

# Compétences des Créatures

## **50% de Résistance à la Magie**

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

## **75% de Résistance à la Magie**

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

## **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 tirées sont impossibles, mais inflige alors moins de dommages. (Capacité activable)  
*La Foudre inflige 30\*Nombre de Titans de dégâts de l'Air.*

## **Apposition des Mains**

En utilisant la force de vie, cette créature peut soigner ses alliés.

## **Attaque à Six Têtes**

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

## **Attaque à Trois Têtes**

Cette créature attaque simultanément les trois cases adjacentes situées en face d'elle.

## **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.*

## **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 à la puissance magique du héros (à vérifier).*

## **Attaque Magique**

Lorsqu'elle attaque, cette créature inflige des dommages à toutes les unités (amies ou ennemies) situées en ligne droite entre elle et sa cible.

## **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.

## **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.

## **Attaque Vaporisée**

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

## **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)

## **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.

## **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.

## **Blessure Infectée**

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

## **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.

This resource has been brought to you by **Age of Heroes**, the premium Heroes of Might and Magic web site, where you can find the latest Heroes V news, complete game information, strategy guides, and the world's largest HOMM discussion forum — Heroes Community. This document was created by Stéphane Fidanza, member of the AoH team. You will find interactive skills pages, and a lot more, at

[www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/)

### **Important note:**

- » This document targets the 1.1 release version of Heroes of Might and Magic V
- » We will update it as soon as balance patches are released

**Bravoure**

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

**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.

**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.

**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.

**Coup de Bouclier**

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.

**Coup de Fouet**

Lorsqu'elle attaque, cette créature bénéficie d'une chance de lancer l'un des sorts suivants sur sa cible : Hex d'Épuisement, Hex de Faiblesse, Hex de Rage

*Le sort est lancé avec une puissance magique de 3.*

**Démoniaque**

Cette créature appartient à la faction Inferno. Elle est immunisée contre Tir Enchaîné, mais vulnérable au sort Mot de Lumière.

**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.

**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).*

**Don de Mana**

Cette créature est capable de transférer son Mana dans la réserve du Héros de son armée. (Capacité activable)

**Double Attaque**

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

**Double Tir**

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

**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.

*Les points de mana drainés représentent la moitié des dommages infligés.*

**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.*

**Ecailles de Cristal**

Cette créature est immunisée contre les capacités de mort instantanée comme Frôlement Funeste, Épée Vorpale...

*Les Dragons de Crystal ne sont pas disponibles dans le jeu.*

**Élémentaire**

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.

**Empêchement**

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.

**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 ennemies jusqu'au tour suivant.

**Épée Vorpale**

Lorsqu'elle attaque ou riposte, cette créature tue systématiquement au moins une unité ennemie.

**Explosion**

Cette créature peut exploser et infliger des dommages à toutes les unités se trouvant à proximité. (Capacité activable)

**Flèches Déstabilisantes**

Cette créature utilise des flèches enchantées. En plus d'infliger des dommages, ces flèches peuvent parfois étourdir un ennemi et retarder son tour suivant.

*L'initiative de l'ennemi étourdi est réduite de 20%.*

**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)

**Frappe Mortelle**

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

**Frappe et Revient**

Cette créature est capable d'attaquer, puis de regagner sa position initiale.

**Grand Bouclier**

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

**Grande Créature**

Cette créature occupe 2x2 cases sur le champ de bataille.

**Immatériel**

Cette créature est immatérielle. Les attaques physiques contre elle ont donc 50% de chances d'échouer.

**Immunité contre l'Air**

Aucun sort de Magie de l'Air ne peut affecter cette créature.

**Immunité contre l'Aveuglement**

Cette créature ne peut pas être aveuglée.

**Immunité contre l'Eau**

Aucun sort de Magie de l'Eau ne peut affecter cette créature.

**Immunité contre la Foudre**

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

**Immunité contre la Glace**

Aucun sort de Magie de Glace ne peut affecter cette créature.

**Immunité contre la Magie**

Aucun sort ami ou ennemi ne peut affecter cette créature.

**Immunité contre la Terre**

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

**Immunité contre le Contrôle Mental**

Aucune forme de Contrôle Mental ne peut affecter cette créature.

**Immunité contre le Feu**

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

**Immunité contre le Ralentissement**

Cette créature ne peut pas être ralentie.

**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 Archidiabla 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).*

**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)

**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)

**Joute**

Augmente de 10% les dommages infligés par cette créature pour chaque case du champ de bataille parcourue juste avant d'attaquer.

**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.

**Morsure de Lézard**

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

**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.

**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)

**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.

**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.

**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.

**Présence Terrifiante**

Lorsqu'elle est attaquée, 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.

**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.

**Régénération**

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

**Réparations**

Cette créature est capable de réparer les unités mécaniques alliées. (Capacité activable)

*Chaque créature du groupe répare 2 points de vie de la créature mécanique.*

**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)

**Rage**

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

**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.

**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.

**Riposte Systématique**

Cette créature riposte systématiquement aux attaques au corps à corps, sauf si la créature ennemie dispose de la capacité Riposte ennemie impossible.

**Riposte ennemie impossible**

Aucun ennemi n'est en mesure de riposter aux attaques au corps à corps de cette créature.

**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 3 tours.*

**Souffle Acide**

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

**Souffle Enflammé**

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

**Téléportation**

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

**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.

**Tir à Dispersion**

Cette créature est capable d'infliger des dommages à toutes les unités (amies ou ennemies) situées dans une zone ciblée (3 x 3 cases). Les dommages infligés à chaque unité équivalent à la moitié des dommages normaux. (Capacité activable)

**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.*

**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.

**TurboBoost**

Après avoir terminé avec succès le PCS (Programme pour Créatures en Surpoids), cette créature se déplace à la vitesse de l'éclair. Certaines rumeurs font état d'une altération de la personnalité et de tendances à la violence, mais les experts assurent que ces effets ne sont que temporaires.

**Vivant**

Cette créature est vivante. Elle peut donc être ressuscitée.

**Volant**

Cette créature peut se positionner sur n'importe quelle case libre du champ de bataille pendant son tour, sans tenir compte des obstacles lui barrant la route.

**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).*