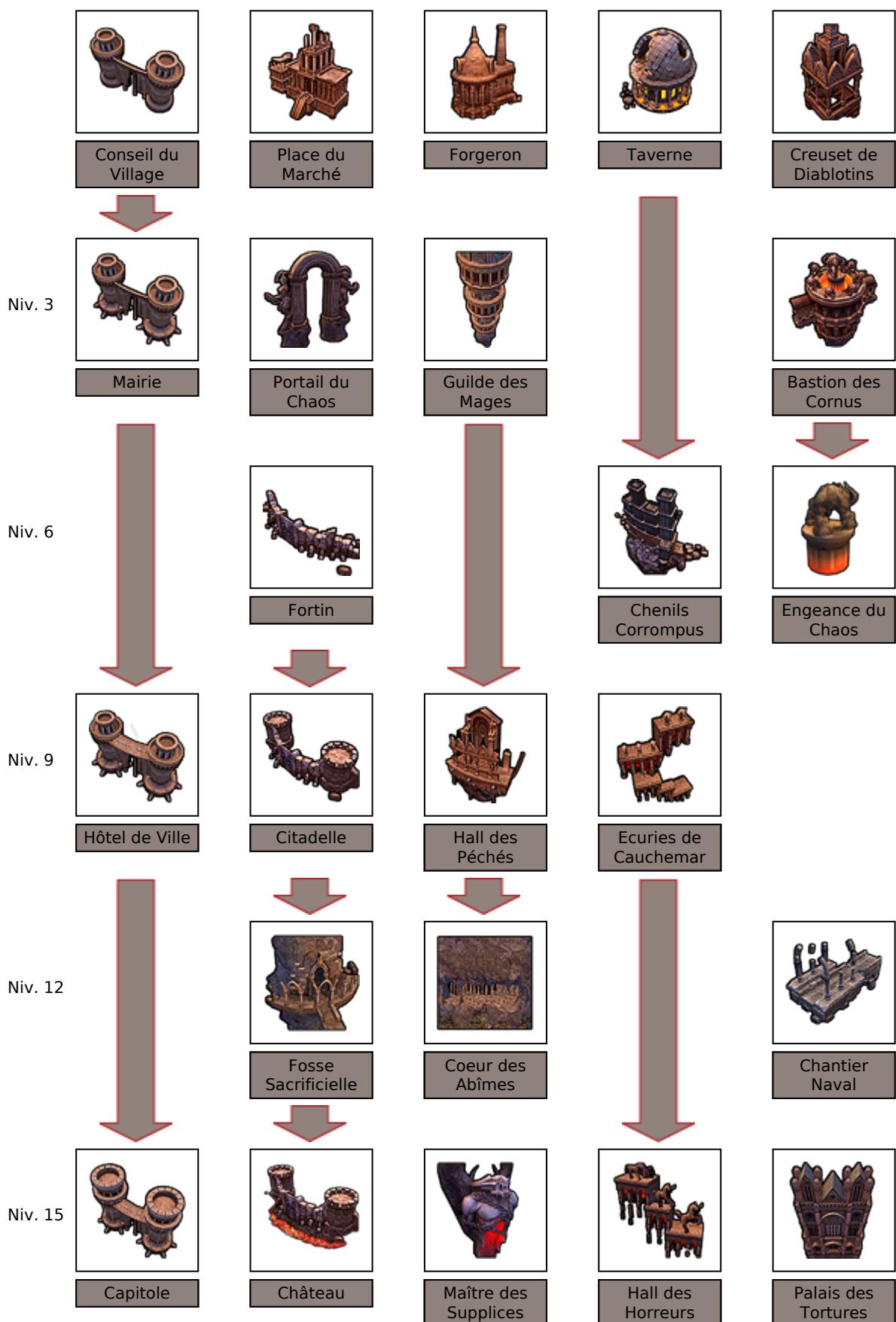
Académie



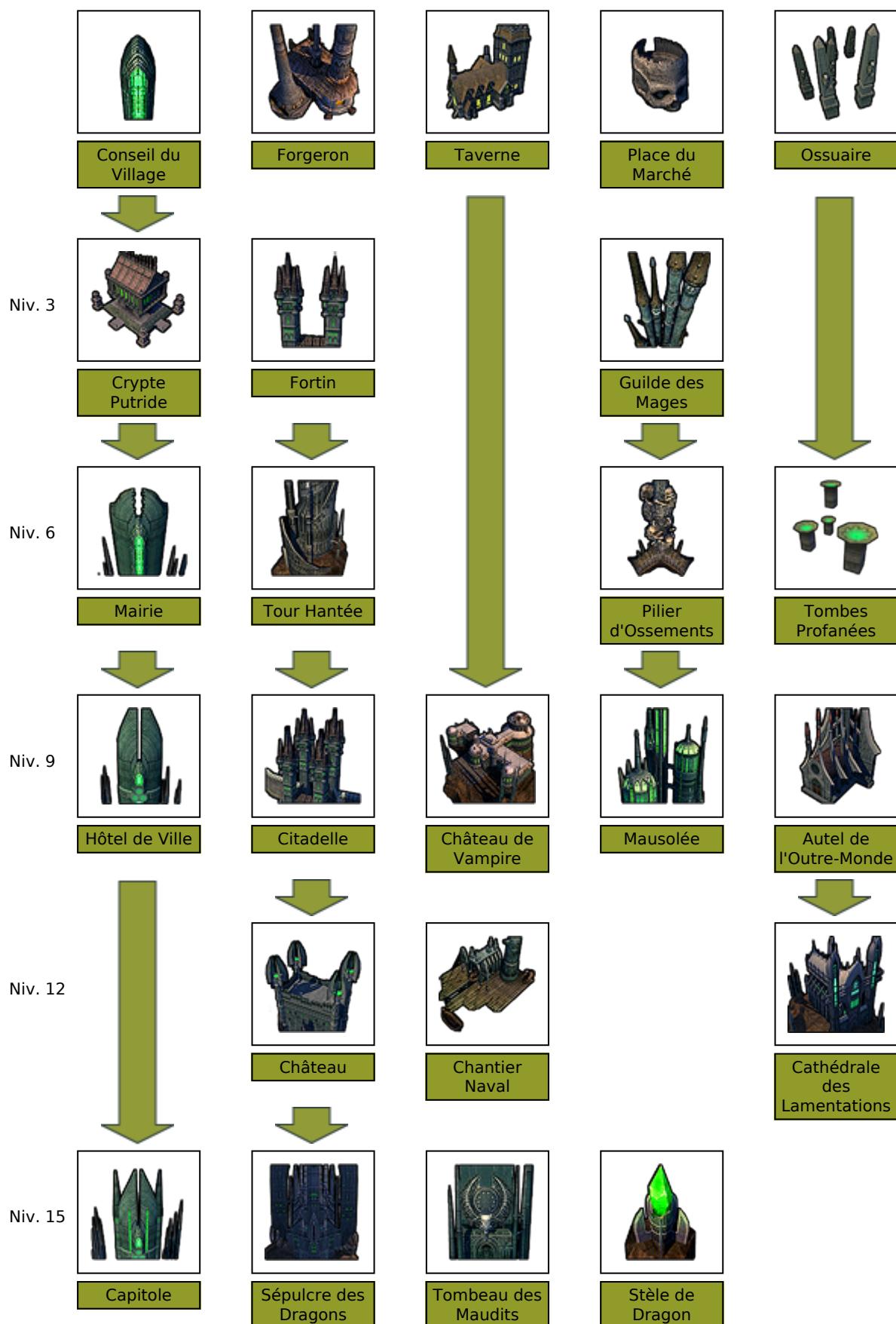
Donjon

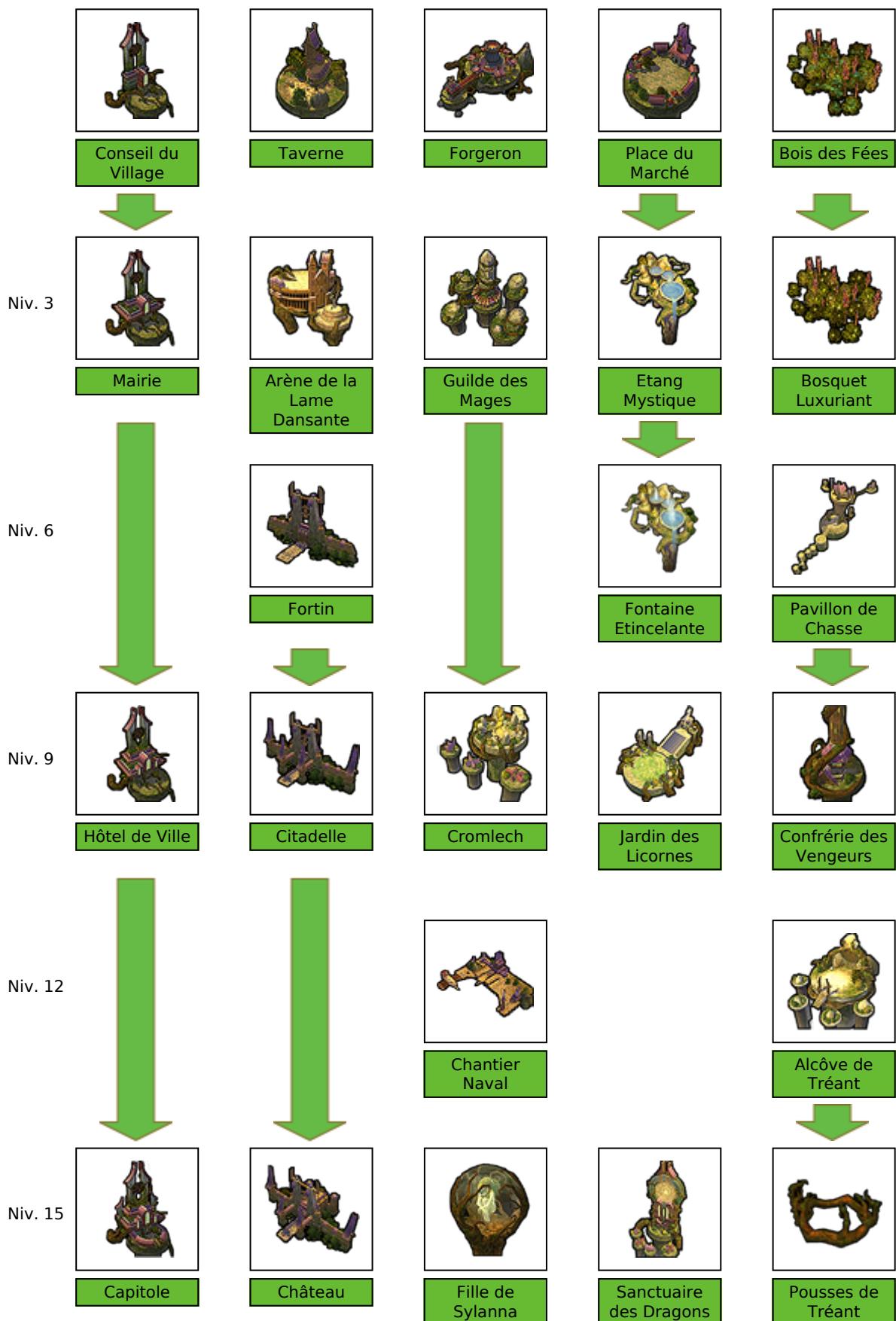


Havre

Inferno

Nécropole



Sylve



Académie

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'acheter et de vendre des ressources. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

» **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.

Académie - Bâtiments Spéciaux**Gilde 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.

Gilde des Mages de Niveau 2

Amélioration de la Gilde 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, Gilde des Mages de Niveau 1.

Gilde des Mages de Niveau 3

Amélioration de la Gilde 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, Gilde des Mages de Niveau 2.

Gilde des Mages de Niveau 4

Amélioration de la Gilde 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, Gilde des Mages de Niveau 3.

Gilde des Mages de Niveau 5

Amélioration de la Gilde 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, Gilde 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).

» **Coût:** 3000, 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 et de Sultans 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, fournit un peu d'Or chaque jour et augmente l'Esprit des Héros défenseurs. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

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 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, 10.



» **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 par semaine.



» **Coût:** 2700, 10.

» **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 par semaine.*» **Coût:** 3000, 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:** 2500, 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 par semaine.*» **Coût:** 6000, 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:** 3000, 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 par semaine.*» **Coût:** 8000, 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:** 6000, 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 par semaine.*» **Coût:** 10000, 10, 5, 5, 5.» **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 par semaine.*» **Coût:** 12000, 10, 10, 10, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Colisée des Nuages.

Donjon

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'acheter et de vendre des ressources. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

» **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.

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, 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, 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, 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.

» **Nécessite:** Guilde des Mages de Niveau 4.



Autel des Eléments

Améliore la capacité Chaîne Élémentaire. 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.

» **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 Élémentaire. Augmente de 10% les dommages infligés par les Chaînes Élémentaires. 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 peut permettre de bénéficier d'une augmentation variable de production hebdomadaire de Vierges Sanglantes et de Minotaures (et de leurs améliorations).

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Arène Sanglante.



Guilde des Marchands

Permet d'acheter des artéfacts. 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, fournit un peu d'Or chaque jour et augmente la Puissance Magique des Héros défenseurs. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

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 par semaine.

» **Coût:** 1200, 5.



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 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 par semaine.*» **Coût:** 2500, 10, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Labyrinthe.**Noirs Pâtures** - Demeure de Niveau 4*Les Noirs Pâtures vous permettent de recruter 4 Maraudeurs Noirs par semaine.*» **Coût:** 2000, 10, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9.**Sinistres Pâtures** - Demeure de Niveau 4*Amélioration des Noirs Pâtures.**Les Sinistres Pâtures vous permettent de recruter 4 Maraudeurs Sinistres par semaine.*» **Coût:** 4000, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Noirs Pâtures.**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 par semaine.*» **Coût:** 4000, 5, 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 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 Pâtures.**Cime de Dragon** - Demeure de Niveau 7*Amélioration de l'Antre de Dragon.**La Cime de Dragon vous permet de recruter 1 Dragon Noir par semaine.*» **Coût:** 15000, 15, 20.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Antre de Dragon.

Havre

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'acheter et de vendre des ressources. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

» **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.

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, 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.

» **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.

» **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.

» **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.

» **Coût:** 3500, 10, 5, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 6.



Hall des Héros

Le Hall des Héros améliore la compétence Entraînement. Réduit de 40% le coût d'entraînement des créatures.

» **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.

- » **Coût:** 2000, 10, 5.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Fermes**

Les Fermes augmentent de +5 la production hebdomadaire de Paysans et de Conscrits.

- » **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. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtrir cette structure.

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 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 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 par semaine.

- » **Coût:** 3000, 10.

- » **Nécessite:** Ville Niveau 3, Caserne.

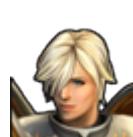
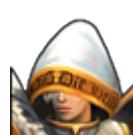
**Tour des Griffons** - Demeure de Niveau 4

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 par semaine.*» **Coût:** 4000, 10, 10, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Tour des Griffons.**Monastère** - Demeure de Niveau 5*Le Monastère vous permet de recruter 3 Prêtres par semaine.*» **Coût:** 3000, 5, 5, 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 par semaine.*» **Coût:** 8000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Monastère.**Lice** - Demeure de Niveau 6*La 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 par semaine.*» **Coût:** 9000, 20, 15.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Lice.**Autel de la Lumière** - Demeure de Niveau 7*L'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 par semaine.*» **Coût:** 12000, 20, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Autel de la Lumière.

Inferno

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'acheter et de vendre des ressources. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

» **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.

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.

» **Coût:** 1000, 2, 2.

» **Nécessite:** Ville Niveau 3.



Engeance du Chaos

L'Engeance du Chaos augmente de +2 la production hebdomadaire de Démons Cornus et de Tyrans 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 et de Destriers de Cauchemar.

- » **Coût:** 1000, 5.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 15, Ecuries Infernales.



Fosse Sacrificielle

La Fosse Sacrificielle permet de gagner de l'Expérience en sacrifiant des créatures.

- » **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 considérablement la Puissance Magique des Héros défenseurs. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

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 par semaine.*

- » **Coût:** 1200, 5.

- » **Nécessite:** Creuset de Familiers.



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 par semaine.*

- » **Coût:** 2500, 10, 5.

- » **Nécessite:** Ville Niveau 3, Tour des Cornus.



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 par semaine.*

- » **Coût:** 2500, 15, 5.

- » **Nécessite:** Ville Niveau 6, Chenils.



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 par semaine.*

- » **Coût:** 5000, 5, 3, 5, 3.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 9, Hall des Tentations.

**Ecuries Infernales** - Demeure de Niveau 5*Les 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 par semaine.*

- » **Coût:** 6000, 5, 5, 7, 10.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 9, Ecuries Infernales.

**Antichambre des Abîmes** - Demeure de Niveau 6*L'Antichambre des Abîmes vous permet de recruter 2 Fiélons des Abîmes par semaine.*

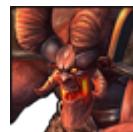
- » **Coût:** 5000, 10, 10.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hall des Tentations.

**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 par semaine.*

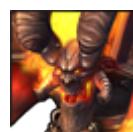
- » **Coût:** 8000, 10, 10, 7.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 12, Antichambre des Abîmes.

**Palais des Tourments** - Demeure de Niveau 7*Le 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 par semaine.*

- » **Coût:** 10000, 10, 15, 10.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 15, Palais des Tourments.



Nécropole

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'acheter et de vendre des ressources. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

» **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.

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, 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.



Pilier d'Ossements

Améliore la compétence Nécromancie. Augmente de 10% la compétence Nécromancie de vos Nécromanciens (effet cumulatif avec les autres Cités).

» **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.

» **Coût:** 1000, 5.

» **Nécessite:** Ville Niveau 9.

**Tombes Profanées**

Les Tombes Profanées augmentent de +6 la production hebdomadaire de Squelettes et d'Archers 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 et de Dragons Spectraux.

» **Coût:** 3000, 10, 10.

» **Nécessite:** Ville Niveau 15, Cimetière des Dragons.

**Tombeau des Maudits** - Structure du Graal

Le Tombeau des Maudits augmente la production hebdomadaire de créatures, fournit un peu d'Or chaque jour et augmente la compétence Nécromancie des tous vos Héros. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtrir cette structure.

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 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 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 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 par semaine.*

- » **Coût:** 4000, 10, 10, 5, 5.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 9, Manoir de Vampire.

**Caveau** - Demeure de Niveau 5*Le 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 par semaine.*

- » **Coût:** 6000, 10, 10, 3, 3, 3, 3.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 9, Caveau.

**Hall des Lamentations** - Demeure de Niveau 6*Le 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 par semaine.*

- » **Coût:** 8000, 10, 5, 10, 5.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 12, Hall des Lamentations.

**Cimetière des Dragons** - Demeure de Niveau 7*Le 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 par semaine.*

- » **Coût:** 8000, 20, 10, 15.
- » **Nécessite:** Ville Niveau 15, Cimetière des Dragons.



Sylve

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'acheter et de vendre des ressources. Les tarifs vous deviennent plus favorables lorsque vous possédez plusieurs Places du Marché.

» **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.

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, 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 et de Dryades.

» **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.

» **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, fournit un peu d'Or chaque jour et augmente la Chance de tous vos Héros. Une Larme d'Asha est nécessaire pour bâtir cette structure.

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 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 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 par semaine.*» **Coût:** 2000, 15, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 6, Loge de Chasse.**Cercle de Pierres** - Demeure de Niveau 4*Le 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 par semaine.*» **Coût:** 4000, 10, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Cercle de Pierres.**Clairière des Licornes** - Demeure de Niveau 5*La 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 par semaine.*» **Coût:** 6000, 5, 5, 5, 10.» **Nécessite:** Ville Niveau 9, Clairière des Licornes.**Arche de Tréant** - Demeure de Niveau 6*L'Arche de Tréant vous permet de recruter 2 Tréants par semaine.*» **Coût:** 4000, 15, 5, 5, 3.» **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 par semaine.*» **Coût:** 8000, 10, 7, 5, 5.» **Nécessite:** Ville Niveau 12, Arche de Tréant.**Autel des Dragons** - Demeure de Niveau 7*L'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 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. De puissants sortilèges placés dessus par les Mages ont assuré sa défense contre la malédiction de Markal, mais ses murs majestueux protègent maintenant les nécromanciens.

» **Attaque +2, Défense +2:** Augmente de +2 l'Attaque et la Défense des défenseurs

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 transformer les Mages qui se sentent plus des guerriers que des étudiants à part entière. Tous les ans, une grande promotion de Héros en devenir passe à la classe supérieure, et leurs services peuvent être loués à un prix raisonnable.

» **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 sert de porte vers l'océan pour les Cités d'Argent. Les navires de nombreuses nations viennent y jeter l'ancre, désireux de payer leur taxe d'amarrage exorbitante pour gagner accès aux riches marchés des Cités d'Argent. Cette lourde taxe va directement dans les caisses de la ville et aident au soutien de la marine mage.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bâteaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

Insar

Insar fournit des Tours puissantes pour la Cité

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours à l'ennemi

Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

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 Gremlins qui travaillent dessus.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 1:** +2 à la croissance des créature de niveau 1

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 ingénieusement de puissants artéfacts à l'intérieur des fortifications, l'architecte parvient à remporter son pari.

» **Remparts Solides:** Les fortifications 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

Safir

Safir augmente la production de Mages et d'Archimages

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

Shams

Shams diminue de 1 la Défense et l'Attaque du Héros ennemi qui assiège la ville.

» **Attaque -1, Défense -1:** Réduit de 1 l'Attaque et la Défense des attaquants

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 parlent pour eux-mêmes - elles font des ravages dans les forces des envahisseurs.

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours 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

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

Zakiv

Cette métropole en plein épanouissement est un grand centre des Cités d'Argent. Elle fut construite après la guerre contre les Nécromanciens. Les mages n'oublièrent aucun sort de protection 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

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

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 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

Peu de cités des cavernes labyrinthiques des Elfes Noirs sont accessibles par la mer. L'importance de ces quelques ports - autant pour l'espionnage que pour le commerce - est telle qu'ils doivent être parfaitement gérés. La construction de navires est d'une importance capitale, et les prix sont artificiellement maintenus vers le bas.

» **Flotte Innombrable:** Le Chantier Naval construit des bateaux pour la moitié du prix normal (500 Or + 5 Bois)

Shansyl

Bien qu'aucun Elfe Noir 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

Sorfail

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 attaquants

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

Talmon

Le réseau de labyrinthes souterrains, dont la totalité des embranchements provient de tout Talmon, aboutit près de Ur-Toth, une ville appartenant aux Démons qui est connue pour ses réserves de diamants. Les opérations secrètes dans cette trésorerie sont devenues monnaie courante pour les combattants furtifs de 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 de Mages-feu nains particulièrement malins. Ces pierres n'ont pas perdu leurs pouvoirs magiques et infligeront de sérieux dégâts à quiconque tentera d'assiéger Talosthra.

» **Attaque -1, Défense -1:** Réduit de 1 l'Attaque et la Défense des attaquants

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 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 qu'en possession d'une académie militaire excellente et de terrains d'entraînements, cette ville somnolente est située loin des terres où la guerre fait rage : la frontière avec les Nains et les Elfes d'Irollan. En conséquence, les Héros elfes noirs qui sortent du centre d'entraînement local sont impatients de s'évader et de tenter leur chance autre part. Ils pratiquent des prix très attractifs pour ceux qui voudraient s'offrir leurs services.

» **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)

Balmville

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

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 bateaux 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

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

Gryphonhill

Créatures cat4

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

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

Comme on pouvait s'y attendre, le symbole de Mont-Griffon est un griffon. Après tout, la ville est située parmi les collines où ces majestueuses créatures chassent, font leur nid et se reproduisent. La quasi totalité des habitants de la ville est impliquée dans leur capture, leur dressage ou leur alimentation.

» **Entraîneur Militaire de Niveau 4:** +2 à la croissance des créature de niveau 4

Morne-Falaise

Minerai supplémentaire

» **Producteur de Minerai:** Le Silo à Ressources produit une unité de Minerai 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 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 bâteaux 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 excellent ainsi dans la création de munitions de qualité plutôt que de machines plus complexes.

» **Spécialiste des Charettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charettes 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)

Thornham

Tours

» **Tours Protégées:** Augmente les dommages infligés par les tours à l'ennemi
Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

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

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

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'envahisseurs 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

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 Charettes de Munitions:** *Le Forgeron offre des Charettes 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

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 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 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 Charettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charettes 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 attaquants

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 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 mis 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 artéfacts 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-eshuh

Les Non-Morts d'Ammi-eshuh 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 Charettes de Munitions:** Le Forgeron offre des Charettes 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 attaquants

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 attaquants

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

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 prédécesseurs, 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

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 mineraï.

» **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 bâtirent 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

Spes

Chance -1 pour l'ennemi

» **Chance -1:** Réduit de 1 la Chance des attaquants

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 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 attaquants

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

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 à l'ennemi

Les tourelles de défense infligent 25% de dommages supplémentaires

Diraen

La ville 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'alliée 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

Mensyl

Site du tout premier Cercle des Druïdes 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 sont plus difficiles à détruire

Chaque structure de défense (murs, tourelles et porte) a 50 Points de Vie supplémentaires

Ngororad

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 artéfacts 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 bâteaux 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:** +500 PO par jour, augmente de +2 le Moral et la Chance pour les 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 Charettes de Munitions:** *Le Forgeron offre des Charettes 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 et des secrets 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



Herbe

Vitesse de déplacement normale. +1 en Attaque et en Défense aux créatures du **Hâvre** et de la **Sylve**.

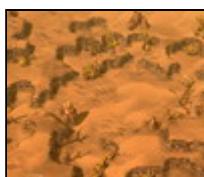
» **Elémentaires:** Air, Terre



Terre

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût +25%). +1 en Attaque et en Défense aux créatures de la **Nécropole**.

» **Elémentaires:** Eau, Terre



Sable

Ralentit le déplacement des héros de 33% (coût +50%). +1 en Attaque et en Défense aux créatures de l'**Académie**.

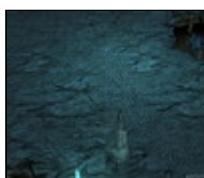
» **Elémentaires:** Feu, Air



Lave

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût 25%). +1 en Attaque et en Défense aux créatures de l'**Inferno**.

» **Elémentaires:** Feu, Terre



Souterrain

Ralentit le déplacement des héros de 20% (coût 25%). +1 en Attaque et en Défense aux créatures du **Donjon**.

» **Elémentaires:** Terre, Eau



Mer

» **Elémentaires:** Eau, Air



Route

Augmente la vitesse de déplacement des héros de 33% (chaque déplacement coûte 25% de moins).

Bâtiments de la carte d'Aventure



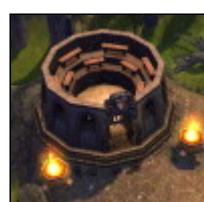
Ancien de Sylanna

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 d'un Héros. 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 Méditation Magique

Enseigne un sort puissant du 3e Cercle.

**Autel de Rituel Magique**

Enseigne un sort décent du 2e Cercle.

**Bouée**

Augmente le Moral jusqu'au terme de la prochaine bataille.

**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**

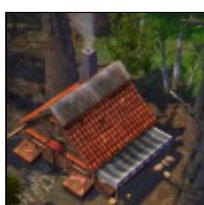
Ce vieux cartographe a beaucoup voyagé. Il vit aujourd'hui de la vente des copies de ses cartes.

**Chantier Naval**

Construit des navires pour naviguer sur les mers.

**Chariot**

Contient une petite quantité de ressources, ou un artéfact mineur aléatoire.

**Comptoir**

Permet à un Héros d'acheter ou de vendre des ressources.

**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.

**Drapeau en Lambeaux**

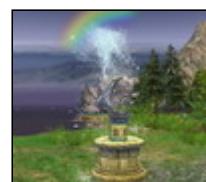
Augmente le Moral et la Chance jusqu'au terme de la prochaine bataille et accorde des Points de Mouvement supplémentaires.

**Ecuries**

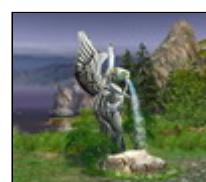
Augmente le nombre de Points de Mouvement d'un Héros jusqu'à la fin de la semaine.

**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.

**Fontaine de Jouvence**

Augmente le Moral jusqu'au terme de la prochaine bataille et accorde des Points de Mouvement supplémentaires.

**Fort**

Vous permet d'améliorer les créatures de l'armée d'un Héros.

**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.

**Jardin du Petit Peuple**

Fournit des Gemmes ou de l'Or, une fois par semaine.

**Lac du Cygne Ecarlate**

Augmente la Chance du Héros jusqu'au terme de la prochaine bataille, mais consomme tous ses Points de Mouvement restants.

**Marché Noir**

Ces contrebandiers peuvent vous vendre des artéfacts rares, mais à un prix exorbitant.

**Moulin à Vent**

Fournit un peu d'une ressource au hasard, une fois par semaine, au héros qui le visite.

**Oasis**

Augmente le Moral jusqu'au terme de la prochaine bataille et accorde des Points de Mouvement supplémentaires.

**Obélisque**

Contient un fragment de la Carte Mystère.

**Observatoire d'Ocrebois**

Révèle le terrain alentour.

**Oeil de Mage**

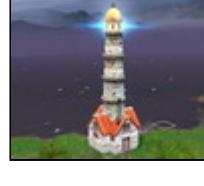
Révèle le terrain alentour à un observateur distant se trouvant dans une Hutte de Mage.

**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.

**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**

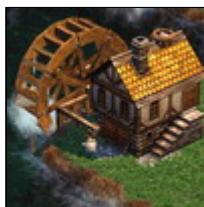
Restaure la totalité du Mana d'un Héros.

**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.

**Roue à Aube**

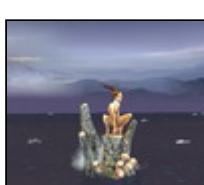
Fournit un peu d'Or, une fois par semaine, au héros qui la visite.

**Ruines d'une Cité Inferno**

Les ruines d'une cité démoniaque, détruite par les flammes et l'acier.

**Sanctuaire**

Ce lieu saint peut servir de refuge à un Héros éreinté.

**Sirène Turpide**

Massacre 30% de l'armée du Héros, mais lui fait gagner de l'Expérience pour chaque créature tuée.

**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.

**Taverne**

Permet de recruter un nouveau Héros.

**Temple**

Augmente le Moral du Héros jusqu'au terme de la prochaine bataille.

**Tour de Marletto**

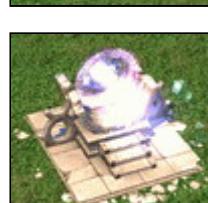
Augmente de +1 la Défense d'un Héros. Utilisable une seule fois par Héros.

**Tourbillon**

Transporte un navire jusqu'à un autre tourbillon distant.

**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 distante.

Sites de combat**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.

**Pyramide**

Des Golems de Fer et d'Acier gardent cette ancienne pyramide. On raconte qu'elle abrite le secret d'un sortilège très puissant.

» **Gardiens:** 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.

» **Butin:** 1 sort de niveau 1-5.

Réserves Élémentaires

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.

» **Gardiens:** 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.

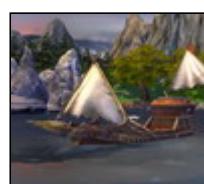
» **Butin:** 💎 4-12 • 🏰 4-12 • 🎀 4-12 • 💎 4-12
• 🍃 4-12 • 🏰 4-12 • 0-1 artefact mineur.

**Utopie Draconienne**

Ces anciennes ruines sont habitées par des Dragons depuis des siècles. Il vous faudra les vaincre pour vous appropier leurs trésors.

» **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.

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 !

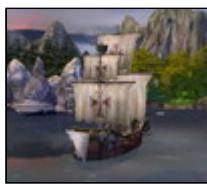
» **Gardiens:** Voir Galion Echoué

**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:** Combattez 38 Archers et 75 Paysans pour 3000 pièces d'Or et 5 Minerai (25% des cas).
Combattez 15 Elémentaires d'Eau pour 3000 pièces d'Or et un artefact majeur (25% des cas).
Combattez 35-40 Elémentaires d'Air pour 4000 pièces d'Or et un artefact mineur (25% des cas).
Combattez 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

Demeures de créatures**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**

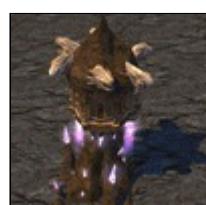
Augmente la production hebdomadaire d'Eclaireurs du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Eclaireurs.

**Arène Sanglante**

Augmente la production hebdomadaire de Vierges Sanglantes du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Vierges Sanglantes.

**Labyrinthe**

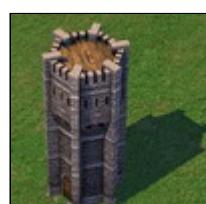
Augmente la production hebdomadaire de Minotaures du joueur qui le contrôle. Permet de recruter des Minotaures.

**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.

**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**

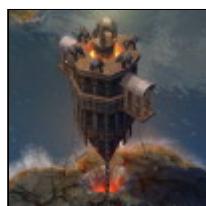
Augmente la production hebdomadaire de Fantassins du joueur qui la contrôle. Permet de recruter des Fantassins.

**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**

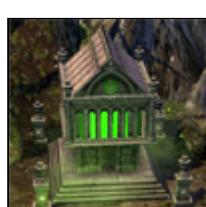
Augmentent la production hebdomadaire de Chiens des Enfers du joueur qui les contrôle. Permettent de recruter des Chiens des Enfers.

**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**

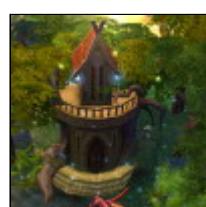
Augmente la production hebdomadaire de certaines créatures de la Nécropole de haut Niveau du joueur qui le contrôle. Permet de recruter ces créatures.

**Arbres à Fées**

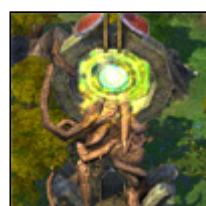
Augmentent la production hebdomadaire de Nymphe du joueur qui les contrôle. Permettent de recruter des Nymphe.

**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.

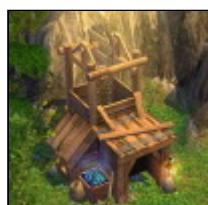
**Mine Abandonnée**

Cette mine a été depuis longtemps abandonnée. Il vous faudra vaincre les Non-Morts qu'elle abrite avant de pouvoir relancer son exploitation.

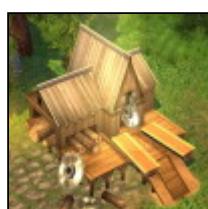
» **Gardiens:** 40 Squelettes, 30 Zombies Pestilentiels, 20 Fantômes et 5 Revenants (30%) • 34 Zombies, 26 Spectres et 9 Liches (25%) • 75 Assassins (30%) • 26 Elémentaires de Terre (15%).

**Mine d'Or**

Fournit 1000 Pièces d'Or par jour.

**Mine de Gemmes**

Fournit 1 unité de Gemmes par jour.

**Scierie**

Fournit 2 unités de Bois par jour.

Trésors**Bois**

Un tas de Bois.

**Coffre au trésor**

Un vieux coffre contenant de l'Or ou de précieux artéfacts.

**Cristaux**

Un tas de Cristaux.

**Feu de camp**

Un campement de brigands.

**Gemmes**

Un tas de Gemmes.

**Mercure**

Un chaudron de Mercure.

**Minerai**

Un tas de Minerai.

**Or**

Un tas d'Or.

**Soufre**

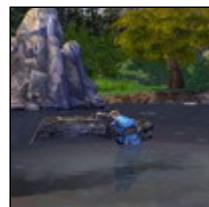
Un tas de Soufre.

Trésors de Mer**Bois flotté**

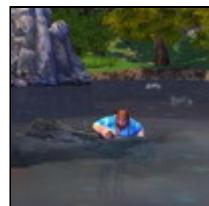
Sûrement les restes d'un naufrage.

**Coffre flottant**

Un coffre en bois qui flotte au gré des vagues.

**Fantassin naufragé**

Sauvez le naufragé et il vous offrira peut-être une récompense.

**Paysan naufragé**

Sauvez le naufragé et il vous offrira peut-être une récompense.





Semaines de rien du tout

Semaine du Calme Plat

Une semaine pendant laquelle il ne se passe pas grand-chose.

Semaine des Crapauds

Si une jeune fille ose embrasser un crapaud pendant cette semaine, on dit qu'elle sera mariée dans l'année.

Semaine des Poules

Une semaine pendant laquelle il faut marcher sur des oeufs.

Semaine des Lucioles

La semaine pendant laquelle les nuits sont les plus belles.

Semaine des Libellules

Une semaine pendant laquelle il est impossible de pêcher tranquillement au bord d'un lac.

Semaine des Renards

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une poule.

Semaine des Rats

La semaine préférée des chats.

Semaine des Lapins

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une carotte.

Semaine des Ecureuils

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une noisette.

Semaine de la Chenille

La semaine pendant laquelle les Elfes organisent un grand repas, au terme duquel ils exécutent une danse traditionnelle.

Semaine des Hamsters

Les productions hebdomadaires de Hamsters et de Hamsters de Combat Berserks sont doublées.

Semaine des Pigeons

Une semaine pendant laquelle il faut nettoyer les statues tous les jours.

Semaine de l'Angoisse

La semaine pendant laquelle se déroulent les examens finaux des Apprentis Magiciens des Cités d'Argent.

Semaine des Abeilles

La semaine préférée des enfants, car la production de miel dans les ruches est triplée.

Semaine des Coquelicots

Une semaine pendant laquelle il est de bon ton d'offrir des fleurs champêtres à ses voisins.

Semaine du Cygne

Anciennement la Semaine du Canard.

Semaine des Papillons

Une semaine pendant laquelle il y a souvent des tempêtes imprévisibles.

Semaine des Antilopes

La semaine préférée des lions.

Semaine des Mendiant

Une semaine pendant laquelle chacun se doit d'offrir la charité aux plus démunis.

Semaine des Corbeaux

La semaine pendant laquelle est organisé le concours du plus bel épouvantail.

Semaine des Castors

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un arbre.

Semaine des Flamants Roses

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une crevette.

Semaine des Tortues

Une semaine pendant laquelle tout le monde prend son temps.

Semaine des Lynx

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un lapin.

Semaine des Pingouins

La semaine de ceux qui ne sont pas des manchots.

Semaine des Faucons

Une semaine pendant laquelle il vaut mieux surveiller ce qui se passe au-dessus de sa tête.

Semaine des Hérissons

La semaine pendant laquelle les hérissons sont prioritaires sur les routes.

Semaine des Moineaux

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un ver de terre.

Semaine des Hirondelles

La semaine pendant laquelle les Hirondelles reviennent, en transportant parfois des noix de coco.

Semaine des Lions

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être une antilope.

Semaine du Coq

Une semaine pendant laquelle tout le monde se lève aux aurores.

Semaine des Vipères

Une semaine pendant laquelle il vaut mieux faire attention à où l'on met les pieds.

Semaine des Moutons

La production de laine est doublée.

Semaine des Daims

La semaine pendant laquelle se déroule le plus grand concours de chasse d'Ashan.

Semaine des Hiboux

Une chouette semaine.

Semaine des Chèvres

La production de fromage de chèvre est triplée.

Semaine des Cigognes

La semaine pendant laquelle les ramoneurs ont le plus de travail.

Semaine des Ours

Une semaine pendant laquelle il ne fait pas bon être un saumon.

Semaine des Coucous

Une semaine pendant laquelle les coucous chantent nuit et jour.

Semaine des Constellations

Une semaine pendant laquelle les astrologues étudient la position des étoiles pour tenter d'établir le calendrier des semaines à venir. Accessoirement, la production de parapluies est doublée.

Semaine des Salamandres

La semaine pendant laquelle les enfants jouent aux Héros et affrontent des dragons miniatures.

Semaine des Wyvernes

Une semaine pendant laquelle la production hebdomadaire de Wyvernes était doublée, avant leur totale extermination.

Semaine des Tigres

Une semaine idéale pour se trouver une nouvelle descente de lit.

Production de Ressources**Semaine du Festival**

Presque personne ne travaille cette semaine. La production de ressources précieuses est nulle (Soufre, Mercure, Gemmes, Cristal). La production d'Or, de Bois et de Minerai dans les mines et les villes est réduite de moitié.

Semaine des Joyaux

Les productions de Gemmes et de Cristaux sont doublées.

Semaine de l'Alchimie

Les productions de Mercure et de Soufre sont doublées.

Semaine 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 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 Havre, de l'Académie et de la Sylve est réduite de 20%.

Semaine du Repos

Lors des combats, l'Initiative de toutes les créatures Inferno, du Donjon et de la Nécropole est réduite de 20%.

Semaine de la Fragilité

Lors des combats, la Défense de toutes les créatures Havre, de l'Académie et de la Sylve est réduite de 20%.

Semaine de l'Infirmité

Lors des combats, la Défense de toutes les créatures Inferno, du Donjon et de la Nécropole est réduite de 20%.

Semaine du Chagrin

Lors des combats, le Moral et la Chance de toutes les créatures Havre, de l'Académie et de la Sylve sont réduits de -2.

Semaine de la Pureté

Lors des combats, le Moral et la Chance de toutes les créatures Inferno, du Donjon et de la Nécropole 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 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.

Semaines des Créatures**Semaine des Paysans**

Les productions hebdomadaires de Paysans et de Conscrits sont doublées.

Semaine des Archers

Les productions hebdomadaires d'Archers et d'Arbalétriers sont doublées.

Semaine de l'Infanterie

Les productions hebdomadaires de Fantassins et de Champions sont doublées.

Semaine des Griffons

Les productions hebdomadaires de Griffons et de Griffons Impériaux sont doublées.

Semaine de la Piété

Les productions hebdomadaires de Prêtres et d'Inquisiteurs sont doublées.

Semaine des Cavaliers

Les productions hebdomadaires de Cavaliers et de Paladins sont doublées.

Semaine des Anges

Les productions hebdomadaires d'Ange et d'Archanges sont doublées.

Semaine des Gremlins

Les productions hebdomadaires de Gremlins et d'Ingénieurs Gremlins sont doublées.

Semaine des Gargouilles

Les productions hebdomadaires de Gargouilles et de Gargouilles d'Obsidienne sont doublées.

Semaine des Machines

Les productions hebdomadaires de Golems de Fer et de Golems d'Acier sont doublées.

Semaine des Magiciens

Les productions hebdomadaires de Mages et d'Archimages sont doublées.

Semaine des Djinns

Les productions hebdomadaires de Djinns et de Sultans Djinns sont doublées.

Semaine des Rakshasas

Les productions hebdomadaires de Rani Rakshasa et de Raja Rakshasa sont doublées.

Semaine des Géants

Les productions hebdomadaires de Géants et de Titans sont doublées.

Semaine Féérique

Les productions hebdomadaires de Nymphe et de Dryades sont doublées.

Semaine de la Lame Dansante

Les productions hebdomadaires de Danse-Lames et de Danse-Guerres sont doublées.

Semaine des Chasseurs

Les productions hebdomadaires de Chasseurs et de Maîtres Chasseurs sont doublées.

Semaine des Druides

Les productions hebdomadaires de Druides et de Druides Séculaires sont doublées.

Semaine des Licornes

Les productions hebdomadaires de Licornes et de Licornes d'Argent sont doublées.

Semaine des Tréants

Les productions hebdomadaires de Tréants et de Tréants Séculaires sont doublées.

Semaine des Diablotins

Les productions hebdomadaires de Diablotins et de Familiers sont doublées.

Semaine des Cornus

Les productions hebdomadaires de Démons Cornus et de Tyrans Cornus sont doublées.

Semaine des Chiens

Les productions hebdomadaires de Chiens des Enfers et de Cerbères sont doublées.

Semaine de la Tentation

Les productions hebdomadaires de Succubes et de Maîtresses Succubes sont doublées.

Semaine des Cauchemars

Les productions hebdomadaires de Chevaux Infernaux et de Destriers de Cauchemar sont doublées.

Semaine des Abîmes

Les productions hebdomadaires de Fièlons des Abîmes et de Seigneurs des Abîmes sont doublées.

Semaine Démoniaque

Les productions hebdomadaires de Diables et d'Archidiables sont doublées.

Semaine Noire

Les productions hebdomadaires d'Eclaireurs et d'Assassins sont doublées.

Semaine Sanglante

Les productions hebdomadaires de Vierges Sanglantes et de Furies Sanglantes sont doublées.

Semaine des Minotaures

Les productions hebdomadaires de Minotaures et de Champions Minotaures sont doublées.

Semaine des Maraudeurs

Les productions hebdomadaires de Maraudeurs Noirs et de Maraudeurs Sinistres sont doublées.

Semaine des Hydres

Les productions hebdomadaires d'Hydres et d'Hydres des Abysses sont doublées.

Semaine de l'Ombre

Les productions hebdomadaires de Sorcières de l'Ombre et de Matriarches de l'Ombre sont doublées.

Semaine des Dragons

Les productions hebdomadaires de Dragons d'Ombre et de Dragons Noirs sont doublées.

Semaine des Squelettes

Les productions hebdomadaires de Squelettes et d'Archers Squelettes sont doublées.

Semaine des Morts

Les productions hebdomadaires de Zombies et de Zombies Pestilentiels sont doublées.

Semaine des Fantômes

Les productions hebdomadaires de Fantômes et de Spectres sont doublées.

Semaine des Vampires

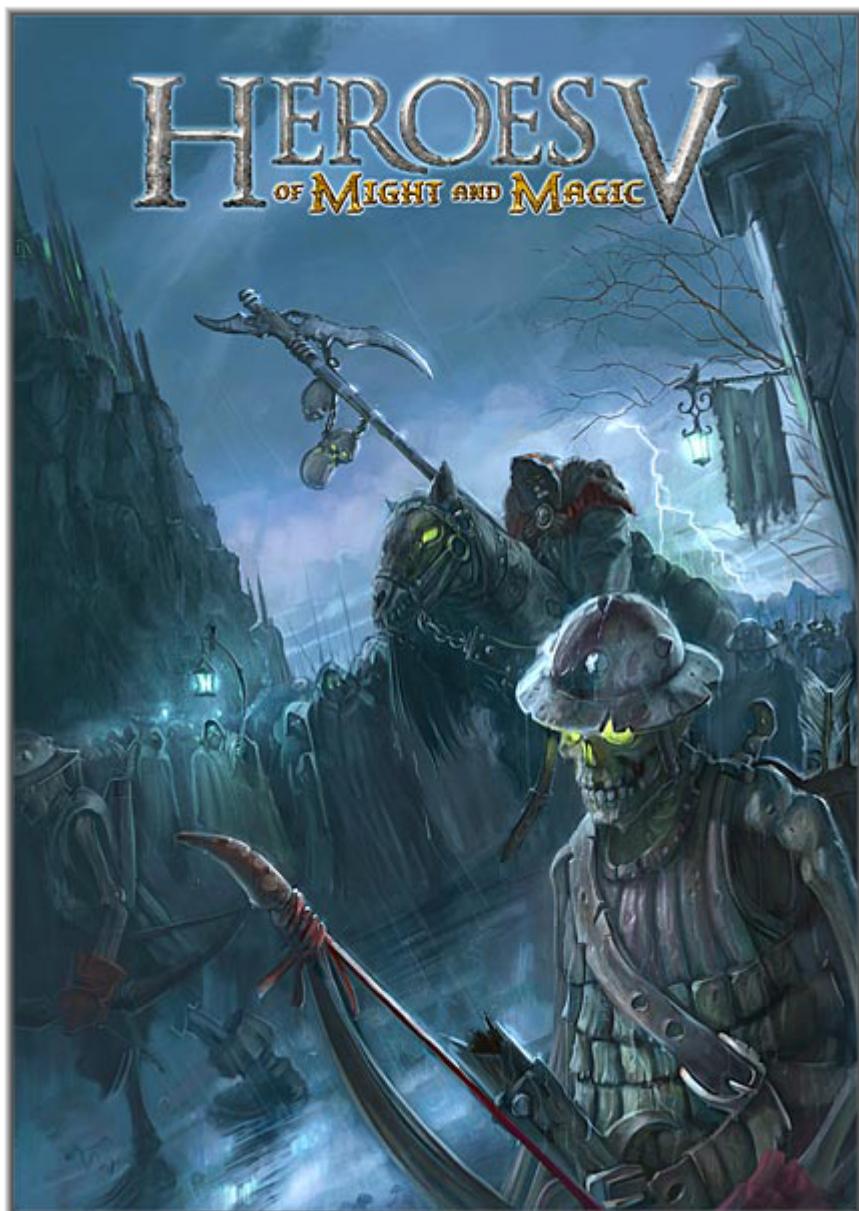
Les productions hebdomadaires de Vampires et de Seigneurs Vampires sont doublées.

Semaine des Liches

Les productions hebdomadaires de Liches et d'Archiliches sont doublées.

Semaine des Os de Dragon

Les productions hebdomadaires de Dragons Squelettes et de Dragons Spectraux 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 **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	+6%	+1	+1
E = 2				+2%			+13%		
E = 3				+3%			+19%		
E = 4			+2	+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				+14		+14			
E = 52									
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.

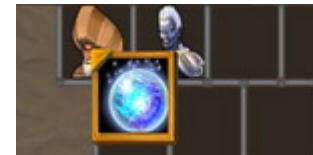
Niveaux des Artefacts

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.

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.

Stratégies

Omniscience des Arcanes

Omniscience des Arcanes est l'une des véritables capacités "absolues". La voie vers cette capacité est plutôt aisée, nécessitant des compétences utiles comme Apprentissage, 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 nécessaires aux magies de la Lumière, de la Destruction et des Ténèbres, mais profiter tout de même de leurs effets. Bien sûr, ils ne seront pas accompagnés de leurs capacités respectives. De plus, en raison du temps important avant d'apprendre les capacités absolues, construire la Librairie est fortement recommandé si un sort comme Forces Fantomatiques ou Grâce de Puissance ne pointe pas son nez.



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 10 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.180](#).

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:

1. *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. 
2. *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 5% des dommages normaux



Focalisation Pratique

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 10% des dommages normaux

» **Prérequis:** Notions de Focalisation



Focalisation Avancée

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 15% des dommages normaux

» **Prérequis:** Focalisation Pratique



Focalisation Ultime

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 20% 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:** Charnier, Vision des Larmes d'Asha, Major de Promotion

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	-
Stalagmites	1	Terre
Foudre	2	Air
Trait de Glace	2	Eau
Boule de Feu	3	Feu
Cercle d'Hiver	3	Eau
Chaîne de Foudre	4	Air
Pluie de Météores	4	Terre
Armageddon	5	Feu
Choc Terrestre	5	Terre

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. Cependant, il est bien 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 35% de dégâts élémentaires, un bonus déjà conséquent.

Courroux des Eléments

La puissance de Courroux des Eléments dépend de l'efficacité initiale du bonus de dommages élémentaires de votre héros, puisque cette capacité en double les effets. Pour qu'elle soit maximale il vous faut posséder un certain nombre d'autels des éléments primordiaux. Evidemment, une fois que le héros atteint les niveaux ultimes de son développement, Courroux des Eléments peut être une arme impitoyable, particulièrement si le sorcier a appris Chance ou Attaque Avancée. Mais si Courroux des Eléments est une capacité très puissante, elle nécessite un nombre très important de prérequis, ce qui la rend très difficile à apprendre. Pour en savoir plus, consultez la [section Développement du Héros p.188](#).



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.



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 suivant.

Coûts

Entrainement Simple

Unité de départ	Unité entraînée	Coût Normal	Coût + Ent. Eff.	Coût + Hall	Coût + Ent. Eff. + Hall
		150	135	90	81
		270	243	162	145,8
		1950	1755	1170	1053
		4200	3780	2520	2268

Entrainement Cumulé

Unité de départ	Unité entraînée	Coût Normal	Coût + Ent. Eff.	Coût + Hall	Coût + Ent. Eff. + Hall
		420	378	252	226,8
		2370	2133	1422	1279,8
		6570	5913	3942	3547,8
		2220	1998	1332	1198,8
		6420	5778	3852	3466,8
		6150	5535	3690	3321

Abbr.: *Ent. Eff.* = Entraineur Efficace | *Hall* = Hall des Héros

Sans aucun bonus, le coût est trois fois celui de la créature que vous atteindrez après entraînement. 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, ce qui vous coûtera le même prix, et elles seront converties 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.

Modification des coûts d'Entraînement

Afin de pouvoir entraîner des unités, le Terrain d'Entraînement doit être construit. Malgré son prix élevé, le Hall des Héros est évolution très rentable, puisqu'il réduit le coût d'Entraînement de 40%, rendant le processus bien plus aisé sur les cartes à maigres revenus en Or. L'Entraînement reste l'apanage des Chevaliers, les Héros du Havre.

Les bonus du Hall des Héros et d'Entraînement Avancé sont multiplicatifs: ensemble, ils réduisent le coût de 46%.



Terrain d'Entraînement

- » **Effets:** Requis pour pouvoir entraîner dans la ville.
- » **Prérequis:** Ville niveau 6.
- » **Coût:** 3500 Or, 10 Bois, 5 Pierre, 5 Argent



Hall des Héros

- » **Effets:** Le coût d'Entraînement est réduit de 40% dans cette ville.
- » **Prérequis:** Ville niveau 9, Terrain d'Entraînement.
- » **Coût:** 5000 Or, 10 Bois, 5 Pierre, 5 Argent



Entraînement Avancé

- » **Effets:** Le coût d'Entraînement est réduit de 10% pour ce héros.

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. Pensez à bien construire le Hall des Héros avant d'entraîner de nombreuses troupes, afin de profiter de son bonus conséquent.

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. De plus, les compétences nécessaires (à part peut-être Magie de la Lumière) ne sont pas optimales pour le développement du Chevalier, mettant la Contre-offensive Impitoyable quasiment hors de portée.



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.203).

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 archidiables)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 45% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Déphasage Avancé

Augmentations du Déphasage



Déphasage Instantané

- » **Effet sur la vitesse:** Les unités **déphasées** apparaissent instantanément.
- » **Prérequis:** Téléportation d'Assaut, Chance de Pendu, Pouvoir de Rapidité



Maître des Plans

- » **Effet sur la quantité:** 20% de renforts supplémentaires
- » **Prérequis:** Recrutement



Déphasage Rapide

- » **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.203)
- » **Prérequis:** Voyageur



Déphasage Massif

- » **Effet sur la quantité:** 10% à 35% de chance que le double de renforts soit déphasés (le pourcentage dépendant de la chance du héros: $10\% + \text{Chance} * 5\%$, 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 Démon peuvent apprendre des capacités liées à d'autres compétences, comme Commandement, Logistique ou Chance, pour améliorer le déphasage dans leur armée.

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 (Téléportation d'Assaut, Déphasage Massif, Déphasage Rapide, Frénésie). Cependant, comme toutes les capacités absolues, il ne laisse qu'une compétence libre sur les six qu'un héros peut apprendre. Si vous jouez la carte du Déphasage, vous pourrez choisir Commandement et Maître des Plans (à supposer que ce choix vous soit offert). Mais cela vous coupera d'autres stratégies intéressantes, comme la combinaison Rage des Enfers (Défense) / Flammes Cuisantes (Magie de la Destruction), basée sur Flammes des Enfers. De plus, sans la compétence Défense, vos troupes seront d'autant plus vulnérables, et vous compterez uniquement sur le rempart des troupes déphasées pour vous protéger.



Nécropole: Nécromancie

La Nécromancie est une compétence simple, résultat de la pratique des arts sombres, en d'autres termes, c'est la capacité à relever des créatures d'entre les morts. Contrairement à Heroes IV, la Nécromancie dans Heroes V ne vous permet de relever que des squelettes, même en progressant de niveau. C'est le pourcentage de créatures relevées en tant que squelettes qui augmentera. De plus, vous pourrez aussi relever des Archers squelettes avec la capacité correspondante.

Les squelettes sont relevés seulement après le combat et si:

- » Vous gagnez le combat (seules les unités ennemis tuées sont prises en compte, pas celles qui ont fuit).
- » Vous avez tué des unités ennemis (hors créatures mécaniques et élémentaires).

Evidemment, plus vous battez d'unités ennemis, plus vous recevrez de squelettes grâce à la nécromancie. Le nombre précis est basé sur les points de vie des unités ennemis tuées au combat (non-mécaniques, non-élémentaires):

$$\text{Points de vie relevés} = \text{Points de vie tués} \times \text{Nécromancie}$$

où la nécromancie dépend de la compétence du héros et du nombre de Pilier d'Ossements dans ses villes (voir plus bas). Notez que les squelettes ont 4 points de vie, et les archers squelettes, 5 points de vie. **Le nombre de squelettes relevés est limité par le nombre de créatures tuées.**

Donc, 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 35%, vous recevrez en retour l'équivalent de 164 points de vie, c'est-à-dire 41 squelettes, ou 32 archers squelettes. A condition, bien sûr que vous ayez tué au moins autant de créatures.

Contrairement aux autres capacités raciales, il n'y a pas de bâtiment nécessaire pour pouvoir utiliser la Nécromancie — chaque Nécromancien en est naturellement capable. Il existe par contre différents moyens d'accroître la puissance de la compétence Nécromancie.

Niveaux de Nécromancie



Notions de Nécromancie

- » **Effets:** 5% des créatures vivantes tuées sont relevées comme squelettes



Nécromancie Pratique

- » **Effets:** 10% des créatures vivantes tuées sont relevées comme squelettes
- » **Prérequis:** Notions de Nécromancie



Nécromancie Avancée

- » **Effets:** 15% des créatures vivantes tuées sont relevées comme squelettes
- » **Prérequis:** Nécromancie Pratique



Nécromancie Ultime

- » **Effets:** 20% des créatures vivantes tuées sont relevées comme squelettes
- » **Prérequis:** Nécromancie Avancée

Augmentations de la Nécromancie



Servitude Eternelle

- » **Effets:** Le héros peut aussi relever les unités non-morts alliées tombées au combat.



Archers Squelettes

- » **Effets:** Permet de relever des archers squelettes à la place des squelettes.



Seigneur des Non-Morts

- » **Effets:** +5% de squelettes relevés en plus
- » **Prérequis:** Erudit



Héraut de la Mort

- » **Effets:** Toutes les créatures neutres rejoignant l'armée du Nécromancien sont automatiquement transformées en Non-Morts de niveau équivalent
- » **Prérequis:** Recrutement



Pilier d'Ossements

- » **Effets:** +10% de squelettes relevés en plus (cumulatif)
- » **Prérequis:** Ville niveau 6, Guilde des mages niveau 1
- » **Coût:** 1000 Or, 10 Mana

Stratégies

La Nécromancie est certainement la compétence raciale la plus développée dans le jeu. C'est la raison de vivre des Nécromanciens, et de plus, ils ont une multitude d'améliorations accessibles pour leur compétence par les villes et le héros. A côté des 2 différents transformateurs de morts-vivants (Autel de l'Outre-Monde et Héraut de la Mort), il est possible de relever 100% des unités ennemis en squelettes si il y a suffisamment de Pilier d'Ossements. Mais 50% est déjà un but plus réalisable. Commandement et Apprentissage sont les 2 compétences secondaires nécessaires pour améliorer vos prouesses en Nécromancie.

Hurlement de Terreur

L'amélioration du Hurlement de Banshee, le Hurlement de Terreur réduit significativement le moral ennemi jusqu'à une valeur forcément négative, ce qui signifie que les plus nobles chevaliers s'enfuiront de peur. Tout comme pour Chance de la Nature, la capacité Archerie devra peut-être être laissée de côté, ce qui est handicapant considérant la facilité d'obtenir un nombre gargantuesque d'archers squelettes qui constitueront votre armée. On peut noter d'autre part que Hurlement de Terreur est vraiment distinct de la Nécromancie elle-même, et se concentre uniquement sur la malédiction de l'ennemi. Nécessitant Magie des Ténèbres avancée, il ouvre aussi la voie pour le sort Hex d'Asservissement. De plus, le tour dépensé pour activer cette capacité, et réduire de 6 le Moral des ennemis, sera très certainement compensé par les malus de Moral que l'ennemi recevra.



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.

Cependant, le héros doit avoir battu deux populations d'une créature 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 Noirs est de 1, et il faudra donc vaincre deux Dragons (Noirs ou d'Ombre indifféremment, éventuellement un de chaque), avant de pouvoir choisir Dragons Noirs ou Dragons d'Ombre comme ennemis intimes: les deux sont deux choix bien distincts, mais sont débloqués par la ou les même(s) victoire(s).

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.196). 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.196).

Connais ton Ennemi



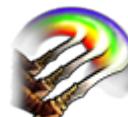
- » **Effet:** Augmente de 10% les chances d'infliger un coup critique avec la capacité "Vengeance".
- » **Prérequis:** Déchiffrage des Arcanes

Stratégies

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.

Chance de la Nature

Chance de la Nature poursuit la tendance des Sylvains à augmenter leurs dégâts par le biais de la chance. Bien que plutôt aisée à obtenir, le principal inconvénient est de devoir laisser de côté la compétence Archerie. De plus, il est fort 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.



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 73](#)). 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

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

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.72](#)) 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.

Pour se voir proposer une capacité, un héros doit d'abord apprendre la compétence correspondante (au niveau Notions). Cela débloquera les trois capacités communes pour les prises de niveau suivantes. Une fois une capacité liée

à une compétence choisie, le héros devra apprendre le niveau Pratique de la compétence avant de se voir offrir une autre capacité de cette compétence. Le niveau Avancé est obligatoire pour s'en voir offrir une troisième.

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 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-étalonnées sur les compétences restant à apprendre.

Compétence	Chevalier	Rôdeur	Magicien	Sorcier	Nécromancien	Seigneur Démon
Compétences Uniques	10%	10%	10%	10%	15%	10%
Attaque	10%	2%	2%	15%	8%	15%
Défense	15%	10%	2%	2%	10%	8%
Commandement	15%	8%	2%	2%	2%	2%
Logistique	8%	15%	2%	8%	8%	15%
Chance	8%	15%	8%	8%	2%	8%
Machines de Guerre	10%	2%	8%	8%	2%	10%
Apprentissage	2%	10%	15%	8%	8%	2%
Sorcellerie	2%	8%	10%	10%	10%	8%
Magie des Ténèbres	8%	2%	8%	2%	15%	8%
Magie de la Destruction	2%	8%	8%	15%	8%	10%
Magie de la Lumière	8%	8%	10%	2%	2%	2%
Magie de l'Invocation	2%	2%	15%	10%	10%	2%

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 ville 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.

Si vous cherchez à obtenir Charge Absolue, la capacité absolue du Havre, vous devrez faire face à quelques obstacles. Charge Absolue nécessite Magie de la Lumière (8%), Logistique (8%), Chance (8%) et Apprentissage (2%). Malheureusement, aucune de ces compétences n'augmente les capacités de combat du chevalier, et Apprentissage en particulier est très difficile à obtenir, et ses capacités associées ne sont que d'une faible utilité. La Magie de la Lumière peut être efficace, mais Attaque et Défense sont nécessaires pour que sa puissance soit maximale.

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-même 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.

La capacité absolue des rôdeurs, Chance de la Nature, est particulièrement intéressante, car outre son bonus propre les compétences requises pour l'obtenir sont parfaitement taillées pour le héros: Attaque (2%), Défense (10%), Logistique (15%) et Chance (15%). Elle est aussi relativement aisée à atteindre, si ce n'était pour la compétence Attaque (qui contient quelques capacités utiles pour un rôdeur), ce qui signifie que si Notions d'Attaque vous est proposée, n'hésitez pas, prenez-la !

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).

Les magiciens sont dans le même bateau que les rôdeurs en ce qui concerne leur capacité absolue. Les deux requièrent Attaque (2%) ainsi qu'un certain nombre de capacités utiles: Apprentissage (15%), Sorcellerie (10%) et Magie de l'Invocation (15%). Au contraire des Sylvains, par contre, Attaque n'est pas la meilleure des compétences pour le magicien. Il profiterait bien mieux d'autres capacités non-magiques telles Défense ou Logistique. Bien sûr, si Omniscience des Arcanes est votre objectif, alors Notions d'Attaque est le meilleur choix avant tout autre compétence secondaire.

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.

La capacité absolue des sorciers, Courroux des Éléments, est certainement mieux adaptée aux héros basés sur la puissance de combat. Les compétences requises sont plutôt faciles à obtenir: Apprentissage, Logistique, Chance, et Machines de Guerre, toutes à 8%. Cependant, sans Attaque, Défense ou Magie de la Destruction, un Sorcier aura plus de mal à s'imposer en combat, et devra utiliser à bon escient les dommages élémentaires et les sorts de bas niveaux, qui requièrent davantage d'habileté stratégique.

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, et 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, Maître Mentaliste ou Stigmate du Nécromancien. Défense est aussi particulièrement utile, avec des capacités comme Esquive, Robustesse ou Frisson Glacial. Robustesse est particulièrement bienvenue vu le grand nombre d'Archers Squelettes d'une armée mort-vivante. 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.

Le Hurlement de Terreur du nécromancien est extrêmement facile à obtenir comparé aux autres capacités absolues. Non seulement il nécessite des compétences souvent offertes, mais de plus elles sont très utiles en début de partie. Attaque (8%), Magie des ténèbres (15%), Apprentissage (8%) et Logistique (8%) sont des choix qui se suffisent à 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 Absolu, la capacité absolue, en plus d'être elle-même extrêmement intéressante, nécessite des capacités toutes aussi essentielles, comme Chance (8%), Attaque (15%) et Logistique (15%). Magie des Ténèbres (8%), sans être un choix catastrophique, élimine d'autres possibilités intéressantes, mais c'est un sacrifice compréhensible pour apprendre Déphasage Absolu.

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. Vous pourrez trouver les valeurs précises en ligne, par exemple sur les [pages des créatures d'Archangel Castle](#). 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%.



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.

Niveau 1	0	Niveau 11	17 500	Niveau 21	97 949	Niveau 31	1 228 915
Niveau 2	1 000	Niveau 12	20 600	Niveau 22	117 134	Niveau 32	2 070 784
Niveau 3	2 000	Niveau 13	24 320	Niveau 23	140 156	Niveau 33	3 754 522
Niveau 4	3 200	Niveau 14	28 784	Niveau 24	167 782	Niveau 34	7 290 371
Niveau 5	4 600	Niveau 15	34 140	Niveau 25	200 933	Niveau 35	15 069 240
Niveau 6	6 200	Niveau 16	40 567	Niveau 26	244 029	Niveau 36	32 960 630
Niveau 7	8 000	Niveau 17	48 279	Niveau 27	304 363	Niveau 37	75 899 970
Niveau 8	10 000	Niveau 18	57 533	Niveau 28	394 864	Niveau 38	183 248 314
Niveau 9	12 200	Niveau 19	68 637	Niveau 29	539 665	Niveau 39	462 353 978
Niveau 10	14 700	Niveau 20	81 961	Niveau 30	785 826	Niveau 40	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

Poignée	1-4
Meute	5-9
Bande	10-19
Troupe	20-49
Foule	50-99
Cohue	100-249
Horde	250-499
Nuée	500-999
Légion	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.161). 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
Herbe	Coût standard	100	141	Chevaliers, Rôdeurs
Terre	25% de pénalité	125	176	Nécromanciens
Lave	25% de pénalité	125	176	Seigneurs Démon
Sable	50% de pénalité	150	211	Magiciens
Sous-terrains	25% de pénalité	125	176	Sorciers
Route	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.



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
sans les Bottes	2500	2749	2999	3249
avec les Bottes	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)
- » **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 !

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.

Navigation

Les mouvements en mer suivent les mêmes principes que les mouvements sur terre. Votre héros démarrera 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.



Spécialité des Héros: Fonceur & Bourlingueur

Il y a deux spécialités de héros qui augmentent les points de mouvement du dit héros. Le Bourlingueur, c'est le Chevalier Rutger, et le Fonceur, c'est Grok, le Seigneur Démon. 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 $(\text{Niveau}+1)/2$, 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 (2749×1.01). 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 (2749×1.06). 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 $5+[(\text{Niveau}+3)/4]$. 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.



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 deux héros, Grok a clairement l'avantage en début de partie, grâce à ses 5% de bonus de départ, comme le terme "Fonceur" le suggère. 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.

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 se 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 coté 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≤D):

$$\text{Dégâts} = \text{Taille_Stack} * \text{random}(\text{min_dgt}, \text{max_dgt}) / [1 + 0.05*(\text{D}-\text{A})]$$

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.111](#)) et réduite par le sort "Hex de Faiblesse" ([p.112](#)).
- » le facteur multiplicateur est compris entre 0,1 et 3, permettant une grande amplitude d'augmentation/réduction basée sur les statistiques d'Attaque et de Défense des créatures. Ceux-ci sont modifiés par l'Attaque et la Défense du héros, ajoutés aux statistiques de leurs créatures respectives, compensant ainsi le manque de sorts à dommages directs dont souffre un héros orienté vers le combat (comme les Chevaliers). Bien sûr il y a de même quantité d'artefacts et de sorts qui peuvent modifier ces valeurs.

Attaque - Défense	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+20	+30
Multiplicateur de dégâts	1.05	1.10	1.15	1.20	1.25	1.30	1.35	1.40	1.45	1.50	2.00	2.50
Attaque - Défense	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-20	-30
Multiplicateur de dégâts	0.952	0.909	0.870	0.833	0.800	0.769	0.741	0.714	0.690	0.667	0.500	0.400

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 1	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200
Niveau 2	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
Niveau 3	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193
Niveau 4	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240
Niveau 5	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287
Niveau 6	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333
Niveau 7	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380
Niveau 8	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427
Niveau 9	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473
Niveau 10	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520
Niveau 11	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567
Niveau 12	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613
Niveau 13	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660
Niveau 14	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707
Niveau 15	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753
Niveau 16	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800
Niveau 17	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847
Niveau 18	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893
Niveau 19	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940
Niveau 20	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987
Niveau 21	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033
Niveau 22	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080
Niveau 23	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127
Niveau 24	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173
Niveau 25	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220
Niveau 26	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267
Niveau 27	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313
Niveau 28	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360
Niveau 29	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407
Niveau 30	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453
Niveau 31	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500

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.108](#)).



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.98](#)).
- » 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** (15 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)



» **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** (18 Mana - Croissance: 2)

 Hex de Confusion (● 9),  Hex d'Epuisement (● 4),  Hex de Vulnérabilité (● 5),  Grâce de Puissance (● 6)



» **Havre: Inquisiteur** (12 Mana - Croissance: 3)

 Grâce de Rapidité (● 4),  Grâce de Force (● 4),  Grâce d'Endurance (● 6)



» **Inferno: Fiélon des Abîmes** (18 Mana - Croissance: 2)

 Boule de Feu (● 10),  Hex de Vulnérabilité (● 5)



» **Inferno: Seigneur des Abîmes** (29 Mana - Croissance: 2)

 Boule de Feu (● 10),  Pluie de Météores (● 19),  Hex de Vulnérabilité (● 5)



» **Nécropole: Archiliche** (16 Mana - Croissance: 3)

 Hex de Peste (● 6),  Hex de Contracture (● 5),  Hex de Faiblesse (● 4)



» **Sylve: Dryade** (10 Mana - Croissance: 10)

 Essaim (● 5),  Grâce de Pureté (● 10)



» **Sylve: Druide** (12 Mana - Croissance: 4)

 Foudre (● 5),  Grâce d'Endurance (● 6)



» **Sylve: Druide Séculaire** (15 Mana - Croissance: 4)

 Stalagmites (● 5),  Foudre (● 5),  Grâce d'Endurance (● 6)



» **Neutres: Elémentaire d'Eau** (18 Mana - Croissance: 4)

 Trait de Glace (● 6),  Cercle d'Hiver (● 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	Croiss.: 2	Croiss.: 3	Croiss.: 4	Croiss.: 5	Croiss.: 10	Croiss.: 15				
Taille: 1	5	2	1	1	1	1	1				
Taille: 2	9	5	3	2	2	1	1				
Taille: 3	11	7	5	3	3	1	1				
Taille: 4	13	9	6	5	4	2	1				
Taille: 5	15	10	7	6	5	2	1				
Taille: 6	16	11	9	7	6	3	2				
Taille: 7	17	12	9	8	6	3	2				
Taille: 8	19	13	10	9	7	4	2				
Taille: 9	19	14	11	9	8	4	3				
Taille: 10	20	15	12	10	9	5	3				
Taille: 11	21	16	12	10	9	5	3				
Taille: 12	22	16	13	11	10	6	4				
Taille: 13	23	17	14	12	10	6	4				
Taille: 14	23	17	14	12	11	6	4				
Taille: 15	24	18	15	13	11	7	5				
Taille: 16	24	19	15	13	12	7	5				
Taille: 17	25	19	16	14	12	8	5				
Taille: 18	25	19	16	14	12	8	6				
Taille: 19	26	20	17	14	13	8	6				
Taille: 20	26	20	17	15	13	9	6				
Taille: 25	28	22	19	17	15	10	7				
Taille: 30	30	24	20	18	16	11	9				
Taille: 50	34	28	25	22	20	15	12				
Taille: 75	38	32	28	26	24	18	15				
Taille: 100	41	34	31	28	26	20	17				
Taille: 150	44	38	34	32	30	24	20				
Taille: 200	47	41	37	34	32	26	23				
Taille: 250	49	43	39	36	34	28	25				
Taille: 300	51	44	41	38	36	30	26				
Taille: 400	53	47	43	41	39	32	29				
Taille: 500	55	49	45	43	41	34	31				
Taille: 750	59	53	49	46	44	38	34				
Taille: 1000	62	55	52	49	47	41	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 112](#)).



Les Djinns et les Sultans Djinns possèdent la capacité Jeteur de Sort Aléatoire. Trois fois par combat, ils peuvent lancer une malédiction aléatoire de Magie des Ténèbres niveau 1-3 sur un ennemi, ou pour les Sultans Djinns une bénédiction aléatoire de Magie de la Lumière niveau 1-3 sur une troupe alliée (les Sultans Djinns peuvent aussi lancer Grâce de Pureté 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.161). Alors que vous paieriez 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.148).

Académie	Charette de Munitions	Donjon	Charette de Munitions
Havre	Baliste	Inferno	Baliste
Sylve	Tente de Premiers Soins	Nécropole	Tente de Premiers Soins

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.79) 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.79).



Elle peut être achetée pour 1500 Or. La Baliste a une Initiative de 10 et la large réserve de 50 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.188), Le Seigneur Démon a naturellement le plus haut multiplicateur (75% des montées de niveau), suivi par le Magicien (55%). Le Nécromancien est le moins efficace (25%), alors que les autres classes ont 45% de leurs statistiques naturellement investis 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.79) 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.

	Pas de Maîtrise	Notions de Machines de Guerre	Machines de Guerre Pratiques	Machines de Guerre Avancées
Pts de vie	100	200	300	400
Pts de vie soignés	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).

Chariot de Munitions

Le Chariot 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, le Chariot de Munitions est détruit.



Par ailleurs, le Chariot 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).

Le Chariot de Munitions peut être acheté pour 750 Or. Il a une Initiative de 10 et une Défense de 5. Ses Points de vie sont doublés par la capacité Catapulte.

	Pas de Maîtrise	Notions de Machines de Guerre	Machines de Guerre Pratiques	Machines de Guerre Avancées
Pts de vie	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.79](#)) 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.

	Pas de Maîtrise	Notions de Machines de Guerre	Machines de Guerre Pratiques	Machines de Guerre Avancées
Pts de vie	1000	1100	1200	1300
Dommages	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.109](#)). 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
Murs	-	200	200	300
Porte	-	200	300	400
Douves	-	-	Oui	Oui
Tour centrale	-	-	400	500
Tours latérales	-	-	-	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.148](#)).

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:

Tour Centrale: Dégâts = $70 * \text{Niveau_Ville} / \text{Niveau_Max_Ville}$

Les deux tours latérales d'une ville entièrement construite feront chacune 50 points de dégâts:

Tours Latérales: Dégâts = $50 * \text{Niveau_Ville} / \text{Niveau_Max_Ville}$

Les dégâts des douves peuvent être augmentés par un multiplicateur, en fonction de l'alignement de la ville:

Douves: Dégâts = $170 * \text{Multiplicateur_Douves} * \text{Niveau_Ville} / \text{Niveau_Max_Ville}$

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. Il est habituellement égal à 36, sauf pour les villes de type Donjon (37) et Sylve (38).
- » Multiplicateur_Douves est habituellement de 1, sauf pour l'Inferno (1,2) et les champs de mines de l'Académie (2).

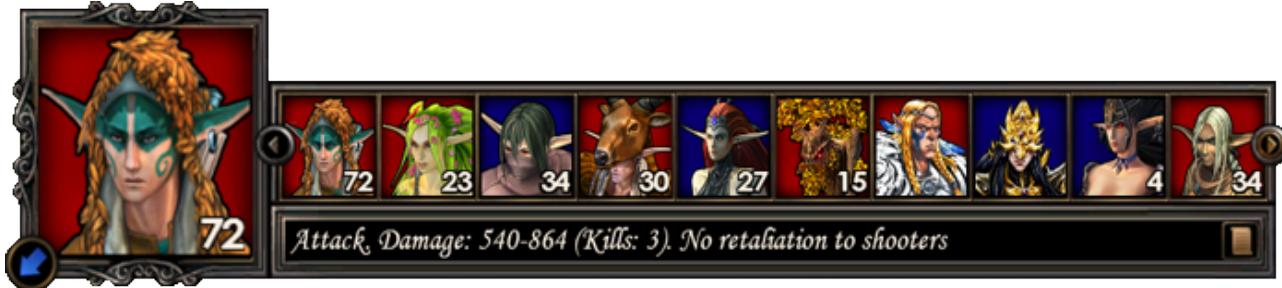
Ville	Niveau Max Ville	Multiplicateur de Dégâts des Douves	Effet des Douves	Tireurs des Tours
				Tireurs des Tours
	Havre	36	1,0	N/A
	Académie	36	2,0	Les dégâts sont infligés par des mines, qui disparaissent après la détonation. La créature cible subit les effets du sort Aveuglement pendant 1,25 tours.
	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

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 beaucoup de facteurs qui peuvent modifier l'initiative des unités (voir ci-dessous), mais une seule modifie spécifiquement leur position de départ — la spécialisation **Vive Lame** du héros Sylvain Wyngaal. Toute les créatures de l'armée de Wyngaal ont un bonus de 0,005 par niveau du héros sur leur **valeur ATB de départ**. Donc, au lieu de débuter quelque part dans l'intervalle [0;0,25], elles commenceront entre 0,005*Niveau et 0,25+0,005*Niveau. Par exemple au niveau 20, leur valeur ATB de départ sera dans la fourchette [0,10;0,35]. En étant 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.206). 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.



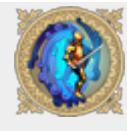
Il y a beaucoup de compétences, capacités, sort et artefacts qui modifient les tours des créatures en combat, soit directement, soit en améliorant l'initiative. Ces effets sont décrits dans leur section respective. Cependant, certains agissent directement sur la valeur ATB, et méritent les quelques commentaires 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 perdez une partie de cette augmentation, mais l'intérêt peut être de vous permettre de jouer avant l'ennemi, plutôt que d'agir plus souvent. Cette capacité est accessible uniquement aux Chevaliers.



Téléportation d'Assaut (Logistique) ajoute 0,5 à la valeur ATB du peloton téléporté, avec un maximum de 1. Accessible aux Seigneurs Démons, Sorciers et Magiciens, les effets sont clairement supérieurs à la faveur divine du Chevalier: 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 assiégué (y compris les alliés). Les dommages sont de $\text{Dég} 10 + 5 \times \text{Puissance}$. L'effet d'étourdissement réduit la valeur ATB de 0,1. Cette capacité peut être apprise par les Seigneurs Démons, les Sorciers et les Magiciens.



Si le héros a 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...



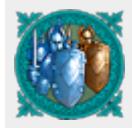
L'effet de Gel aura le même effet que la cible soit sur le point ou vienne juste d'agir.



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 (0,3 avant le patch 1.2). 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.



De fait, l'Etourdissement sera plus efficace sur une cible sur le point d'agir, mais deviendra presque inutile sur les troupes venant juste d'agir. Notez bien que "venant juste d'agir" ne correspond pas à l'ordre d'action, mais à la valeur ATB invisible pendant le jeu: la dernière créature ayant joué pourrait avoir déjà quasiment rempli sa jauge ATB.



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.



Le **Coup Brutal** est une capacité des Champions, partagée avec les Fantassins et les Conscrits. 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.



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 et de l'Académie, alors que la seconde cible les créatures de la Nécropole, de l'Inferno et du Donjon.

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: Flèche Enchantée (Vengeance - Rôdeurs), Marque du Magicien (Artisanat - Magicien), Contre-Offensive (Entraînement - Chevalier), Marque Démoniaque (Déphasage - Seigneur Démon) et Stigmate du Nécromancien (Magie des Ténèbres - Nécromancien). Celles-ci fixent la valeur ATB du héros à 0,5 après avoir enchanté ses flèches, marqué ou lié un peloton... Dans le cas de Flèche Enchantée, les attaques suivantes qui utiliseront l'enchantement conserveront, elles, la durée habituelle: la valeur ATB sera remise à 0 comme pour toute autre attaque.



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

Le niveau de Chance s'échelonne de -5 à +5, chaque point de Chance donnant 10% de probabilité que la fortune (ou l'infortune, pour les valeurs négatives) vous sourrisse lors d'une attaque. Par exemple, une créature ayant un niveau de +5 en Chance aura 50% 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).



Un coup chanceux inflige le double des dégâts normaux. Au contraire les troupes malchanceuses n'infligent que la moitié des dégâts. Ce multiplicateur est global, il prend en compte tout autre modificateur de dommages.

Vous pouvez améliorer votre niveau de Chance en développant la compétence Chance ([voir p.75](#)). 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.161](#)), tels que le Rond de Féés 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.113](#)).



Certains édifices bâtis dans une ville améliorent la Chance de ses défenseurs (*Fontaine Etincelante de la Sylve* — [p.146](#)), ou réduisent celle de ses assaillants (*Portail du Chaos de l'Inferno* — [p.137](#)). Les Structures du Graal du Havre et de la Sylve — à savoir la Sentinelle d'Elrath ([p.134](#)) et la fille de Sylanna ([p.146](#)) que vous ne pouvez bâtrir qu'en possession des Larmes d'Asha, augmentent la Chance de tous vos héros de deux points.



Moral

Le niveau de Moral s'échelonne de -5 à +5, chaque point de moral donnant 10% de probabilité de profiter d'un bon moral au combat (ou d'un moral désastreux, pour les valeurs négatives). 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, Elémentaires, 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.76](#)).



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 lui rendra ses actions moins fréquentes. [Voir p.203](#) pour plus de détails.

A l'instar de la Chance, le Moral a sa propre compétence de support: Commandement ([voir p.76](#)), 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 héréditaires. Les relations entre les diverses factions peuvent se résumer à l'antagonisme Bien/Mal: les factions combattant pour le bien (Académie, Havre, Sylve) s'unissent contre l'"Alliance Démoniaque" (Donjon, Inferno, Nécropole). A cela s'ajoute les Créatures Neutres, qui sont toujours considérées comme alliées. Le tableau ci-dessous résume ces relations:

	Académie	Havre	Sylve	Neutres	Donjon	Inferno	Nécropole
Académie	-	Allié	Allié	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Havre	Allié	-	Allié	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Sylve	Allié	Allié	-	Allié	Ennemi	Ennemi	Ennemi
Neutres	Allié	Allié	Allié	-	Allié	Allié	Allié
Donjon	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Allié	-	Allié	Allié
Inferno	Ennemi	Ennemi	Ennemi	Allié	Allié	-	Allié
Nécropole	Ennemi	Ennemi	Ennemi	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: $3-2-2 = -1$.



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
40000 Or	5000 Or
50 Bois	10 Bois
50 Minerai	10 Minerai
20 Soufre	3 Soufre
20 Mercure	3 Mercure
20 Gemmes	3 Gemmes
20 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





Dissipation des Sorts

Si le sort **Grâce de Pureté** (Magie de la Lumière — voir p.111) 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.199](#), celle-ci dissipe elle aussi les malédictions, si le héros a au moins une maîtrise pratique de la compétence du même nom.

Déclenchement des Capacités de Créatures

Capacités de Cr éatures 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
- » **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 les 5 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 et Flèches Déstabilisantes), TotalPVCible est comptabilisé **avant** le coup de l'attaquant (avant la première flèche des Maîtres Chasseurs). De plus, **Coup Brutal** ne fonctionne que lors d'une attaque, pas pour une riposte. **Flèches Déstabilisantes** peut se déclencher sur chacun des deux tirs, mais ne fonctionne naturellement pas pour les attaques au corps à corps.

Pour les capacités de "haut niveau" (Attaque Aveuglante, Attaque Terrorisante et Coup de Fouet), 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 Aveuglante** et **Coup de Fouet** peuvent se déclencher lors d'attaques ou de ripostes. **Attaque Terrorisante** ne fonctionne que sur une attaque.

Exemple: un peloton de 100 Champions (26 PV) attaque un peloton de 10 Maraudeurs Noirs (40 HP).

$$\text{TotalPV} = 26 * 100 = 2600$$

$$\text{TotalPVCible (avant l'attaque)} = 40 * 10 = 400$$

$$\text{TotalPV} > \text{TotalPVCible: Probabilité} = 25\% + 3\% * (2600/400) = 44,5\%$$

Guerrier Chanceux



Si le héros possède la capacité Guerrier Chanceux, les 6 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.

Notez que Guerrier Chanceux fonctionne **uniquement** avec les 6 capacités précédentes: Coup Brutal, Flèches Déstabilisantes, Attaque Aveuglante, Attaque Terrorisante, Coup de Fouet et Frappe Mortelle.

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.

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%

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 cieux.

"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'Obsidienne (améliorée) plutôt qu'une Gargouille de Pierre, ce sont 500 Archers qui seront perdus, quelle que soit leur position dans l'armée.

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:

$300 \cdot 2^{n-1}$, i.e. 300 Points de vie, 600, 1200, 2400... (x2 à chaque seuil)



La croissance des (Champions) Minotaures augmente pour chaque n:

$1200 \cdot 3^{n-1}$, i.e. 1200 Points de vie, 3600, 10800... (x3 à chaque seuil)



Les créatures du Donjon sacrifiées sont comptées comme les autres (un Eclaireur 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:

$PVmax_real = r * PVmax$, 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 ($PVmax_real=12$), 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 puissances 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:

$$\text{Puissance_Peloton} = P_{Base} * (1+C*\text{Moral_Peloton}) * (1+C*\text{Chance_Peloton}) * \text{mod_artefact}$$

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 ?

The following calculation only occurs if the monsters' courage is 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_Coeff) 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_Coeff = 0,5 pour un groupe d'humeur **Amicale**
- » Mood_Coeff = 1,0 pour un groupe d'humeur **Agressive**
- » Mood_Coeff = 1,5 pour un groupe d'humeur **Hostile**
- » Mood_Coeff = 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:

```
Join_Threshold = random(1; 7) * Coef_Humeur
Fight_Limit = Join_Threshold + 3*Coef_Humeur
```

- » 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 **Agressive**
- » 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'enfuient** (cas 3) ou **engagent le combat** (cas 2).

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 or 2, selon le ratio de puissance des armées: Ratio_Puissance = Puissance_Attaquant / Puissance_Neutres
 - > si Ratio_Puissance < 0,5, il y aura 4 pelotons
 - > si 0,5 < Ratio_Puissance < 1, il y aura 3 pelotons
 - > si 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.

LES ENIGMES DU SPHINX

De quelle maison est originaire la première dynastie régnante du Saint Empire du Griffon ?

1. Faucon
2. Griffon
3. Cerf



1500



Bottes de Caracole



3000

Qui était le Septième Dragon ?

1. Sar-Elam
2. Urgash
3. Kha-Beleth



5000



Bouclier en Ecailles de Dragon



50000

Qui fut le premier et le plus grand Magicien d'Ashan ?

1. Sar-Elam
2. Sar-Shazzar
3. Cyrus



15000



Parchemin



20000

Qu'est-ce que le Coeur du Griffon ?

1. Un fragment de l'âme du roi Alexeï
2. Une célèbre ballade de ménestrel
3. Une spécialité culinaire



15000



Bottes de Défense Magique



20000

Qui est le père de Nicolaï ?

1. Alexeï IV
2. Vladimir I
3. Pierre le Grand



15000



Anneau de Vitalité



20000

Quel est le plus puissant artéfact qu'une faction puisse s'approprier ?

1. La Larme d'Asha
2. Le Fer à Cheval Doré
3. Le Coeur du Griffon



15000



Trident des Titans



20000

De combien de Dragons Élémentaires le sort d'Ashan dépend-t-il ?

1. Six
2. Deux
3. Quatre



15000



Anneau Oeil de Dragon



20000

Qui est Asha ?

1. Le Dragon de l'Ordre
2. La mère de Nicolaï
3. La première reine des Elfes Noirs



15000 Couronne de Serres de Dragon



20000

Qu'est-ce que Garde-Serre ?

1. La capitale Havre
2. Une épée légendaire
3. Du vernis à ongle pour Elfes Noirs



15000



Collier du Lion



20000

Tieru vit...

1. Sur l'île de Brûme-Dragon ?
2. Sur l'île du Crépuscule ?
3. Dans un hospice ?



15000 Sextant des Elfes des Mers



20000

Irollan est...

1. Le Royaume des Elfes ?
2. Le Dragon de la Terre ?
3. La Licorne de Findan ?



15000 Trèfle à Quatre Feuilles



20000

Qui a tué le plus grand nombre de Démons ?

1. Alexeï
2. Kha Beleth
3. Tieru



15000



Collier du Lion



20000

Quelle est la créature la plus puissante des Cités d'Argent ?

1. Le Titan
2. Le Dragon d'Emeraude
3. Le Loukoum



15000



Trident des Titans



20000

Quel aspect d'Asha est vénéré par les Nécromanciens ?

1. L'Araignée
2. Le Croissant de Lune
3. Le Lapin Tueur



15000



Collier de la Griffe Sanglante



20000

Qu'est-ce que Sheogh ?

1. Le monde-prison des Démons
2. La cité des Anges
3. Un Dragon légendaire



15000



Anneau de Vitalité



20000

Les Dragons d'Ombre sont les enfants de...

1. Malassa ?
2. Sylanna ?
3. Elrath ?



15000



Bottes de Défense Magique



20000

La cuisine des Elfes Noirs est réputée pour...

1. Son côté épice ?
2. Sa faible teneur en cholestérol ?
3. Sa tendance à se défendre ?



15000



Sac d'Or Inépuisable



20000

Que se passe-t-il lorsqu'un Elfe atteint l'âge de maturité ?

1. Il part mener une quête de vision
2. Il se fabrique son propre arc
3. Il se marie



15000



Bourse d'Or Inépuisable



20000

Où les Elfes consignent-ils leurs histoires ?

1. Avec des tatouages
2. Sur des arbres
3. Dans des livres



15000



Cape de Plumes de Phénix



20000

Quel est le métal le plus rare exploité par les Elfes Noirs ?

1. Le Sombracier
2. L'Argentile
3. Le Métal Hurlant



15000



Bouclier de Glace



20000

De quelle couleur sont les cheveux d'Isabel ?

1. Bruns
2. Rouges
3. Elle est chauve



15000



Bourse d'Or Inépuisable



20000

A quoi sert le Sextant des Elfes des Mers ?

1. A naviguer plus vite
2. A invoquer des Élémentaires d'Eau
3. A décorer un bureau



15000



Parchemin



20000

Quelle est l'arme rituelle dont sont équipées les Sorcières des Elfes Noirs ?

1. Un fouet-serpent
2. Une dague-croc
3. Un balai



15000



Turban d'Illumination



20000

En quoi Nur est-elle un Héros unique de l'Académie ?

1. C'est une Djinn
2. C'est une fille
3. Elle ne possède aucun pouvoir magique



15000



Anneau Pare-Tonnerre



20000

Quelle est la capacité unique d'Agrael ?

1. Il est extrêmement rapide
2. Il manipule la Magie du Feu
3. Il tombe toutes les filles



15000



Bottes de Caracole



20000

Markal porte toujours sur lui le crâne de...

1. Sa bienfaitrice, la reine Fiona
2. Son mentor, Sandro
3. Son pire ennemi, Cyrus



15000



Collier de la Griffe Sanglante



20000

Raelag est devenu le Seigneur...

1. Du Clan Sombre-Marque ?
2. Du Clan Noiréclat ?
3. Du fan club de Drizzt ?



15000



Glaive de Force



20000

Le Haut-Roi Alaron a perdu le soutien...

1. Des Dragons d'Emeraude ?
2. Des Licornes d'Argent ?
3. Des Anciens Tréants ?



15000



Sextant des Elfes des Mers



20000

Quel est le lien entre Freyda et Godric ?

1. C'est sa fille
2. C'est sa nièce
3. C'est son page



15000



Trèfle à Quatre Feuilles



20000

Quelle est la ressource préférée des Démons ?

1. Le Soufre
2. Le Mercure
3. Les Gemmes



15000



Bourse d'Or Inépuisable



20000



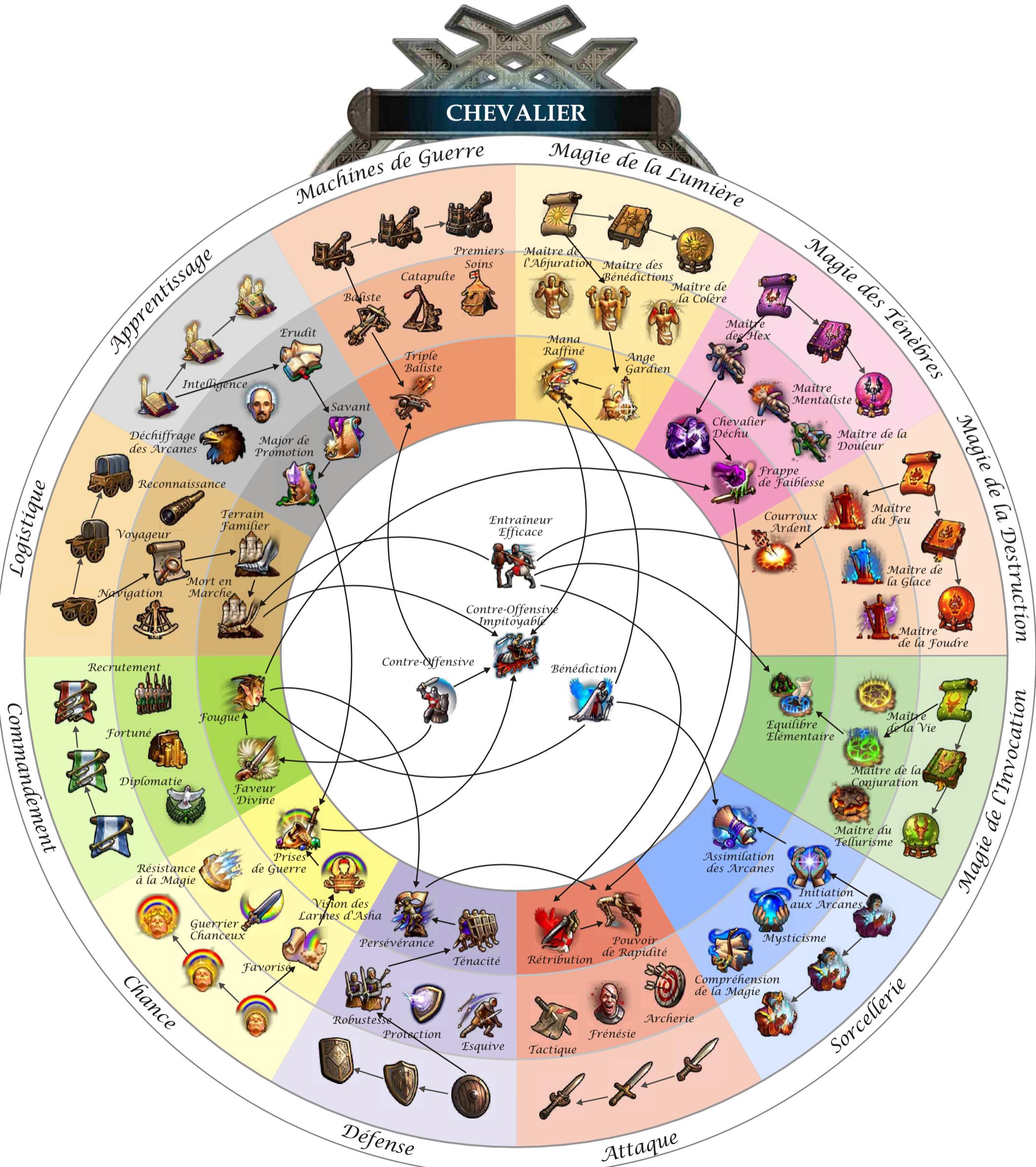
CERCLES DES COMPÉTENCES



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

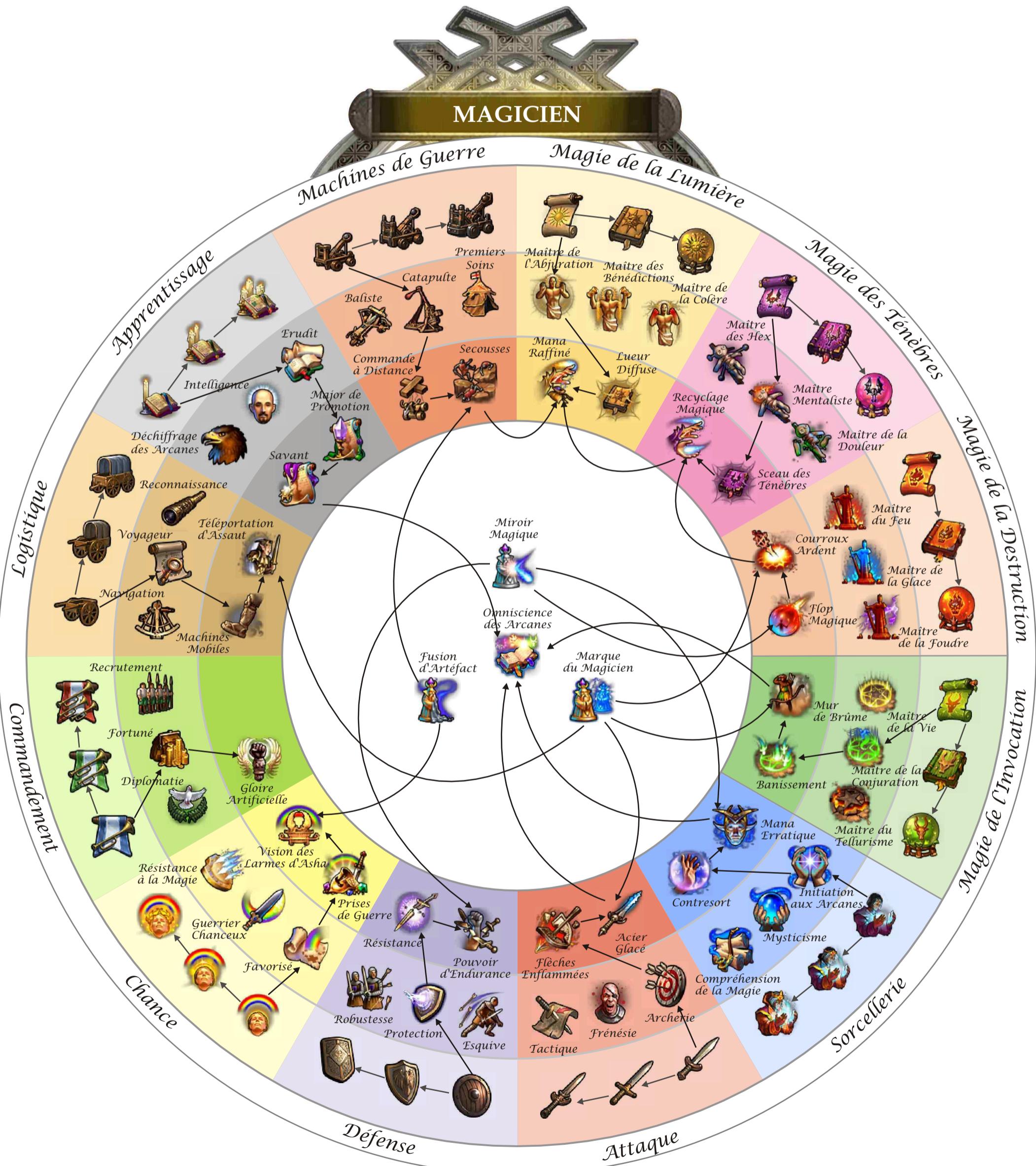
CERCLE DES COMPÉTENCES



HEROES V

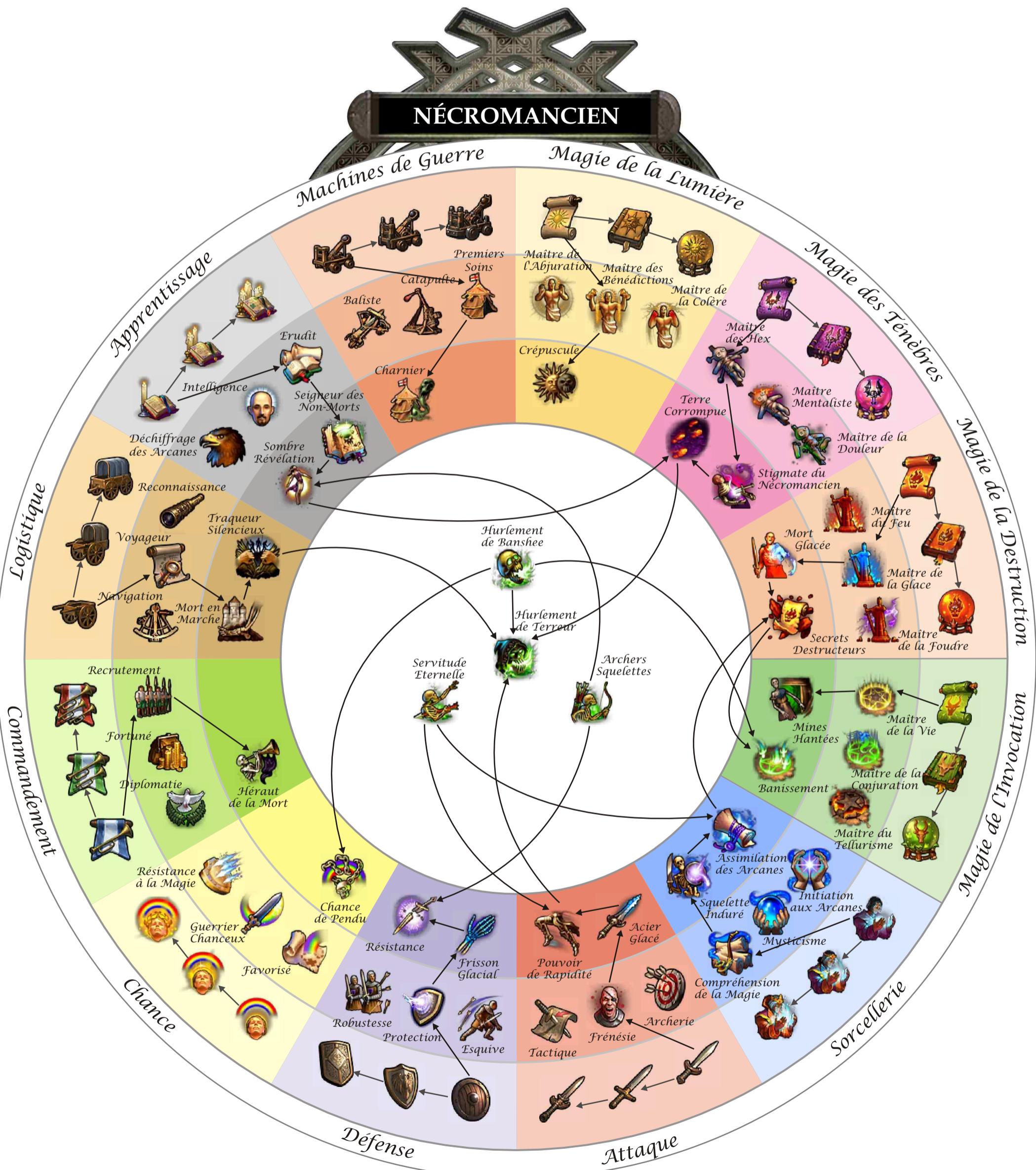
OF MIGHT AND MAGIC

CERCLE DES COMPÉTENCES



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

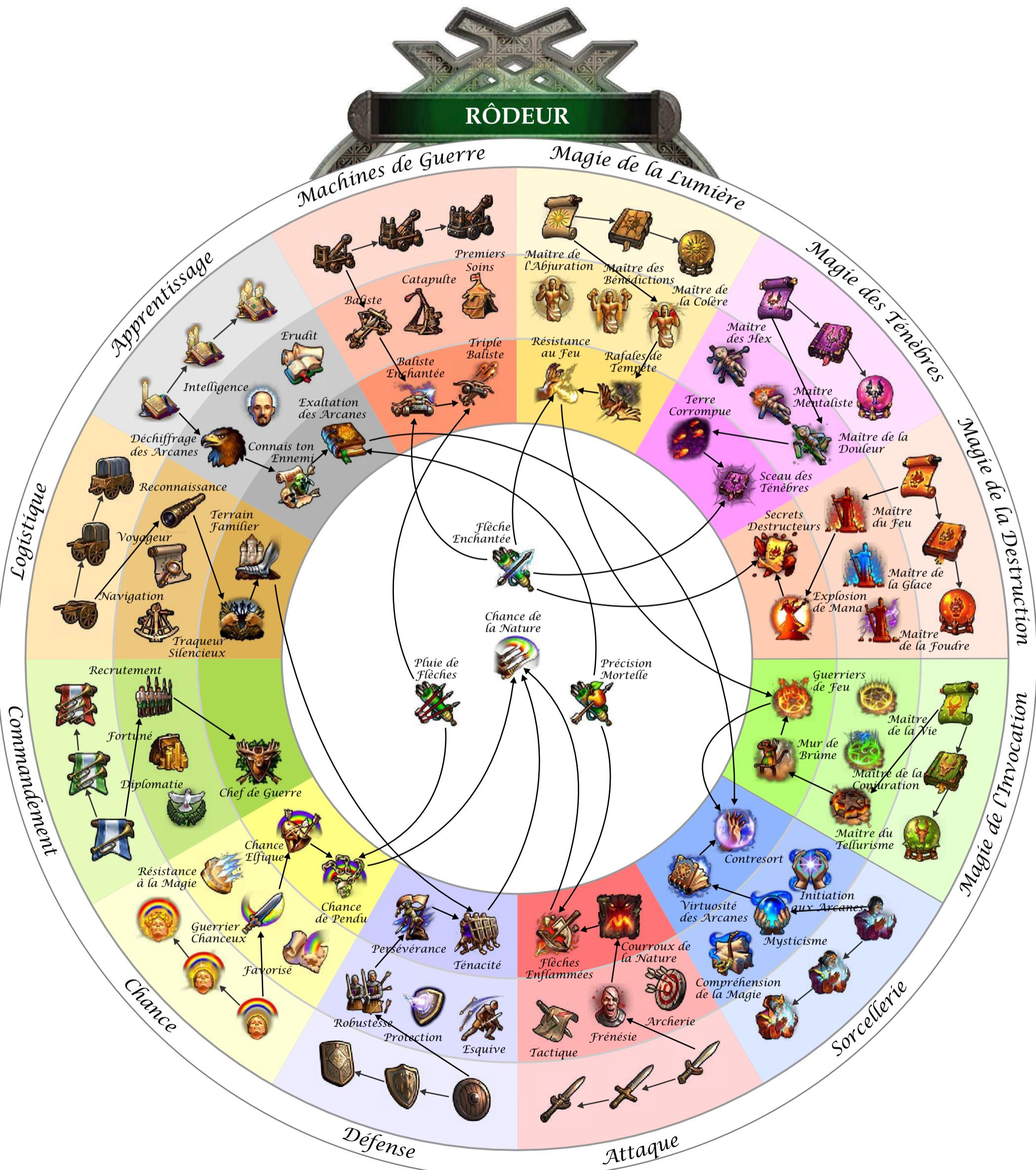
CERCLE DES COMPÉTENCES



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

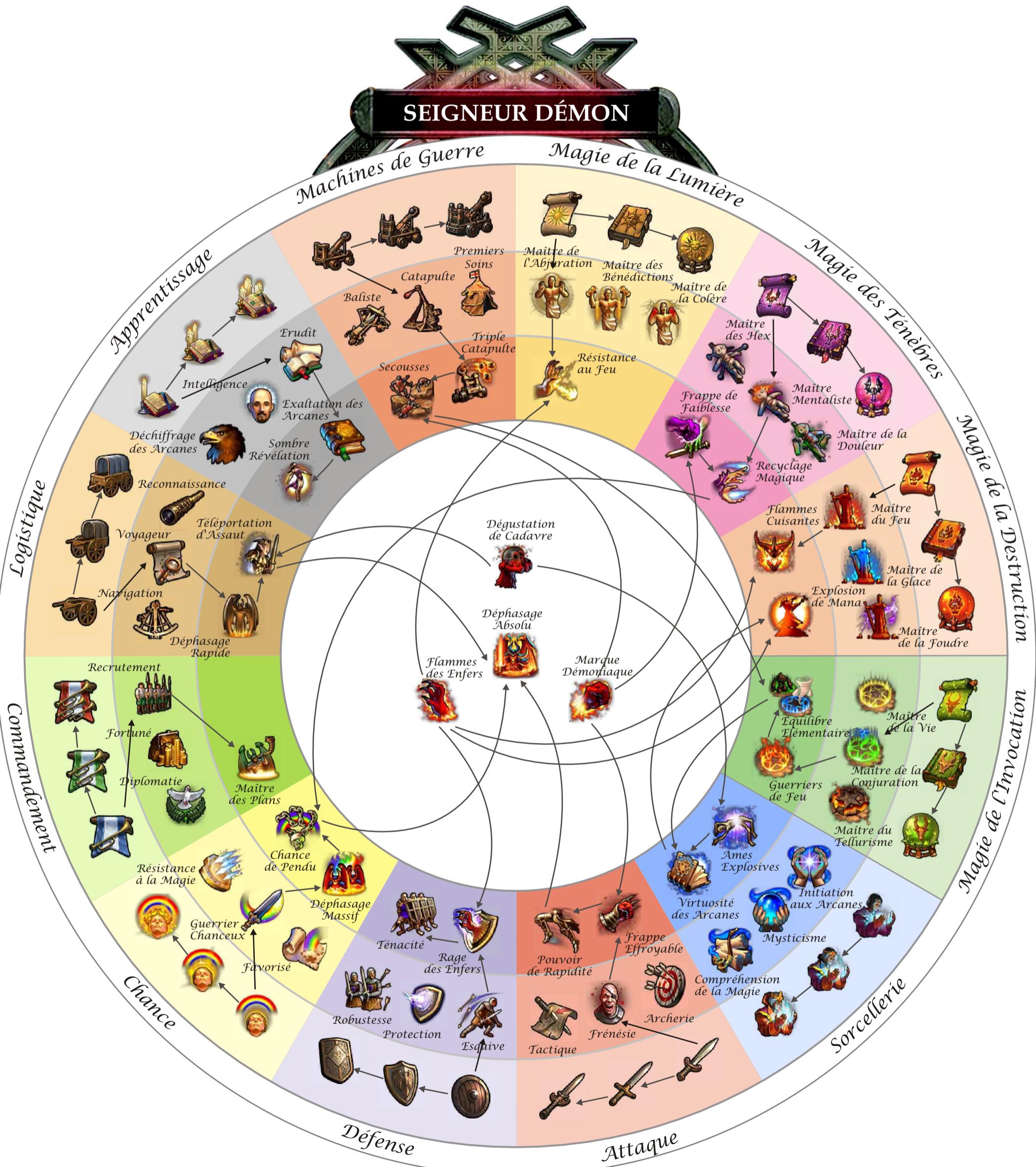
CERCLE DES COMPÉTENCES



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

CERCLE DES COMPÉTENCES



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

CERCLE DES COMPÉTENCES

