

## 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 10% ses gains d'Expérience après un 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 20% ses gains d'Expérience après un 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 30% ses gains d'Expérience après un combat.

#### **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.

#### **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)

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 modify the skill system

## 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.

### **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)

### **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 maximums 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)

### **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 chances d'infliger le double de dommages à sa cible.

- » Seigneur Démon: nécessite Frénésie (Attaque), Marque Démoniaque (Déphasage)

### **Pouvoir de Rapidité**

Enseigne le sort Grâce de Rapidité au Héros et lui permet de le lancer gratuitement.

- » 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)

### **Rétribution**

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

- » Chevalier: nécessite Entraîneur Efficace (Entraînement)
- » Sorcier: nécessite Sorts Amplifiés (Chaînes Élémentaires), Pouvoir de Rapidité (Attaque)

### **Tactique**

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

## 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.

### **Chance Elfique**

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

- » Rôdeur: nécessite Guerrier Chanceux (Chance)

### **Chance de Pendu**

Réduit de -1 la Chance de toutes les créatures ennemies.

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

### **Déphasage Massif**

Accorde entre 15% et 30% de chances (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)

### **Favorisé**

Augmente la Chance du Héros et lui permet de découvrir plus d'or et de ressources au cours de ses aventures.

**Guerrier Chanceux**

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

**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)

**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)

**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)

---

**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.

**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)

**Diplomatie**

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

**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)

**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)

**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 ville 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.

**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)

**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)

**Pouvoir d'Endurance**

Enseigne le sort Grâce d'Endurance au Héros et lui permet de le lancer gratuitement.

» Magicien: nécessite Résistance (Défense), Miroir Magique (Artisanat)

» Sorcier: nécessite Robustesse (Défense)

**Protection**

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

**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), Pouvoir d'Endurance (Défense)

**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)

**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 Familier (Logistique)

» Seigneur Démon: nécessite Rage des Enfers (Défense)

---

**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.

**Déphasage Rapide**

Augmente de 50% la vitesse de Déphasage. (Capacité de Seigneur Démon)

» Seigneur Démon: nécessite Voyageur (Logistique)

**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 Familier (Logistique), Entraîneur Efficace (Entraînement)

» 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 ennemies, 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.

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

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

» Sorcier: nécessite Reconnaissance (Logistique)

**Terrain Familier**

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**

Dissimule la structure de l'armée du Héros à ses ennemis (seule la créature la plus puissante est visible, mais sans notion de quantité). Permet également de connaître le Moral des créatures neutres, et augmente le champ de vision du Héros.

- » Nécromancien: nécessite Mort en Marche (Logistique)
- » Rôdeur: nécessite Reconnaissance (Logistique)

**Voyageur**

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

---

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

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

**Machines de Guerre Pratiques**

Améliore l'efficacité de toutes les Machines de Guerre. Augmente l'Attaque, la Défense et les dommages infligés par les Balistes. Augmente les dommages infligés par les Catapultes et leur accorde 40% de chances de toucher. Augmente l'efficacité des Tentes de Premiers Soins. Permet à la 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 chances 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.

**Baliste**

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

**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 enchantées et draineront son Mana.

- » Rôdeur: nécessite Baliste (Machines de Guerre)

**Catapulte**

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

**Charnier**

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

- » Nécromancien: nécessite Premiers Soins (Machines de Guerre)
- » Sorcier: nécessite Secousses (Machines de Guerre)

**Commande à Distance**

Permet au Héros de prendre le contrôle de l'une des Machines de Guerre de son adversaire dès le début du combat.

- » Magicien: nécessite Catapulte (Machines de Guerre)

**Premiers Soins**

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

**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)

**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.

### **Banissement**

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

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

### **Equilibre Élémentaire**

Améliore la perception de l'équilibre naturel du Chevalier. Ainsi, lorsqu'un ennemi utilise le sort Invocation d'Elémentaires, le Chevalier invoque automatiquement un petit groupes d'Elémentaires d'alignement opposé pour combattre à ses côtés.

- » Chevalier: nécessite Entraîneur Efficace (Entraînement), Maître de la Conjuración (Magie de l'Invocation)
- » Seigneur Démon: nécessite Secousses (Machines de Guerre), Guerriers de Feu (Magie de l'Invocation)

### **Exorcisme**

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

- » Sorcier: nécessite Maître de la Conjuración (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 Brûme (Magie de l'Invocation)
- » Seigneur Démon: nécessite Maître de la Conjuración (Magie de l'Invocation)

### **Maître de la Conjuración**

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)

### **Mur de Brûme**

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

- » Magicien: nécessite Banissement (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.

### **Courroux Ardent**

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

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

### **Explosion de Mana**

Inflige des dommages de Feu en fonction du Niveau du Héros à toutes les créatures ennemies qui tentent de lancer 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)

**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.

**Maître de la Glace**

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

**Maître du Feu**

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

**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)

**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.

**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 Bénédiction (Magie de la Lumière)

**Crépuscule**

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

- » Nécromancien: nécessite Maître des Bénédiction (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.

**Maître des Bénédiction**

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)

**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)

**Rafales de Tempête**

Réduit de -1 la Vitesse et l'Initiative de toutes les créatures volantes ennemies. (Capacité de Rôdeur)

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

**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.

**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)

**Maître Mentaliste**

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

**Maître de la Douleur**

Octroie un effet de zone aux sorts Hex de Peste 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 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.

**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)

**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 à celle de l'une des créatures 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)

**Terre Corrompue**

Inflige des dommages de Feu en fonction du Niveau du Héros à toutes les créatures ennemies 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)

**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.

**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)

**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 draine 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)

**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 Elémentaire (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.

#### **Fusion d'Artéfact**

Permet au Héros de faire fondre les artéfacts équipant les créatures de son armée afin de récupérer du Mana en combat.

#### **Marque du Magicien**

Permet au Héros d'établir une liaison magique avec une cible. Tout sort lancé sur cette cible par la suite voit son efficacité doublée. De plus, tout sort lancé sur une autre créature affectera également la cible.

#### **Miroir Magique**

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

#### **Omniscience des Arcanes**

Inscrit 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 Brûme (Magie de l'Invocation), Savant (Apprentissage), Acier Glacé (Attaque)

### Chaînes Élémentaires (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.

#### **Perception Élémentaire**

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 Éléments**

Double les dommages infligés par l'explosion d'une Chaîne Élémentaire.

» 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 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 25% de celles ayant déphasé, et disparaissent à la fin du combat.

#### **Déphasage Pratique**

Accorde aux Diablotins, aux 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 30% de celles ayant déphasé, et disparaissent à la fin du combat.

**Déphasage Avancé**

Accorde à toutes les créatures Inferno (sauf aux Diables et aux Archidiabes) 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 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 40% de celles ayant déphasé, et disparaissent à la fin du combat.

**Dégustation de Cadavre**

Permet au Seigneur Démon d'absorber les cadavres des créatures tombées au combat afin de restaurer son Mana. Les cadavres utilisés ainsi disparaissent du champ de bataille.

**Flammes des Enfers**

Accorde aux créatures de l'armée du Seigneur Démon 30% de chances d'infliger des dommages de Feu supplémentaires lors de leurs attaques, mais draine 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.

**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'au prochain tour du Seigneur Démon. Si la cible ne fait rien ou se contente de se déplacer, elle ne subit aucun dommage.

**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.

**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 pendant un tour, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

**Entraîneur 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 ennemies sous la forme de Squelettes.

**Nécromancie Pratique**

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

**Nécromancie Avancée**

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

**Nécromancie Ultime**

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

**Archers Squelettes**

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

**Hurllement de Banshee**

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

**Servitude Eternelle**

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

**Hurllement de Terreur**

Augmente de -6 la réduction de Moral infligée à l'ennemi par la capacité Hurllement de Banshee.

» Nécromancien: nécessite Pouvoir de Rapidité (Attaque), Traqueur Silencieux (Logistique), Terre Corrompue (Magie des Ténèbres), Hurllement 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 chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Vengeance Pratique**

Permet au Rôdeur de choisir 2 ennemis intimes auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Vengeance Avancée**

Permet au Rôdeur de choisir 3 ennemis intimes auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité de la Sylve. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**Vengeance Ultime**

Permet au Rôdeur de choisir 4 ennemis intimes auprès de la Guilde des Vengeurs d'une Cité Sylve. Toutes les créatures de l'armée du Rôdeur auront alors 40% de chances d'infliger un coup critique à ce type d'ennemi (donc le double de dommages). Avant de pouvoir choisir une créature en tant qu'ennemi intime, le Rôdeur doit avoir exterminé deux groupes de ces créatures.

**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 ennemies faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalent à 3 fois son Niveau.

**Précision Mortelle**

Permet au Rôdeur d'attaquer n'importe quelle créature ennemie présente sur le champ de bataille. Il lui inflige des dommages équivalent à 3 fois son Niveau. 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 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)