

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE RESTORATION OF ERATHIA



NEW WORLD COMPUTING®

3DO™



www.ubisoft.fr

© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. New World Computing, Heroes of Might and Magic, 3DO, et leur logo respectif sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux États-Unis et/ou dans le reste du monde. Toutes les autres marques et/ou noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company.

PMN-5023-001

Might and Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR

LE NOUVEL ÉPISODE DE LA CÉLÈBRE SÉRIE DES MIGHT AND MAGIC
COMBATEZ POUR FAIRE VALOIR VOS DROITS SUR
LE ROYAUME DE BRATHIA



3DO

NEW WORLD COMPUTING

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC

THE RESURRECTION OF BRAVIA

Manuel du joueur

NEW WORLD COMPUTING

3DO

Might and Magic, New World Computing 3DO et leurs logos respectifs sont des marques déposées ou des marques commerciales de The 3DO Company aux États-Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leur détenteurs respectifs. Publié par Ubi Soft Entertainment sous licence accordée par The 3DO Company.

Table des Matières

I - Introduction.....	3
II - L'Interface.....	4
Le Menu Principal.....	5
L'Écran de Jeu.....	9
Les Héros et la Feuille de Héros.....	17
Les Compétences.....	24
Le Combat.....	29
Les Villes.....	35
La Magie dans Heroes III.....	39
Le Royaume.....	41
Le Mode Multijoueur.....	43
III - L'Univers de Heroes III.....	45
Les Sorts.....	45
Les Villes et Les Créatures.....	59
Les Principaux Héros.....	86
IV - Annexes.....	100
Raccourcis Clavier.....	100
MPLAYER.COM.....	101
Jouer sur HEATNET.....	103
En Cas de Problèmes.....	103
Lexique Anglais - Français.....	104
Assistance Technique.....	112

© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Heroes of Might and Magic, New World Computing, 3DO et leurs logos respectifs sont des marques commerciales, et/ou des marques de The 3DO Company aux Etats Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company.

Le logiciel et le manuel de ce produit 3DO sont protégés par les lois sur les copyrights. Il est interdit d'en photocopier, scanner, traduire, copier ou réduire une partie, sous aucun support tangible ou électronique, ni d'y jouer ou de le montrer en public, sans en avoir reçu l'autorisation écrite de The 3DO Company. Le propriétaire de ce produit est autorisé à utiliser ce produit et ce manuel pour son usage personnel, mais n'est pas autorisé à faire et à distribuer des copies de ce logiciel ou de ce manuel à un individu ou une entité ; ni à louer ce produit ou une quelconque copie à un tiers.

Utilise la technologie Bink Video. © 1997-1998 de RAD Games Tools, Inc.

Utilise le système Miles Sound. © 1991-1998 de RAD Game Tools, Inc.

MARS
PUBLISHING
Edwin E. Steussy, Publisher.
Tom Ono, Author. Amy Yancey, Coordinator.

A tous les passionnés de Heroes of Might and Magic®,

Lorsque je me suis attelé à la création de King's Bounty®, l'ancêtre de Heroes of Might and Magic, je ne savais pas qu'il serait le premier d'une longue série et je n'avais jamais osé imaginer, même dans mes rêves les plus fous, qu'elle deviendrait un véritable phénomène. A cette époque, King's Bounty était déjà à la pointe du progrès puisqu'il était en 16 couleurs et que le programme occupait les deux faces d'une disquette. Aidé d'un programmeur et d'un graphiste, il m'a fallu une année pour que mon idée devienne réalité et que le projet aboutisse.

Neuf ans plus tard, Heroes III est toujours à la pointe du progrès... 65 000 couleurs et le programme occupe un CD complet. Plus d'une trentaine de personnes ont participé à la réalisation du projet : des programmeurs, des graphistes, des acteurs et des concepteurs de cartes, et il nous a fallu 18 mois pour le terminer.

King's Bounty ne soutient plus la comparaison avec les technologies actuelles, mais il a su divertir un grand nombre de joueurs. Ils pouvaient recruter des troupes, commander des armées et se lancer à corps perdu dans d'épiques batailles, au cœur d'un univers peuplé de monstres fantastiques. Heroes III a gardé ces principes fondamentaux tout en bénéficiant de graphismes plus élaborés et d'animations plus fluides. Des changements majeurs ont également été apportés, qui permettent aux joueurs des choix tactiques beaucoup plus variés et qui font de Heroes III, un jeu d'une grande richesse.

La transition entre King's Bounty et Heroes I fut l'évolution la plus marquante, aussi bien en termes de technologie que de jouabilité. J'ai gardé le meilleur de King's Bounty, j'ai ajouté les desiderata des passionnés et j'ai pris en compte les nouvelles performances des ordinateurs de l'époque, puis je me suis attelé à la tâche. Nous avons connu un nombre incalculable de faux départs, d'impasses et de difficultés techniques, avant d'aboutir enfin au jeu, et là nous avons tous retenu notre souffle.

Heroes prit doucement son essor et l'enthousiasme des joueurs ne fit que croître. Il nous a fallu du temps pour nous rendre compte que nous tenions là un produit phare mais quand c'est enfin devenu évident, nous avons aussitôt entrepris de réaliser Heroes II. Cette fois, nous disposions d'une incroyable quantité de suggestions envoyées par des passionnés et d'un jeu qui constituait une base de travail solide. Pourtant, ce qui paraissait, au départ, une simple amélioration d'un produit déjà existant, allait connaître bien des complications, m'obligeant à prendre sans cesse des décisions particulièrement difficiles.

Après une année de tâtonnements, nous nous sommes enfin mis au travail et Heroes II a pu sortir pour Noël. J'ai immédiatement remarqué que, dans nos bureaux, tout le monde y jouait (même ceux qui n'avaient pas participé au projet) et je sais par expérience que c'est très bon signe. Heroes II allait remplir toutes ses promesses et il reste un des meilleurs jeux que nous ayons jamais réalisés.

Aujourd'hui, nous vous présentons Heroes III. Nous avons pris beaucoup de plaisir à le penser et à le réaliser et, une fois de plus, tous nos collaborateurs ont été séduits. Je suis donc convaincu que Heroes III a toutes les qualités pour remporter un immense succès ! Nous espérons tous que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que nous en avons eu à le concevoir.

Cordialement,
Jon Van Caneghem
Créateur et Concepteur
Heroes of Might and Magic I - III
Might and Magic I - VII
King's Bounty

Commandant,

J'espère que vous vous portez bien et que cette lettre vous parviendra avant que vous n'embarquiez pour Erathia aux côtés de la Reine Catherine. Je ne peux hélas me présenter à vous en personne, car en ces temps troublés, je ne dispose d'aucun instant de répit.

Permettez-moi, tout d'abord, de vous féliciter pour votre promotion. Je suis très heureux (soulagé serait plus juste) que Catherine se soit assuré les services d'un homme aussi compétent et aussi respectable que vous. Je ne saurais en dire autant de certains individus qui vous accompagnent dans ce voyage. Je sais que vous êtes plus à l'aise sur un champ de bataille qu'à la cour royale, mais je me permets de vous mettre en garde contre les intrigues et les manœuvres qui s'y déroulent, elles sont parfois aussi périlleuses que les épreuves militaires. Je ne détiens aucune preuve formelle de trahison, cependant un terrible pressentiment m'obsède.

Il est bien désolant que vous n'ayez point eu l'occasion de visiter Erathia en d'autres circonstances, car c'est une contrée absolument magnifique. Pour être plus juste, elle l'était du temps de Nicolas Gryphonheart. Il fut un grand roi et un allié de confiance. L'éternité se souviendra de lui comme d'un homme fort et juste et ces qualités sont aujourd'hui celles de notre chère Catherine. La Reine n'a pas encore écarté l'hypothèse que la mort de son père ait été le fruit d'une trahison et cette pensée est source de grands tourments. Mais malgré son chagrin, Catherine reste une Reine empreinte de sagesse.

Je ne suis qu'un éternel angoissé mais faites moi la grâce de prendre garde à vous ! Considérez cela comme une faveur accordée à un ami que son grand âge a condamné au cynisme et à nourrir un esprit suspicieux. J'ai pris la désagréable habitude de toujours envisager le pire et j'en ai fait une véritable vocation. J'ai sans doute occupé ce poste trop longtemps.

Adieu, mon ami. J'attends votre retour avec impatience et je me ferai un plaisir d'écouter les récits de vos voyages. Que la mer vous soit clémente et les vents favorables.

Mon estime vous accompagne.

Wilbur Humphrey, Prince Régent d'Enroth

Comment utiliser ce manuel

Ce manuel est divisé en trois grandes parties. L'Introduction, contient l'histoire, des informations sur les caractéristiques du jeu, les instructions d'installation et quelques astuces pour vous « mettre en selle ». L'Interface détaille ensuite le fonctionnement des diverses interfaces du jeu et, enfin, l'Univers de Heroes III présente les descriptions et les informations sur les lieux, les créatures, les héros et les sorts que vous rencontrerez au cours de vos parties. Les Annexes concernent les services de jeu par Internet, l'assistance technique et le lexique.

Si vous jouez à Heroes Of Might & Magic pour la première fois, n'ayez pas peur : ce jeu est extrêmement riche mais il appartient à une série célèbre pour sa simplicité d'utilisation. De plus, un scénario d'initiation a été spécialement conçu pour vous permettre d'apprendre les principes de jeu de Heroes III. En cours de partie, n'hésitez pas à consulter les chapitres sur l'Interface et l'Univers de Heroes III pour de plus amples informations.

Si vous avez déjà joué à Heroes II, vous vous retrouvez plongé dans un univers familier et vous devriez être en mesure de jouer directement. Dans le chapitre Interface, en préambule à chaque description, vous trouverez un récapitulatif qui vous permet de détecter rapidement toutes les améliorations qu'apporte Heroes III. Si vous souhaitez de plus amples informations, consultez également la suite qui vous présente l'interface de façon plus détaillée. Dans l'Univers de Heroes III, vous disposez d'une description complète de toutes les innovations que vous allez avoir le plaisir de découvrir.

Conventions du manuel

Dans ce manuel, nous supposons que vous utilisez un clavier standard ainsi qu'une souris à deux boutons et que leur maniement vous est familier. Nous admettons également que vous maîtrisez correctement Windows® 95/98. Si ce n'est pas le cas, il vous est conseillé de consulter les chapitres suivants de l'aide de Windows® 95/98 :

Pointeur de la souris
Cliquer (bouton gauche)
Double-cliquer
Menus
Boîtes de dialogue

11 - L'Interface

Préparer une Partie

Dans Heroes III, vous devez commencer par choisir le type de partie que vous désirez jouer. Dans le menu Nouvelle Partie (New Game), vous avez en effet le choix entre un Scénario en solitaire (Single scenario), une partie en mode Campagne (Campaign) ou un scénario Multijoueur (Multiplayer) et vous pouvez également Charger (Load) une partie préalablement enregistrée ou encore jouer le scénario d'Initiation (Tutorial).

Lancer Heroes of Might & Magic III

Lorsque le programme est installé, insérez le CD de Heroes III dans votre lecteur, puis cliquez sur le bouton Jouer (Play) dans la fenêtre qui apparaît à l'écran. Vous avez également la possibilité de sélectionner le raccourci Heroes III dans le menu Démarrer. Lorsque le jeu est lancé, vous voyez apparaître des animations et une séquence d'introduction que vous pouvez interrompre à tout moment d'un simple clic.

Mode « Plein écran » ou « Fenêtre »

Appuyez sur la touche F4 pour passer du mode d'affichage en plein écran à l'option Fenêtre. En mode plein écran, comme son nom l'indique, Heroes III occupe la totalité de votre écran avec une résolution de 800 x 600 pixels. Vous pouvez à tout moment réduire le jeu et retourner sur le bureau de Windows en appuyant simultanément sur les touches Alt et Tab. Pour reprendre le jeu, sélectionnez l'icône correspondante dans la barre des tâches.

En mode Fenêtre, le jeu s'affiche dans une fenêtre Windows standard et la résolution reste la même. Il est donc recommandé de choisir dans Windows une résolution minimale de 1024 x 768 pixels pour jouer sur ce mode. La fenêtre propose des menus déroulants qui vous donnent accès aux commandes suivantes :

Fichier	Affichage	Aide
Quitter : ferme le programme	Plein écran (F4) : l'affichage passe en mode plein écran	Manuel en ligne : lance l'aide en ligne A propos de : affiche le copyright et les informations sur le jeu

Le Menu Principal



Le Menu Principal s'affiche après la séquence d'introduction. Pour sélectionner une des options, cliquez sur l'un des boutons suivants :

Nouvelle Partie (New Game) : permet d'accéder au menu Nouvelle Partie dans lequel vous devez choisir de jouer un Scénario en solitaire, en Multijoueur ou une Campagne.

Charger (Load Game) : quand vous jouez à Heroes III, vous avez la possibilité d'enregistrer vos parties et ce bouton vous permet précisément de reprendre une partie préalablement enregistrée.

Héros de Légende (High Scores) : lorsque vous remportez la victoire sur un scénario ou une campagne, vous marquez des points et ce total dépend de vos performances. Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste de ces vainqueurs héroïques ainsi que leurs résultats.

Crédits (credits) : vous pouvez consulter la liste des personnes qui ont permis la réalisation de Heroes III.

Quitter (Quit) : vous quittez le jeu et retournez sous Windows.

Menu Nouvelle Partie



Le menu nouvelle partie s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Nouvelle Partie (New Game) dans Menu Principal. Il vous propose de lancer un scénario en solitaire, une partie en multijoueur ou une campagne.

Scénario (Single Scenario) : une partie en solitaire se joue sur une seule carte et l'ordinateur est votre adversaire. Pour remporter la victoire, vous devez remplir certaines conditions prédéfinies.

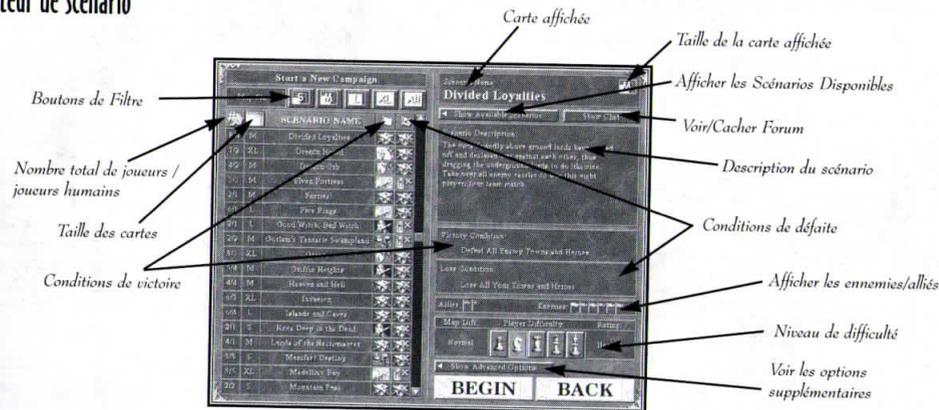
Multijoueur (Multiplayer) : vous avez la possibilité d'affronter d'autres joueurs sur Internet et par tout autre type de connexion réseau, ou en jouant à tour de rôle sur un seul ordinateur. Cliquez sur ce bouton pour afficher le Sélecteur de Parties Multijoueur et consultez le chapitre Multijoueur pour de plus amples informations.

Campagne (Campaign) : cliquez sur ce bouton pour afficher le Sélecteur de Campagnes. Une campagne est un enchaînement de scénarios liés les uns aux autres, chacun représentant un épisode marquant qui s'inscrit dans une longue histoire. Une campagne se joue toujours contre l'ordinateur.

Initiation (Tutorial) : ce scénario spécialement conçu pour les débutants a pour objectif de vous enseigner les rudiments du jeu. Pour accomplir cet exercice, il est nécessaire de se référer au guide d'initiation en ligne.

Annuler (Cancel) : vous retournez au Menu Principal.

Sélecteur de Scénario



Commencez par choisir un scénario à l'aide du Sélecteur de Scénario. Il vous permet de définir le niveau de difficulté et de choisir le camp auquel vous prêterez allégeance. En mode multijoueur, l'hôte assigne un camp aux autres joueurs (voir le chapitre Multijoueur).

Cliquez sur Afficher les Scénarios Disponibles, pour faire apparaître ou disparaître la fenêtre de choix de scénario. À l'aide de l'ascenseur situé sur la droite, vous pouvez faire défiler les noms des différentes propositions. Si vous sélectionnez l'un d'eux, une description s'affiche ainsi que les conditions de victoire et de défaite. Le niveau de difficulté détermine les ressources dont disposeront vos adversaires en début de partie ainsi que le niveau de maîtrise de l'ordinateur.

Quand vous avez sélectionné un scénario, cliquez sur le bouton Jouer (Begin) pour lancer la partie. Cliquez sur Quitter (Exit) pour retourner au menu Nouvelle Partie.

Taille des Cartes (Map size)

Les cartes peuvent prendre quatre tailles différentes : petites, moyennes, grandes ou très grandes. La taille correspond au nombre de cases que compte la carte sur laquelle un scénario se joue. La durée d'une partie dépend d'un grand nombre de facteurs, la taille ne représente donc qu'un de ces éléments, même si son augmentation allonge généralement le temps de jeu. Vous disposez de boutons de filtres, situés au-dessus de la liste des scénarios disponibles, qui vous permettent d'effectuer une sélection parmi les scénarios disponibles.

Bouton de Filtre	Taille des cartes affichées	Nombre de Cases
	S (petite)	36 x 36
	M (moyenne)	72 x 72
	L (grande)	108 x 108
	XL (très grande)	144 x 144
	Toutes	Variable

Conditions de Victoire/Défaite (Victory / loss conditions)

Pour remporter la victoire, vous devez généralement vous emparer de tous les châteaux ennemis et éliminer tous les héros adverses mais des conditions spécifiques de victoire ont été définies pour certains scénarios. Vous êtes vaincu si vous perdez le contrôle de toutes vos villes et de tous vos héros, mais là encore, certaines conditions particulières de défaite peuvent être précisées pour un scénario.

Conditions de victoire particulières

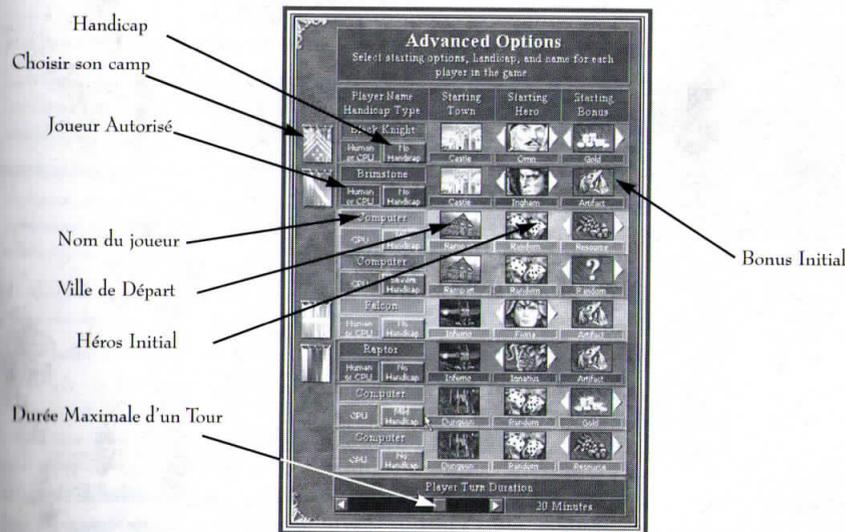
Trouver un Objet Magique (Acquire Artifact)	La victoire est à vous lorsque vous parvenez à vous emparer de l'Objet magique qui vous a été désigné et que l'un de vos héros le place dans sa besace.
Recruter des Créatures (Accumulate Creatures)	Vous devez recruter suffisamment de créatures pour atteindre le nombre qui vous a été assigné.
Accumuler des Ressources (Accumulate Resources)	Un certain type de ressources est désigné et vous devez en accumuler suffisamment pour atteindre la limite définie.
Améliorer une Ville (Upgrade a Specific Town)	Le château et la salle du conseil de la ville désignée doivent parvenir à un niveau d'amélioration précis.
Bâtir un Saint Graal (Build Holy Grail)	Vous devez trouver le Graal et construire un Saint Graal dans une de vos villes.
Vaincre un Héros (Defeat Hero)	Vous devez vaincre le héros qui vous est désigné.
S'emparer d'une Ville (Capture Town)	Vous devez occuper la ville désignée.
Vaincre un Monstre (Defeat Creature)	Vous devez terrasser un monstre errant en particulier.
Prendre le Contrôle de toutes les Demeures de Créatures (Flag All Creature Generators)	Si vous contrôlez tous les bâtiments qui produisent des troupes, la victoire vous appartient.
Contrôler toutes les Mines (Flag All Mines)	Il vous suffit de prendre le contrôle de toutes les mines pour remporter la victoire.
Rapporter un Objet Magique (Transport Artifact)	Vous devez trouver l'objet désigné et un de vos héros doit le rapporter dans une de vos villes.

Conditions de défaite particulières

Perdre le héros (Lose Hero)	Si le héros désigné quitte vos rangs, vous perdez la partie.
Perdre une Ville (Lose Town)	Vous perdez si la ville désignée passe sous contrôle adverse.
Temps Imparti (Time Limit)	Si vous ne parvenez pas à remporter la victoire dans la limite du temps imparti, vous avez perdu.

Discussion

Si vous participez à une partie multijoueur, vous pouvez activer ou désactiver la fenêtre de discussion en cliquant sur le bouton Voir/Cacher Forum (Show/Hide Chat). Lorsque le forum est visible, les messages envoyés sont affichés à la place de la description du scénario. Pour envoyer un message, tapez le texte dans la zone située dans la partie inférieure de cette fenêtre.



Options supplémentaires (Advanced Options)

Cliquez sur Voir les Options Supplémentaires et l'ensemble des options disponibles sur ce scénario apparaît. Chaque camp peut être contrôlé par l'ordinateur (ORD) ou par un joueur humain (Human) et cette indication figure dans la case Joueur Autorisé. Un bouton en forme de drapeau apparaît à gauche des camps qui peuvent être contrôlés par un humain. Pour une partie en multijoueur, l'hôte clique sur ses drapeaux pour assigner un camp à chacun des participants (cliquez à plusieurs reprises afin de faire défiler les différents joueurs). Lorsque la partie est lancée, si un joueur ne s'est vu assigner aucun camp, il est automatiquement éjecté. Tous les camps qui ne sont pas contrôlés par un humain sont pris en charge par l'ordinateur.

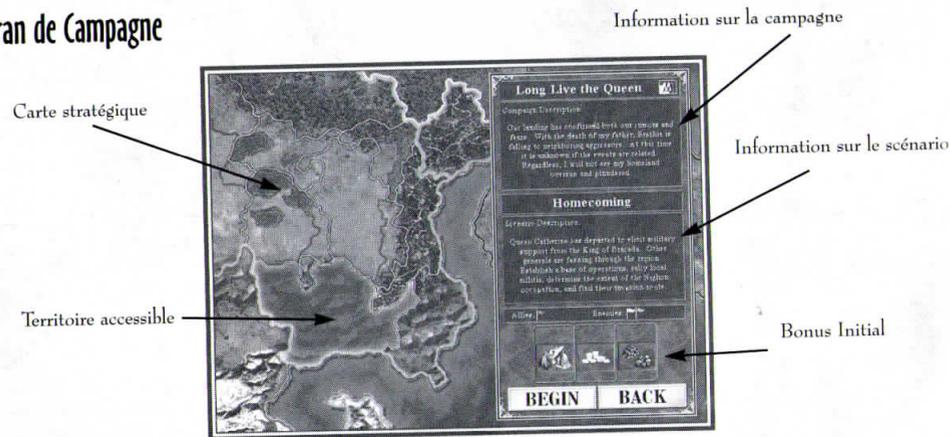
Vous pouvez généralement choisir le type de ville que contrôlent vos adversaires en début de partie, leur héros initial et/ou le bonus de départ dont ils disposent. Si ce choix vous est proposé, des flèches sont affichées à côté des icônes correspondantes. Le type de ville choisi affecte la liste des héros et des bonus disponibles. Le Handicap, quant à lui, détermine les réserves de ressources dont dispose le joueur au début de la partie (plus le Handicap est élevé, plus ces réserves sont réduites).

Vous pouvez également fixer la durée maximale d'un tour à l'aide de la barre de défilement située dans la partie inférieure de la fenêtre. Ce temps ne tient pas compte des phases de combat car le chronomètre est alors interrompu.

Campagnes

Une campagne est constituée d'une série de scénarios liés par une trame historique. Vous pouvez choisir servir le bien, le mal ou la neutralité. Dans le Menu Nouvelle Partie, cliquez sur le bouton Campagne pour commencer une campagne. L'écran suivant vous permet alors de choisir celle que vous souhaitez jouer. Lorsque vous avez remporté la totalité de celles qui vous sont proposées à l'origine, de nouvelles campagnes deviennent accessibles. Sélectionnez celle que vous souhaitez disputer et l'écran de campagne apparaît.

Ecran de Campagne



Au cours d'une campagne, lorsque vous parvenez à un tournant de l'histoire, vous avez parfois la possibilité de choisir le prochain combat que vous souhaitez livrer. Plusieurs régions s'affichent alors en surbrillance sur la carte stratégique et il vous suffit de cliquer sur celle que vous voulez sélectionner. Les indications sur ce scénario apparaissent alors dans la fenêtre d'information.

Si cette option vous est proposée, choisissez le bonus initial puis cliquez sur Jouer (Begin) pour débiter ce scénario. Pour suivre le déroulement de l'histoire, vous devez absolument remporter chacun des scénarios. En cas de défaite, vous devez rejouer la dernière carte.

L'Écran de Jeu

L'action de chaque scénario de Heroes III se déroule dans une province d'Erathia qui apparaît alors dans la fenêtre de jeu. Lorsque vous commencez, vous ne voyez que les zones qui se trouvent autour de vos villes ou dans le champ de vision de vos héros et le reste de la carte est recouvert d'un brouillard de guerre. Au fil de leurs explorations, vos héros s'enfoncent dans l'inconnu et le voile se soulève progressivement. Au hasard de leurs périples, ils découvriront parfois des passages qui leur ouvriront les portes d'un monde souterrain qui est alors représenté sur une carte différente.

Les voyages de vos héros sont émaillés de multiples rencontres ou découvertes : trésors, ressources, monstres errants, localités. L'exploitation des mines vous permet de vous approvisionner en ressources, vous pouvez explorer des ruines abandonnées ou visiter les demeures des créatures que vous souhaitez enrôler dans vos armées.

Vos héros seront également amenés à s'approcher de villes adverses ou à faire face à des héros ennemis et ces rencontres se régleront souvent sur le champ de bataille. Tous les combats (contre des héros hostiles, des monstres errants ou des garnisons) se livrent dans l'Écran de Combat (voir le chapitre Combat). Les villes ainsi conquises sont intégrées à votre territoire et vous bénéficiez des revenus et autres avantages qu'elles procurent (voir le chapitre Villes).

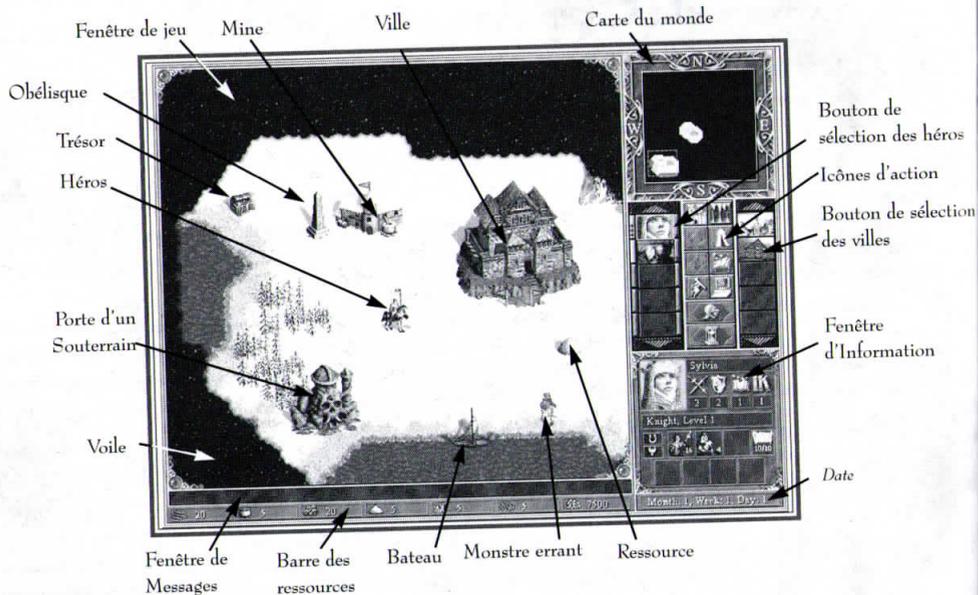
Le chapitre suivant présente l'interface de l'Écran de Jeu pour les parties en solitaire. Consultez le chapitre Multijoueur pour une description des quelques particularités qui sont proposées si vous choisissez ce mode de jeu.

Le Jeu

Au cours d'une journée passée dans Erathia, les joueurs peuvent déplacer leurs forces, gérer leurs biens et organiser la production. Heroes III se joue en tour par tour, lorsqu'un joueur a terminé ses activités pour la journée, le joueur suivant peut jouer. Lorsque tous les joueurs ont achevé leur tour, la nuit tombe sur Erathia et bientôt l'aube d'un jour nouveau se lève sur le royaume et un nouveau tour de jeu commence.

Chaque matin, les mines et les cités que vous contrôlez vous fournissent des ressources. Ces ressources sont de l'or et d'autres matières premières que vous dépensez afin d'améliorer vos cités et de recruter vos troupes notamment. Chaque premier jour de la semaine, la population des villes augmente (voir le chapitre Villes). A tout moment, vous pouvez vérifier la date en consultant le calendrier dans l'angle inférieur droit de l'écran de jeu.

Vue de la Carte d'Aventure



La Carte d'Aventure

Fenêtre de Jeu

Vous pouvez faire défiler la carte dans la Fenêtre de jeu en déplaçant le curseur jusqu'aux extrémités de l'écran. Le rectangle rouge qui s'affiche sur la Carte du monde représente la parcelle de terrain qui est actuellement affichée à l'écran. En cliquant sur la Carte du monde, la Fenêtre de jeu se centre sur le curseur. Pour faire défiler la carte, vous pouvez également cliquer puis faire glisser le rectangle sur la carte du monde.

Quand vous placez le curseur sur un objet, une description apparaît dans la fenêtre de Messages. Pour des renseignements plus précis, vous devez cliquer sur l'objet avec le bouton droit de la souris.

Héros

Sur la carte, vous avez la possibilité de diriger un maximum de huit héros. Si vous disposez de héros supplémentaires, vous devrez les affecter au commandement des garnisons de vos villes (voir le chapitre Villes). Les héros partis en exploration sur la carte portent une bannière aux couleurs de leur camp.

Les héros voyagent accompagnés de leur armée. Celle-ci est composée de créatures qui forment des groupes appelés Troupes. Chacune est constituée de créatures du même type, et il n'existe aucune limite en nombre. L'armée d'un héros compte au moins une troupe et sept troupes au maximum. Au cours d'un combat, le héros s'efforce de galvaniser ses troupes et peut intervenir par la magie en jetant des sorts mais il ne prend jamais part à la bataille directement.

Sélectionner un Héros

Les Boutons de sélection des héros sont situés sur la droite de l'Ecran de jeu. Cliquez sur le portrait d'un héros pour le sélectionner et centrer la Fenêtre de jeu sur lui. Si vous disposez de plus de cinq héros, vous pouvez faire défiler la galerie de portraits à l'aide de l'ascenseur situé à côté des boutons. Double-cliquez sur un visage pour ouvrir la Feuille de héros (voir les chapitres Héros et Feuille de Héros)

Sur la gauche de chacun des portraits, la barre d'état de couleur verte représente les points de mouvement du héros. Elle diminue au fil de ses déplacements et reprend son niveau maximum tous les matins. La barre bleue, sur la droite, représente le nombre de points de magie restants. Ces points diminuent lorsque le héros lance des sorts (voir le chapitre La Magie dans Heroes III).

Déplacer vos Héros

Sélectionnez un de vos héros puis cliquez sur la carte. Si il est mesure de se rendre à cet endroit une série de flèches apparaît sur la carte, représentant son itinéraire et sa destination est marquée d'une croix. S'il dispose de suffisamment de points de mouvement pour effectuer ce déplacement dans la journée, les flèches et la croix sont vertes. En revanche, si certaines flèches sont vertes et d'autres marrons, le héros se déplacera jusqu'à la dernière flèche verte et devra attendre le jour suivant pour continuer. Vous pouvez changer la destination en cliquant sur un autre point de la carte.

Pour effectuer ce mouvement, cliquez soit sur la croix, soit sur le bouton Déplacer héros (Move Hero) (représentant un cheval au galop). Pour interrompre le mouvement avant la fin, cliquez sur la carte. Le parcours reste affiché, mais vous pouvez le modifier en choisissant une nouvelle destination sur la carte.

Capacité de Mouvement

La distance maximum que peut parcourir un héros dépend de la vitesse de déplacement de la créature la plus lente au sein de son armée. La vitesse de chaque créature est donnée dans le chapitre Villes et Créatures. Les distances sont mesurées en nombre de cases.

Capacité de Mouvement

Vitesse de la créature la plus lente	Capacité de Mouvement
Traînant - Apathique (Super Slow - Extra Slow)	15 cases
Extrêmement Lent (Slow)	16 cases
Très Lent - Lent (Swift - Extra Swift)	17 cases
Alerte (very Swift)	18 cases
Très Alerte - Extrêmement Alerte (Ultra Swift - Super Swift)	19 cases
Vif - Epoustouffant (Quick - Super Fast)	20 cases

Terrains et Mouvement

Certains types de terrain sont très accidentés et réduisent la distance qu'un héros peut parcourir, s'il se déplace au contraire sur une route, cette distance augmente. Un héros qui dispose de la compétence d'Orientation (voir le chapitre Compétences Secondaires) est capable d'atténuer l'incidence du terrain sur sa capacité de mouvement. Ce tableau présente un récapitulatif des effets de la topographie sur les déplacements d'un héros :

Coût du Mouvement par Terrain

Un nombre plus grand indique un voyage plus lent

Type de Terrain	Normal	Novice	Disciple	Maître
Terre	100%	100%	100%	100%
Herbage	100%	100%	100%	100%
Lave	100%	100%	100%	100%
Souterrain	100%	100%	100%	100%
Route pavée	50%	50%	50%	50%
Chemin de terre	75%	75%	75%	75%
Route caillouteuse	65%	65%	65%	65%
Terrain difficile	125%	100%	100%	100%
Sable	50%	125%	100%	100%
Neige	150%	125%	100%	100%
Marais	175%	150%	125%	100%

Exemple : un héros qui dispose de Squelettes (apathiques) a une capacité de mouvement normale de 15 cases. S'il se déplace sur la neige, ce héros ne peut plus parcourir que 10 cases. S'il est novice en Orientation, cette distance passe à 12 cases, puis à 15 cases s'il est disciple en Orientation.

Bateaux

Vos armées doivent embarquer sur des bateaux pour franchir des étendues d'eau. Ces navires sont soit fabriqués dans des Chantiers Navals ou découverts sur le terrain. Les Chantiers Navals peuvent être construits dans des villes de types Château, Nécropole ou Forteresse et situées en bord de mer. Il existe également des chantiers indépendants dans lesquels vos héros peuvent se rendre, au fil de leurs explorations.

L'embarquement et le débarquement de l'armée d'un héros épuisent le solde des points de mouvement disponibles. Choisissez un bateau comme destination pour un de vos héros et il embarque à bord ; pour qu'il quitte le navire, le bateau doit accoster sur une plage (le curseur prend la forme d'une ancre lorsque ce point de la côte peut accueillir un débarquement). Un déplacement en bateau coûte au héros des points de mouvement comme lorsqu'il se déplace sur le sol. Un bateau ne peut pas accueillir plus d'un héros à son bord.

Les Souterrains

Certains territoires sont creusés de Souterrains auxquels les héros peuvent accéder par des portes. Cliquez sur l'icône Souterrain/Surface pour choisir la carte que vous souhaitez afficher dans la Fenêtre de jeu.

Sites et Bâtiments

Villes

Les villes procurent de nombreux bénéfices au joueur qui les contrôle. La Salle du Conseil permet d'accroître quotidiennement votre réserve d'or. Au sein des villes que vous contrôlez, vos héros peuvent recruter des troupes, regagner leurs points de magie et apprendre de nouveaux sorts. Pour plus d'informations, consultez les chapitres Villes ou Ville et Créatures.



Vos villes

Cliquez sur le bouton correspondant à la ville que vous souhaitez sélectionner, il s'affiche alors en surbrillance et la fenêtre de jeu se centre automatiquement sur cette localité. Cliquez de nouveau sur le bouton de sélection pour faire apparaître l'écran de ville (voir le chapitre Villes).

Vos héros ont la possibilité d'entrer dans les villes qui vous appartiennent. Choisissez les portes de la ville comme destination pour ce héros (le curseur prend la forme d'un cheval cabré). L'écran de ville s'affiche lorsque le héros pénètre dans la ville. Si cette cité abrite une Guilde des Mages, le héros apprend tous les sorts disponibles qu'il est en mesure de lancer et s'il passe une nuit dans une ville, il récupère l'intégralité de ses Points de magie (voir le chapitre La Magie dans Heroes III). Une ville ne peut recevoir la visite que d'un seul héros à la fois.

Villes Ennemies et Neutres

Les villes ennemies apparaissent sur la carte et sont signalées par un drapeau aux couleurs du joueur qui la contrôle. Sur la carte du monde, tout l'espace occupé par cette ville apparaît également de cette couleur. Un drapeau gris flotte sur les villes neutres. Cliquez sur une ville avec le bouton droit de la souris pour afficher la fenêtre d'information correspondante.

Si vous placez le curseur sur le portail d'une ville ennemie ou neutre, il prend la forme d'une épée, indiquant que la ville sera défendue par la garnison (voir section Villes). Si vous parvenez à vaincre ses défenses, vous vous emparez ainsi de la ville. Vous bénéficiez immédiatement de ses installations et de ses revenus. Si aucune troupe n'est présente dans la ville, elle est conquise sans coup férir.

Mines et Ressources

La construction des bâtiments et le recrutement de créatures vous coûtent des ressources (or, bois, pierre, cristal, gemmes, mercure et soufre), ainsi que diverses actions que vos héros peuvent accomplir. Vous disposez de plusieurs moyens d'approvisionnement en ressources : exploiter des mines ou trouver des réserves sur la carte. Les mines sous votre contrôle rapportent peu mais la production est quotidienne. Les ressources que vous découvrez sur le terrain sont immédiatement ajoutées à vos réserves et elles disparaissent alors de la carte.

Coffres et Objets Magiques

Les héros découvrent parfois des coffres et des objets magiques. Ces derniers ont la particularité de procurer certains avantages à leur porteur. Les objets trouvés sont placés dans l'inventaire (voir le chapitre Héros). Les coffres contiennent de l'or (convertible en expérience) ou des objets magiques mineurs.

Sites Divers

Vos héros peuvent également visiter certains sites qui se révèlent souvent très utiles. Les bénéfiques sont parfois immédiats mais il arrive que votre héros doivent explorer les lieux (qui regorgent de périls et/ou de récompenses) car ils peuvent cacher des ressources, des informations ou des objets magiques. Il vous faudra les visiter mais nous vous livrons ici une description des principaux sites :

Postes Frontière : pour franchir ces tours de gardes, vous devez d'abord rendre visite à une tente de Maître des Clefs de la même couleur.

Demeures des Créatures : dans certains bâtiments vous pouvez recruter des créatures, mais il est parfois nécessaire de les affronter pour qu'ils reconnaissent votre valeur et se joignent à vous. Lorsqu'elles acceptent, ces créatures placent votre drapeau sur la façade de leur demeure et vous pouvez revenir toutes les semaines, pour enrôler les nouveaux venus.

Obélisques : sur certaines cartes, le Graal est simplement enterré mais vous ignorez à quel endroit. Les obélisques vous livrent quelques indices qui vous permettront de le localiser.

Monstres Errants : vos héros croisent parfois le chemin de monstres errants et doivent souvent les combattre. Pourtant, il arrive que ces créatures se laissent impressionner par la puissance de vos armées, et décident alors de rejoindre vos rangs ou choisissent simplement la fuite. Cliquez sur un de ces groupes avec le bouton droit de la souris pour identifier le type de créatures dont il s'agit et obtenir une estimation approximative de leur nombre.

Les monstres errants ont un facteur d'agressivité (de un à dix, attribué aléatoirement). Plus cette valeur est élevée, plus les créatures sont susceptibles d'attaquer. En revanche, cette possibilité baisse si l'armée de votre héros est plus puissante qu'eux et/ou si elle compte dans ses rangs des créatures de la même race. Les héros qui disposent de la compétence de Diplomatie sont plus rarement attaqués.

Estimation du Nombre de Créatures

Estimation	Nombre
Quelques	1-4
Plusieurs	5-9
Groupe	10-19
Beaucoup	20-49
Horde	50-99
Foule	100-249
Nuée	250-499
Multitude	500-999
Légion	1000+

Curseurs

Curseurs de Mouvement

Si le curseur prend l'une des formes suivantes, cliquez sur la destination que vous voulez assigner à votre héros et l'itinéraire s'affiche alors sur la carte.



Si aucun nombre ne s'inscrit à droite du curseur, cela signifie que le mouvement peut s'effectuer dans la journée, sinon, ce chiffre indique le nombre de journées nécessaires pour que votre héros parcoure cette distance.



Signale les lieux que votre héros peut visiter (mines, villes, bâtiments, etc.).



Si le héros sélectionné est sur la terre ferme et que cette icône apparaît quand le curseur est placé sur un bateau, elle indique que le héros peut embarquer.



Signale les sites qu'un héros peut visiter en bateau.



Apparaît sur le littoral si votre héros est en mesure de débarquer.



Signale les ennemis (monstres errants, héros adverses, villes, etc.) contre lesquels votre héros peut livrer un combat.



Indique que votre héros peut commercer avec ce personnage. Lorsque les deux héros se rencontrent, l'écran d'échanges apparaît (voir le chapitre Transactions entre Héros).



Vous venez de lancer un sort de Portail Dimensionnel. Cliquez sur le lieu où vous souhaitez téléporter votre héros dans la Fenêtre de jeu.

Curseurs de sélection



Apparaît sur vos héros lorsqu'une ville est sélectionnée. Cliquez pour sélectionner un héros ou pour afficher la Feuille de Héros s'il est déjà sélectionné.

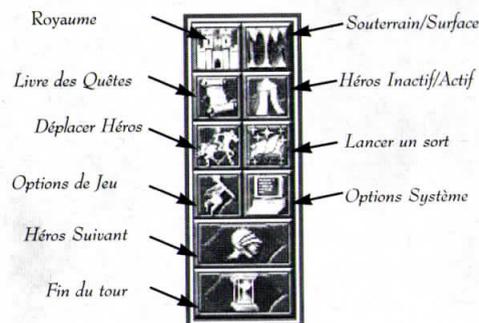


Apparaît sur vos villes. Si vous cliquez sur cette icône et que la ville est déjà sélectionnée, l'écran de ville apparaît, sinon vous la sélectionnez.



Vous venez de jeter un sort de Sabordage. Cliquez sur le bateau cible.

Icônes d'Action



Royaume : ce bouton permet d'afficher l'écran d'information de votre royaume (voir le chapitre Royaume)

Souterrain/Surface : ce bouton permet d'alterner l'affichage des cartes de la surface et des souterrains.

Livre des Quêtes : cliquez sur ce bouton pour faire apparaître le Livre des quêtes.

Héros Inactif/Actif : cliquez sur ce bouton pour rendre le héros sélectionné inactif. Lorsque vous cliquez sur le bouton Héros suivant, les héros inactifs sont ignorés. Pour annuler ce mode, sélectionnez le héros (en cliquant sur son portrait ou sur la carte) et cliquez à nouveau sur ce bouton.

Déplacer Héros : si vous avez déjà choisi une destination pour ce héros, cliquez sur ce bouton pour qu'il continue son parcours.

Lancer un Sort : si le héros sélectionné est en possession d'un livre de sort, ce bouton permet de l'afficher et le héros peut alors lancer un sort d'aventure (voir le chapitre La Magie dans Heroes III).

Options d'Aventure : cliquez sur ce bouton pour afficher les Options d'Aventure (voir le chapitre Options d'Aventure). Cliquez sur le bouton [marque] pour refermer cet écran.

Options : cliquez sur ce bouton pour afficher le menu des Options puis cliquez sur Retour pour revenir à l'écran de jeu.

Héros Suivant : ce bouton permet de sélectionner (dans la liste de vos héros) le héros actif suivant qui dispose encore de points de mouvement.

Fin du Tour : cliquez sur ce bouton pour passer la main au joueur suivant.

Options d'Aventure

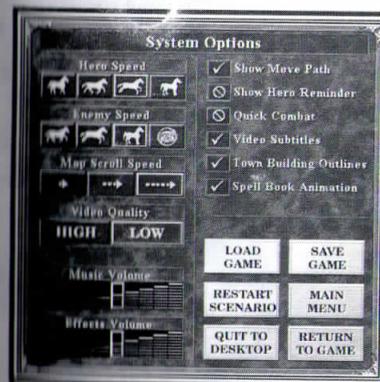
Carte : ce bouton affiche la carte du monde dans l'Écran de Jeu. Cliquez sur le bouton Zoom pour changer l'échelle de la carte. Cliquez sur Puzzle pour voir la carte du Graal ou sur [marque] pour sortir.

Puzzle : affiche la carte du Graal. Lorsque vos héros inspectent des obélisques, quelques pièces du puzzle sont dévoilées. Lorsque vous avez reconstitué l'ensemble du puzzle, une croix indique la position du Graal.

Creuser : le Graal est enfoui sous terre et un héros doit donc creuser afin de le récupérer. Cliquez sur ce bouton pour qu'il s'exécute. Les fouilles durent une journée complète, votre héros doit donc disposer de la totalité de ses points de mouvement pour entreprendre cette action.

Informations sur le Scénario : ce bouton permet de faire apparaître des informations sur le scénario en cours.

Revoir les Tours Adverses : en cliquant sur ce bouton, vous avez la possibilité de revoir les actions accomplies par vos adversaires au cours du tour précédent.



Options

Animation Héros : sélectionnez un de ces boutons pour déterminer la vitesse des animations de déplacement de vos héros.

Animation Ennemis : ces boutons déterminent la vitesse des animations de déplacement de vos ennemis. Vous pouvez également décider de ne pas les voir.

Vitesse de Défilement : sélectionnez un de ces boutons pour déterminer la vitesse de défilement de la carte.

Définition graphique : détermine la qualité graphique des séquences d'animation.

Afficher les itinéraires : si les itinéraires de vos héros ne sont pas affichés, ils agissent immédiatement lorsque vous cliquez sur la carte.

Rappel de Fin de Tour : si cette option est activée, une fenêtre de rappel apparaît à la fin de votre tour s'il reste des points de mouvement à l'un de vos héros actifs.

Combats Rapides : si cette option est activée, le jeu résout les combats à votre place sans passer par l'écran de combat.

Sous-Titres : si cette option est activée, les sous-titres des séquences d'animation sont affichés.

Contour des Bâtiments : si cette option est cochée, les contours des bâtiments sur lesquels vous pouvez cliquer dans l'écran de ville s'affichent en surbrillance lorsque vous placez le curseur dessus.

Animations du Livre de Sorts : si cette option est activée, les pages du Livre de Sorts s'animent lorsque vous les tournez.

Options d'Enregistrement

Charger Partie : ce bouton affiche le menu de chargement. Si vous décidez de charger une partie préalablement enregistrée, cela met fin à la partie en cours.

Enregistrer Partie : ce bouton affiche le menu d'enregistrement.

Recommencer le scénario : Cliquez sur ce bouton pour recommencer le scénario en cours.

Menu Principal : cliquez sur ce bouton pour retourner au Menu Principal (Cela met fin à votre partie).

Quitter Heroes III : cliquez sur ce bouton pour retourner sous Windows.

Continuer : ce bouton permet de refermer l'écran d'Options et de reprendre la partie.

Options de Son

Volume Musique : déplacez le marqueur sur la gauche pour réduire le volume de la musique et sur la droite pour l'augmenter.

Volume des Effets : déplacez le marqueur sur la gauche pour réduire le volume des effets sonores et sur la droite pour l'augmenter.

Affichages d'Information

La Barre des Ressources



La Barre des Ressources vous permet de connaître l'état actuel de vos réserves en ressources.

La Fenêtre de Messages

La Fenêtre de Messages s'affiche au bas de la plupart des écrans du jeu. Lorsque vous déplacez le curseur sur la carte, vous pouvez notamment y lire des informations sur l'objet sur lequel il se trouve.

Informations Complémentaires

Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la plupart des objets ou icônes du jeu, une fenêtre d'information apparaît et elle reste affichée tant que le bouton est enfoncé.

Informations sur la Situation Actuelle

Des informations sur le héros ou la ville sélectionnés, ainsi que le nombre de villes que vous et vos alliés contrôlez apparaissent dans la fenêtre située dans l'angle inférieur droit de l'écran.

Les Héros et la Feuille de Héros

Dans Heroes III, ce sont les héros qui entreprennent toutes les actions. Ils explorent les terres, les mers et les souterrains. Ils glanent des trésors, des ressources et autres objets magiques. Ils voyagent de ville en ville et de bâtiments en bâtiments, enrichissant ainsi vos territoires. Ce sont les dignes meneurs de vos troupes et ensemble ils affrontent vos ennemis et défendent vos villes. Au fil de leurs voyages et de leurs combats, ils acquièrent des connaissances (matérialisées par des points d'expérience). Lorsqu'ils ont suffisamment d'expérience, ils passent au niveau supérieur et gagnent de nouvelles compétences ou apprennent à mieux maîtriser celles qu'ils possèdent déjà.

Dans la plupart des scénarios, vous commencez la partie avec au moins un héros. Vous pouvez en recruter d'autres dans les tavernes de vos villes. Les héros peuvent être postés en garnison dans une ville à moins que vous ne choisissiez de leur faire arpenter le terrain. Les héros en garnison pourront diriger les troupes de la ville si celle-ci est attaquée. Vous disposez, au maximum, d'un héros en garnison par ville plus huit explorateurs.



Différentes Classes de Héros

Il existe seize classes de héros (affiliés deux par deux aux huit types de villes). Chaque ville dispose d'un spécialiste du combat et d'un autre plutôt porté vers la magie. Cette classification ne restreint pas le choix qui vous est offert dans les différentes tavernes.

Héros des Châteaux

Chevaliers : ce sont de braves et nobles guerriers dévoués au bien. Bien qu'ils puissent acquérir des compétences magiques, ils ont bien plus d'affinités avec l'art de la guerre.

Clercs : ils sont le bras armé d'un ordre religieux. Leur entraînement est varié, tant guerrier que mystique.

Héros des Donjons

Seigneurs de Guerre : un donjon est le lieu idéal pour protéger les trésors accumulés au fil des conquêtes. Les Seigneurs de Guerre sont souvent de grands combattants mais ne négligent jamais la puissance de la magie. Ils portent souvent des armures qui accentuent encore leur apparence terrifiante.

Mages de Guerre : les Mages de Guerre considèrent la magie comme un moyen de servir leurs desseins égoïstes. Plus que tout autre héros, ils recherchent et vénèrent la connaissance des sciences occultes. Ils font souvent étalage de leur puissance en utilisant la magie pour déguiser leurs traits.

Héros des Forteresses

Belluaire : les Belluaires bâtissent leurs domaines en attirant à eux les créatures impressionnables, sensibles à la force physique et l'intimidation. En conséquence, ils ne font que peu de place au savoir mystique. Ils s'habillent souvent de façon à ressembler aux plus affreuses créatures des marais.

Sorcières : les Sorcières tirent leurs pouvoirs magiques des ingrédients très rares qu'elles collectent dans les marécages. Apprendre à combiner ses éléments est une tâche de longue haleine, aussi négligent-elles presque systématiquement l'art de la guerre.

Héros des Hadès

Apostat : autrefois mortels (souvent d'anciens Hérétiques), les Apostats sont aujourd'hui totalement possédés par un ou plusieurs démons (s'ils n'en sont pas un, eux-mêmes). Bien qu'ils aient des affinités naturelles avec la magie, ils ne négligent pas pour autant les compétences physiques.

Hérétique : les Hérétiques aspirent dominer les forces sataniques afin qu'elles servent leurs ambitions. L'entraînement physique leur est nécessaire mais leur préférence va à la magie, indispensable pour contrôler leurs alliés infernaux. On reconnaît souvent un Hérétique à ses multiples tatouages et aux glyphes de protection qu'ils portent pour se prémunir des agressions lors de leurs rituels.

Héros des Nécropoles

Chevalier de la Mort : les Chevaliers de la Mort sont des lichés créés à partir des dépouilles d'anciens chevaliers. Leur vie passée les avait préparés au combat et leur nouvel état les rapproche de la magie, ce sont donc des héros très équilibrés.

Nécromancien : les Nécromanciens sont des magiciens qui se sont laissés séduire par le pouvoir de la mort. Hélas, ils doivent en payer le prix et le sacrifice de leur force vitale les amène souvent à se transformer en lichés.

Héros des Remparts

Rôdeur : les Rôdeurs sont des guerriers qui apprécient et connaissent parfaitement la nature. Fin chasseurs et habiles pisteurs, leur dévouement à mère Nature est absolu et exige d'eux des connaissances approfondies et variées, même s'ils sont plutôt spécialisés dans les combats et les actions qui se déroulent en extérieur.

Druide : les Druides sont des mystiques qui tirent leurs pouvoirs de la relation qu'ils ont avec la nature. Bien qu'ils se concentrent particulièrement sur des activités intellectuelles, leur érudition s'accompagne de certaines compétences physiques.

Héros des Bastions

Barbare : pour les Barbares, seule la force brutale compte. Ils développent donc rapidement les compétences d'attaque au détriment de toutes les autres. Ils apprécient les armes lourdes et les armures légères.

Shaman : les Shamans sont des barbares mais qui ont des affinités avec la magie. Tout en suivant un apprentissage dans cet art, ils n'oublient jamais leurs racines : le combat. Les Shamans portent souvent les trophées d'anciennes batailles qui servent à canaliser leur puissance occulte.

Héros des Tours

Alchimiste : les Alchimistes maîtrisent la magie organique et chimique, ils sont en particulier d'excellents artisans qui peuvent fabriquer et animer des Golems. Cette forme de connaissance exige autant d'esprit que de force physique et fait d'eux des combattants méritoires. Les armures des Alchimistes sont composées d'alliages rares créés par des procédés combinant savoir-faire et la magie.

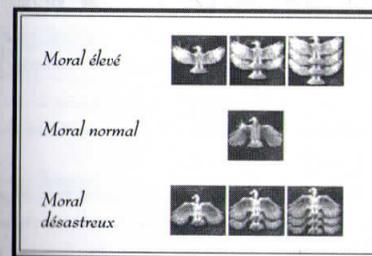
Magicien : les Magiciens vouent leur existence entière à la magie. Ils ne sont que de piètres combattants, pourtant ils peuvent renverser le cours d'une bataille grâce à leurs puissants arcanes. Les Magiciens ne portent jamais d'armure, préférant la subtile protection de la magie à ces pesants accessoires.

La Feuille de Héros

Sur la Feuille de Héros, vous disposez de toutes les informations concernant un héros. Dans l'écran de jeu, double-cliquez sur le portrait d'un héros pour la faire apparaître (vous pouvez aussi utiliser les Boutons de Sélection de Héros). La Feuille de Héros sert également à organiser les Troupes et à manipuler les Objets de vos Héros.

Moral

Cette icône représente le niveau global du moral de cette armée. Au cours d'un combat, si le moral de vos troupes est bon, elles pourront éventuellement accomplir une deuxième action. En revanche, s'il est très bas, elles risquent de perdre leur tour, paralysées par la panique. Cliquez sur cette icône pour afficher la liste des éléments qui influencent le moral de son armée.



Chance

Cette icône représente le niveau global de chance de cette armée. Au cours d'un combat, des unités chanceuses peuvent porter des coups audacieux qui causent deux fois plus de dommages (voir le chapitre Combat). Cliquez sur cette icône pour afficher la liste des éléments qui affectent la chance de l'armée du Héros.



Don

Chaque héros dispose d'un don singulier. Cliquez sur cette icône pour en connaître les détails.

Expérience

Affiche le nombre de points d'expérience du héros. Cliquez sur cette icône pour connaître le niveau du héros et le nombre de points nécessaires à l'accession au niveau suivant (voir la chapitre Compétences).

Points de Magie

Affiche le nombre (actuel et maximum) de points de magie dont dispose le héros. Par exemple : 15/20 signifie que le héros dispose de 15 points de magie sur un potentiel de 20. Cliquez sur cette icône pour obtenir une description.

Compétences Primaires

Ces icônes vous donnent les 4 compétences primaires de votre héros : Attaque, Défense, Puissance et Savoir (voir le chapitre Compétences).

Compétences Secondaires

Chaque héros peut apprendre huit compétences secondaires, les icônes correspondantes sont alors placées dans ces cases. Chaque compétence secondaire dispose de trois niveaux d'expertise : Novice (Basic), Disciple (Advanced) et Maître (Expert). Cliquez sur chaque icône pour obtenir une description de la compétence correspondante.

Armée du Héros

Ses sept emplacements peuvent accueillir les troupes qui composent l'armée du héros. Chaque icône est accompagnée d'un nombre qui indique la quantité de créatures constituant cette troupe. L'emplacement occupé détermine la position initiale de la troupe lors des combats. Cette zone de la Feuille de Héros vous permet d'accomplir différentes actions et de gérer ainsi vos troupes.

Informations sur les créatures

Cliquez sur une troupe sélectionnée et vous obtenez les informations suivantes.

Image : il s'agit d'une représentation de la créature telle qu'elle apparaît sur le champ de bataille. Le nombre de créatures dans la troupe est indiqué dans l'angle inférieur droit.

Attaque : ce nombre indique la force de frappe de la créature. Cette force modifiée selon la compétence d'attaque du héros apparaît entre parenthèses.

Défense : ce nombre indique la résistance physique de la créature. Cette résistance modifiée selon la compétence de défense du héros apparaît entre parenthèses.

Munitions : les créatures capables d'attaquer à distance disposent d'un nombre de munitions limité et le chiffre inscrit représente le nombre de coups restants. Si aucun nombre ne s'affiche, cela signifie que la créature ne peut combattre qu'au corps à corps.

Dégâts : ces nombres représentent la fourchette des dégâts que peut causer cette créature.

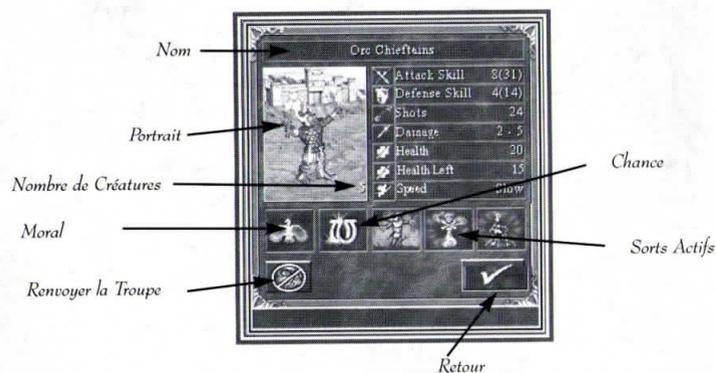
Points de Vie (PV) : ce nombre représente le maximum de points de vie de la créature.

PV Restant : ce nombre représente les points de vie dont dispose actuellement la créature.

Moral : cette icône représente le niveau de moral propre à cette créature.

Chance : cette icône représente le niveau de chance propre à cette créature.

Sorts Actifs : ces icônes signalent les sorts qui affectent actuellement cette créature.



Renvoyer une Troupe

Si vous souhaitez vous séparer d'une troupe, affichez les informations qui la concerne puis cliquez sur Renvoyer la Troupe. Tous les héros doivent disposer d'au moins une troupe, vous ne pouvez donc pas renvoyer la dernière.

Améliorer une Troupe

Toutes les créatures existent sous leur forme normale et sous une forme améliorée. Lorsqu'un héros se rend dans une ville accompagné de troupes normales, si des bâtiments permettant de les améliorer existent, un bouton Améliorer la Troupe apparaît dans la description.

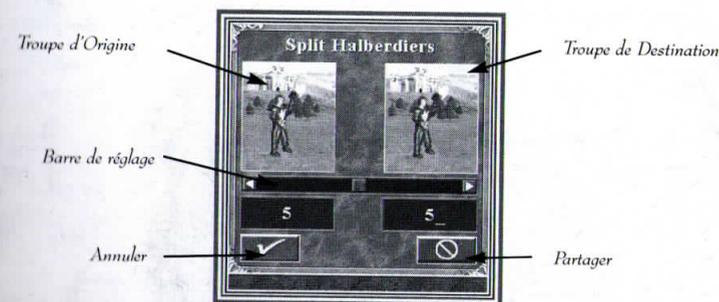
Associer des Troupes

Si vous disposez au même endroit de deux troupes formées de créatures identiques, vous pouvez les combiner. Pour ce faire, cliquez sur la première troupe pour la sélectionner, puis sur la seconde. Les créatures de la première sont ainsi incorporées à la seconde.

Scinder des Troupes

Vous pouvez scinder en deux une troupe formée de plusieurs créatures. Cliquez sur le bouton Scinder la Troupe, puis sur un emplacement vide ou sur une troupe de créatures identiques.

Déplacez le curseur afin de choisir le nombre de créatures que vous voulez laisser dans la troupe d'origine ainsi que le nombre de créatures que vous voulez placer dans la seconde. Cliquez sur [marque] lorsque vous êtes satisfait ou sur Annuler pour annuler l'opération.

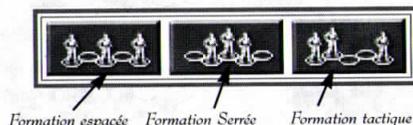


Déplacer une Troupe Vers un Emplacement Vide

Pour déplacer une troupe, sélectionnez-la puis cliquez sur l'emplacement vide de votre choix.

Interventir Deux Troupes

Pour intervenir deux troupes, sélectionnez la première puis cliquez sur la seconde (cela ne fonctionne que si les troupes sont formées de créatures différentes).



Boutons de Formation

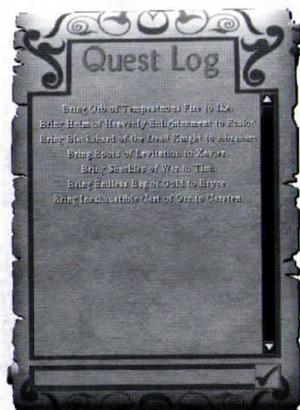
Les boutons de Formation vous permettent de décider du placement tactique des troupes sur le champ de bataille. En Formation Espacée, vos troupes occupent tout le terrain sans tenir compte de la distance qui les sépare. En Formation Serrée, vos troupes sont regroupées au centre de la ligne de déploiement. Si votre héros dispose de la compétence secondaire Tactique, le Bouton de Formation Tactique est accessible et votre héros peut exercer ses talents avant un combat et réorganiser ses troupes (voir le chapitre Combat).

Renvoyer le Héros

Cliquez sur ce bouton pour renvoyer le héros qui rejoint alors le groupe des héros indépendants susceptibles d'être recrutés dans les tavernes (par vous ou vos adversaires).

Voir Le Livre des Quêtes

Cliquez sur ce bouton et vous voyez apparaître une fenêtre qui récapitule l'ensemble des quêtes que poursuit votre héros.



Voir le Livre de Sorts

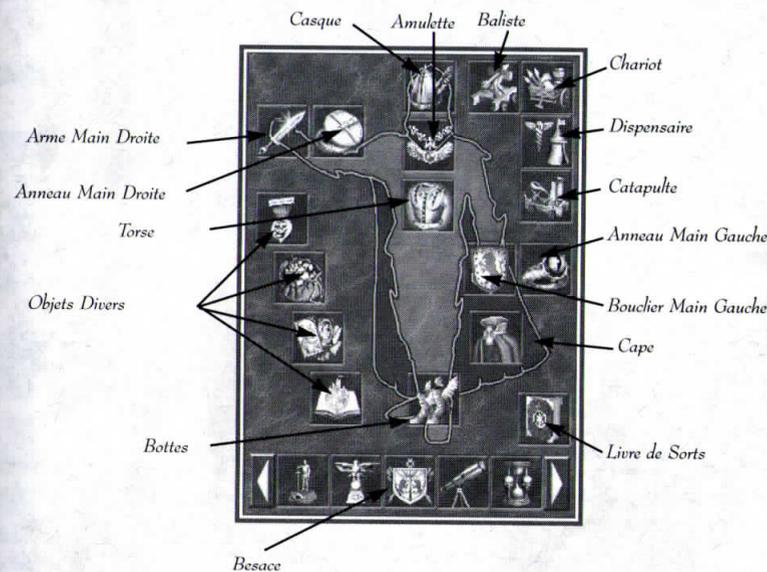
Cliquez sur ce bouton pour afficher le Livre de Sorts (voir le chapitre La Magie dans Heroes III).

Inventaire

Les Objets Magiques et les machines de guerre que possède un héros figurent dans son inventaire. Si vous cliquez sur un de ces objets avec le bouton droit de la souris, une fenêtre d'information apparaît à l'écran.

Il ne suffit pas à votre héros d'être en possession d'un objet pour l'utiliser, il doit s'équiper. Pour ce faire, cliquez sur l'objet placé dans sa Besace puis sur un emplacement adapté, sur le Portrait en Pied du héros. Chaque héros ne peut donc utiliser qu'un objet de chaque type (casque, arme, bouclier, etc.) et quatre objet divers (dont les emplacements sont placés à gauche du Portrait). La Besace peut contenir jusqu'à 64 objets que le héros ne fait que transporter sans en tirer le moindre avantage.

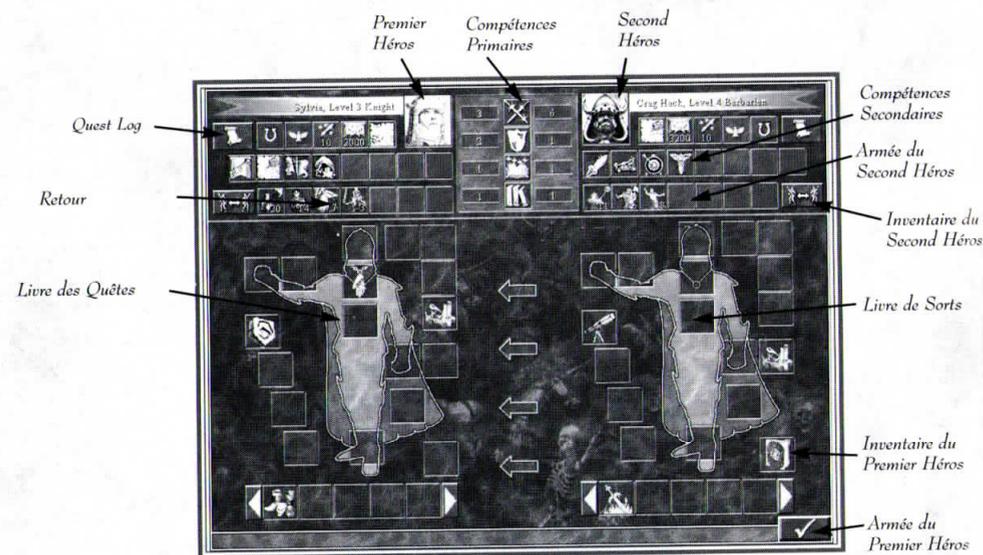
Les quatre emplacements situés en haut à droite du héros ne peuvent recevoir que les machines de guerre et un héros ne peut disposer que d'une machine de chaque type.



Transactions Entre Héros

Lorsque deux héros alliés se rencontrent, ils peuvent échanger des objets ou des troupes. Donnez au héros sélectionné l'ordre de se déplacer jusqu'au héros qui doit participer à l'échange et l'Ecran de Transactions apparaît.

L'Ecran de Transactions présente les compétences des héros, ainsi que leurs inventaires. Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :



Réorganiser et Echanger des Objets

Tout comme dans l'inventaire individuel, vous pouvez déplacer des objets mais vous avez en plus la possibilité de les transférer vers l'inventaire d'un autre héros.

Réorganiser et Echanger des Troupes

Tout comme pour l'armée d'un seul héros, vous pouvez déplacer, échanger, combiner, partager et renvoyer des troupes, avec la possibilité supplémentaire de transférer des troupes d'un héros à l'autre. N'oubliez pas qu'il est impossible de donner ou de renvoyer la dernière troupe d'un héros.

Note : les échanges avec un héros allié contrôlé par un autre joueur sont à sens unique (vous pouvez donner des troupes mais pas en prendre).

Informations sur le Héros

En cliquant sur les icônes compétences, expérience ou Don, vous faites apparaître la fenêtre d'information correspondante. Si vous cliquez sur le portrait d'un héros, vous affichez la Feuille de Héros.

Passer au Niveau Supérieur

Lorsqu'un héros sort victorieux d'un combat, il gagne des Points d'Expérience. Il peut également en acquérir sur le terrain, notamment dans certains bâtiments ou en découvrant des Coffres. Lorsqu'un Coffre renferme de l'or, vous pouvez choisir de le garder ou de le distribuer aux paysans locaux et dans ce dernier cas, votre héros gagne en expérience.

Quand votre héros a acquis un nombre de Points d'Expérience suffisant, il passe au niveau supérieur. A chaque changement de niveau, il voit une de ses compétences primaires augmenter et il acquiert une compétence secondaire.

Acquérir une compétence

Quand il passe au niveau supérieur, un héros gagne un point dans une compétence primaire et acquiert une nouvelle compétence secondaire (à moins qu'il ne puisse se spécialiser dans une compétence dont il dispose déjà). L'Ecran de Progression des Compétences s'affiche à chaque fois qu'il change de niveau. Deux compétences secondaires sont proposées et vous choisissez. Pour afficher les informations concernant cette compétence, cliquez sur son icône avec le bouton droit de la souris. Sélectionnez la compétence que vous avez choisie puis cliquez sur ✓.

Les Compétences

Compétences Primaires

Chaque héros dispose de quatre compétences primaires : Attaque, Défense, Puissance et Savoir. Les héros à vocation guerrière (Chevaliers, Rôdeurs, etc.) progressent plus rapidement en Attaque et en Défense. Ceux qui ne jurent que par la magie (Magiciens, Nécromanciens, etc.) se concentrent sur la Puissance et le Savoir. La table de Progression des Compétences par Classe donne (en pourcentage) la fréquence de progression de chaque compétence pour chaque type de héros. Après le 9ème niveau, la répartition est, en règle générale, plus équilibrée.

	Attaque La valeur de la compétence d'Attaque du héros s'ajoute à la caractéristique d'Attaque de toutes les créatures sous ses ordres. Elle augmente ainsi les dégâts causés par ces troupes.
	Défense La valeur de la compétence de Défense du héros s'ajoute à la caractéristique de Défense de toutes les créatures sous ses ordres. Elle diminue ainsi les dégâts subis par ces troupes.
	Puissance Lorsqu'un héros lance un sort, l'effet dépend de la valeur de sa compétence de Puissance. D'une manière générale, une grande puissance implique que les sorts ont un effet plus durable ou qu'ils provoquent plus de dégâts.
	Savoir Le potentiel d'un héros en point de magie équivaut à dix fois la valeur de sa compétence de Savoir.

Progression des Compétences par Classe

Classe et Niveau du Héros	Attaque	Défense	Puissance	Savoir
Alchimiste 2-9	30%	30%	20%	20%
Alchimiste 10+	30%	30%	20%	20%
Barbare 2-9	60%	30%	5%	5%
Barbare 10+	30%	30%	20%	20%
Shaman 2-9	30%	20%	25%	25%
Shaman 10+	25%	25%	25%	25%
Belluaire 2-9	30%	60%	5%	5%
Belluaire 10+	30%	30%	20%	20%
Clerc 2-9	20%	15%	30%	35%
Clerc 10+	20%	20%	30%	30%
Chevalier de la Mort 2-9	30%	25%	20%	25%
Chevalier de la Mort 10+	25%	25%	25%	25%
Apostat 2-9	35%	35%	15%	15%
Apostat 10+	20%	20%	30%	30%
Druide 2-9	10%	20%	35%	35%
Druide 10+	20%	20%	30%	30%
Hérétique 2-9	20%	20%	30%	30%
Hérétique 10+	25%	25%	25%	25%
Chevalier 2-9	45%	35%	10%	10%
Chevalier 10+	30%	30%	20%	20%
Nécromancien 2-9	15%	15%	35%	35%
Nécromancien 10+	25%	25%	25%	25%
Seigneur de Guerre 2-9	40%	35%	15%	10%
Seigneur de Guerre 10+	30%	30%	20%	20%
Rôdeur 2-9	35%	45%	10%	10%
Rôdeur 10+	30%	30%	20%	20%
Mage de Guerre 2-9	5%	5%	50%	40%
Mage de Guerre 10+	20%	20%	30%	30%
Sorcière 2-9	5%	15%	40%	40%
Sorcière 10+	20%	20%	30%	30%
Magicien 2-9	5%	5%	40%	50%
Magicien 10+	30%	30%	20%	20% ^a

Compétences Secondaires

Les compétences secondaires sont au nombre de vingt-huit et peuvent être utilisées selon trois niveaux d'expertise : Novice, Disciple et Maître. Chaque héros peut développer jusqu'à huit compétences secondaires.

Description des Compétences Secondaires

 <p>Magie de l'Air</p>	<p><i>Description</i> <i>Novice</i> <i>Disciple</i> <i>Maître</i></p>	<p>Augmente l'efficacité des sorts de l'air lancés par le héros. Les sorts de l'air sont lancés au niveau normal. Les sorts de l'air sont lancés au niveau Disciple. Les sorts de l'air sont lancés au niveau Maître.</p>
 <p>Tir à l'Arc</p>	<p><i>Description</i> <i>Novice</i> <i>Disciple</i> <i>Maître</i></p>	<p>Améliore les dégâts des attaques à longue portée. Les attaques à distance infligent 10% de dégâts supplémentaires. Les attaques à distance infligent 25% de dégâts supplémentaires. Les attaques à distance infligent 50% de dégâts supplémentaires.</p>
 <p>Armurerie</p>	<p><i>Description</i> <i>Novice</i> <i>Disciple</i> <i>Maître</i></p>	<p>Réduit les dégâts subis par les troupes. Les dégâts subis sont réduits de 10%. Les dégâts subis sont réduits de 20%. Les dégâts subis sont réduits de 30%.</p>
 <p>Artillerie</p>	<p><i>Description</i> <i>Novice</i> <i>Disciple</i> <i>Maître</i></p>	<p>Permet au héros de choisir la cible de sa baliste, qui tire deux fois et a plus de chance de doubler ses dégâts. Les dommages sont doublés pour 50% des coups. Les dommages sont doublés pour 75% des coups. Les dommages sont doublés.</p>
 <p>Balistique</p>	<p><i>Description</i> <i>Novice</i> <i>Disciple</i> <i>Maître</i></p>	<p>Permet au héros de choisir la cible de sa catapulte. Celle-ci tire deux fois, fait mouche plus facilement et inflige plus de dégâts (note : jusqu'à ce que tous les murs soient détruits, la probabilité de toucher les tourelles d'archer est inférieure au pourcentage annoncé). La catapulte projette un rocher qui a 60 % de chance d'atteindre sa cible. Le rocher a une chance sur d'infliger des dégâts doubles. A les mêmes effets qu'au niveau Novice mais la catapulte tire deux fois. Chaque rocher a 75 % de chance d'atteindre sa cible et 75% de chance de doubler les dégâts.</p>

	Diplomatie	<i>Description</i>	Augmente la probabilité qu'ont les monstres errants de se joindre à vous et diminue la somme que vous devez payer à un héros ennemi en cas de reddition. 25% des monstres errants qui croisent l'armée du héros proposent de se joindre à lui. Le coût d'une reddition est réduit de 20%.
		<i>Novice</i>	25% des monstres errants qui croisent l'armée du héros proposent de se joindre à lui. Le coût d'une reddition est réduit de 20%.
		<i>Disciple</i>	50% des monstres errants qui croisent l'armée du héros proposent de se joindre à lui. Le coût d'une reddition est réduit de 40%.
		<i>Maître</i>	Tous les monstres errants qui croisent l'armée du héros proposent de se joindre à lui. Le coût d'une reddition est réduit de 60%.

	Mimétisme	<i>Description</i>	Permet au héros d'apprendre les sorts lancés par l'ennemi au cours d'un combat. Le héros a 40% de chance d'apprendre les sorts de niveau deux et inférieurs. Le héros a 50% de chance d'apprendre les sorts de niveau trois et inférieurs. Le héros a 60% de chance d'apprendre les sorts de niveau quatre et inférieurs.
		<i>Novice</i>	Le héros a 40% de chance d'apprendre les sorts de niveau deux et inférieurs.
		<i>Disciple</i>	Le héros a 50% de chance d'apprendre les sorts de niveau trois et inférieurs.
		<i>Maître</i>	Le héros a 60% de chance d'apprendre les sorts de niveau quatre et inférieurs.

	Magie de la Terre	<i>Description</i>	Augmente l'efficacité des sorts de la terre lancés par le héros.
		<i>Novice</i>	Les sorts de la terre sont lancés au niveau normal.
		<i>Disciple</i>	Les sorts de la terre sont lancés au niveau Disciple.
		<i>Maître</i>	Les sorts de la terre sont lancés au niveau Maître.

	Fermage	<i>Description</i>	Le héros dispose de terres qui, chaque jour, lui rapportent de l'or. Le héros vient d'hériter de terres qui vous procurent un revenu de 125 pièces d'Or. Mises en valeur, les terres procurent un revenu de 250 pièces d'Or. Mieux exploitées, les terres du héros vous procurent un revenu de 500 pièces d'Or.
		<i>Novice</i>	Le héros vient d'hériter de terres qui vous procurent un revenu de 125 pièces d'Or.
		<i>Disciple</i>	Mises en valeur, les terres procurent un revenu de 250 pièces d'Or.
		<i>Maître</i>	Mieux exploitées, les terres du héros vous procurent un revenu de 500 pièces d'Or.

	Magie du Feu	<i>Description</i>	Augmente l'efficacité des sorts du feu lancés par le héros. Les sorts du feu sont lancés au niveau normal. Les sorts du feu sont lancés au niveau Disciple. Les sorts du feu sont lancés au niveau Maître.
		<i>Novice</i>	Les sorts du feu sont lancés au niveau normal.
		<i>Disciple</i>	Les sorts du feu sont lancés au niveau Disciple.
		<i>Maître</i>	Les sorts du feu sont lancés au niveau Maître.

	Médecine	<i>Description</i>	Améliore l'efficacité du dispensaire et permet au héros de choisir la troupe qui va bénéficier de ces soins. Le dispensaire soigne les points de dégâts subis par la première créature d'une troupe. Soigne jusqu'à 50 point de dégâts. Soigne jusqu'à 75 point de dégâts. Soigne jusqu'à 100 point de dégâts.
		<i>Novice</i>	Soigne jusqu'à 50 point de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Soigne jusqu'à 75 point de dégâts.
		<i>Maître</i>	Soigne jusqu'à 100 point de dégâts.

	Intelligence	<i>Description</i>	Augmente le potentiel de Points de Magie du héros. Le potentiel de Points de Magie augmente de 25%. Le potentiel de Points de Magie augmente de 50%. Le potentiel de Points de Magie est doublé.
		<i>Novice</i>	Le potentiel de Points de Magie augmente de 25%.
		<i>Disciple</i>	Le potentiel de Points de Magie augmente de 50%.
		<i>Maître</i>	Le potentiel de Points de Magie est doublé.

	Charisme	<i>Description</i>	Le héros sait galvaniser ses troupes et améliore leur moral. Les Nécromanciens et les Chevaliers de la Mort ne peuvent pas acquérir cette compétence. Le Moral monte d'un rang. Le Moral monte de deux rangs. Le Moral monte de trois rangs.
		<i>Novice</i>	Le Moral monte d'un rang.
		<i>Disciple</i>	Le Moral monte de deux rangs.
		<i>Maître</i>	Le Moral monte de trois rangs.

	Apprentissage	<i>Description</i>	Les héros qui ont cette compétence acquièrent davantage d'expérience au cours d'un combat. Les héros gagnent 5% de points d'expérience supplémentaires à l'issue d'un combat. Les héros gagnent 10% de points d'expérience supplémentaires à l'issue d'un combat. Les héros gagnent 15% de points d'expérience supplémentaires à l'issue d'un combat.
		<i>Novice</i>	Les héros gagnent 5% de points d'expérience supplémentaires à l'issue d'un combat.
		<i>Disciple</i>	Les héros gagnent 10% de points d'expérience supplémentaires à l'issue d'un combat.
		<i>Maître</i>	Les héros gagnent 15% de points d'expérience supplémentaires à l'issue d'un combat.

	Ravitaillement	<i>Description</i>	Cette compétence étend la capacité de mouvement du héros sur la terre ferme. 10% de points de mouvement supplémentaires. 20% de points de mouvement supplémentaires. 30% de points de mouvement supplémentaires.
		<i>Novice</i>	10% de points de mouvement supplémentaires.
		<i>Disciple</i>	20% de points de mouvement supplémentaires.
		<i>Maître</i>	30% de points de mouvement supplémentaires.

	Chance	<i>Description</i>	La chance insolente du héros rejailit sur ses troupes. La Chance monte d'un rang. La Chance monte de deux rangs. La Chance monte de trois rangs.
		<i>Novice</i>	La Chance monte d'un rang.
		<i>Disciple</i>	La Chance monte de deux rangs.
		<i>Maître</i>	La Chance monte de trois rangs.

	Mysticisme	<i>Description</i>	La capacité de concentration du héros lui permet de régénérer ses points de magie à un rythme soutenu. Le héros récupère deux points de Magie par jour. Le héros récupère trois points de Magie par jour. Le héros récupère quatre points de Magie par jour.
		<i>Novice</i>	Le héros récupère deux points de Magie par jour.
		<i>Disciple</i>	Le héros récupère trois points de Magie par jour.
		<i>Maître</i>	Le héros récupère quatre points de Magie par jour.

	Navigation	<i>Description</i>	Cette compétence étend la capacité de mouvement du héros lors de ses voyages en bateau. 50% de points de mouvement supplémentaires. 100% de points de mouvement supplémentaires. 150% de points de mouvement supplémentaires.
		<i>Novice</i>	50% de points de mouvement supplémentaires.
		<i>Disciple</i>	100% de points de mouvement supplémentaires.
		<i>Maître</i>	150% de points de mouvement supplémentaires.

 <p>Nécromancie</p>	<p><i>Description</i> Les arcanes sombres donnent au héros la capacité de transformer certains de ses ennemis morts en squelettes (cette compétence ne fonctionne que si le héros est victorieux).</p> <p><i>Novice</i> 10% des créatures adverses tombées au combat rejoignent vos rangs.</p> <p><i>Disciple</i> 20% des créatures adverses tombées au combat rejoignent vos rangs.</p> <p><i>Maître</i> 30% des créatures adverses tombées au combat rejoignent vos rangs.</p>
 <p>Adresse</p>	<p><i>Description</i> Améliore les dégâts infligés par des attaques au corps à corps.</p> <p><i>Novice</i> Les attaques au corps à corps infligent 10% de dégâts supplémentaires.</p> <p><i>Disciple</i> Les attaques au corps à corps infligent 20% de dégâts supplémentaires.</p> <p><i>Maître</i> Les attaques au corps à corps infligent 30% de dégâts supplémentaires.</p>
 <p>Orientation</p>	<p><i>Description</i> Neutralise les pénalités de mouvement subies sur des terrains accidentés.</p> <p><i>Novice</i></p> <p><i>Disciple</i> Voir le chapitre Terrains et Mouvement.</p> <p><i>Maître</i></p>
 <p>Résistance</p>	<p><i>Description</i> Laura de résistance du héros donne à ses troupes une chance de ne pas subir les effets néfastes des sorts lancés par l'ennemi.</p> <p><i>Novice</i> La probabilité d'échec des sorts est de 5%.</p> <p><i>Disciple</i> La probabilité d'échec des sorts est de 10%.</p> <p><i>Maître</i> La probabilité d'échec des sorts est de 15%.</p>
 <p>Erudition</p>	<p><i>Description</i> Le héros est à même d'apprendre et d'enseigner des sorts sans l'intermédiaire d'une guilde. La compétence est automatiquement utilisée lors d'un échange entre héros. Chacun des protagonistes de l'échange apprend les sorts connus par l'autre.</p> <p><i>Novice</i> Les héros apprennent les sorts du deuxième niveau et inférieurs.</p> <p><i>Disciple</i> Les héros apprennent les sorts du troisième niveau et inférieurs.</p> <p><i>Maître</i> Les héros apprennent les sorts du quatrième niveau et inférieurs.</p>
 <p>Reconnaissance</p>	<p><i>Description</i> Étend le champ de vision du héros.</p> <p><i>Novice</i> Le héros voit une case plus loin.</p> <p><i>Disciple</i> Le héros voit deux cases plus loin.</p> <p><i>Maître</i> Le héros voit trois cases plus loin.</p>
 <p>Sorcellerie</p>	<p><i>Description</i> Augmente les dégâts des sorts d'attaque.</p> <p><i>Novice</i> Les sorts infligent 10% de dégâts supplémentaires.</p> <p><i>Disciple</i> Les sorts infligent 20% de dégâts supplémentaires.</p> <p><i>Maître</i> Les sorts infligent 30% de dégâts supplémentaires.</p>

 <p>Tactique</p>	<p><i>Description</i> Le sens tactique du héros lui permet de réorganiser ses troupes avant de commencer le combat.</p> <p><i>Novice</i></p> <p><i>Disciple</i> Voir le chapitre Combat.</p> <p><i>Maître</i></p>
 <p>Magie de l'Eau</p>	<p><i>Description</i> Augmente l'efficacité des sorts de l'eau lancés par le héros.</p> <p><i>Novice</i> Les sorts de l'eau sont lancés au niveau normal.</p> <p><i>Disciple</i> Les sorts de l'eau sont lancés au niveau Disciple.</p> <p><i>Maître</i> Les sorts de l'eau sont lancés au niveau Maître.</p>
 <p>Sagesse</p>	<p><i>Description</i> Les schémas de pensée du héros deviennent suffisamment clairs pour lui permettre la mémorisation de sorts au delà du deuxième niveau.</p> <p><i>Novice</i> Le héros peut apprendre les sorts de troisième niveau.</p> <p><i>Disciple</i> Le héros peut apprendre les sorts de quatrième niveau.</p> <p><i>Maître</i> Le héros peut apprendre les sorts de cinquième niveau.</p>

Le Combat

Lorsque vous affrontez un héros adverse, un monstre errant, une ville ennemie ou des créatures qui montent la garde devant un des bâtiments qui jalonnent la carte, la bataille a lieu sur l'Écran de Combat. L'Écran de Combat affiche une carte détaillée du champ de bataille.

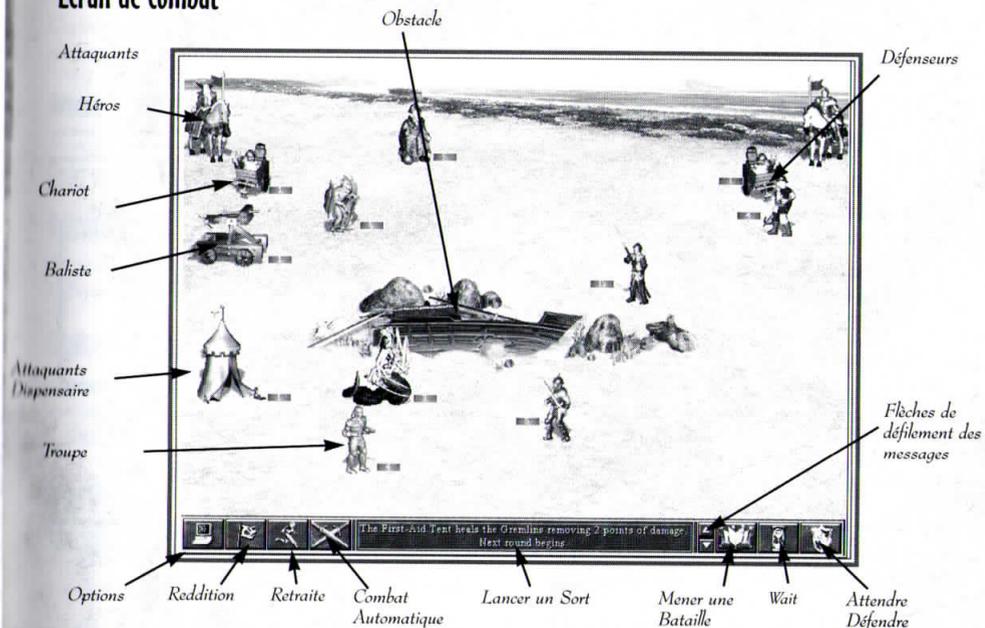
L'aspect du champ de bataille est différent selon le lieu où vous vous trouvez sur la Fenêtre de Jeu. Si vous affrontez un ennemi retranché derrière les murs d'un château, le combat sera un siège. Lorsqu'un navire se lance à l'assaut d'un autre navire, il s'agit d'un abordage. Dans les autres cas, le combat se déroule en terrain découvert. L'attaquant déploie ses troupes sur la gauche de l'écran et le défenseur, sur la droite. Au cours d'un siège, le défenseur est positionné derrière les murs de son château. Lors d'un abordage, chaque camp est protégé par la rambarde de son bateau.

Les combats sont livrés par créatures interposées. Les héros ne sont présents que pour diriger la bataille et lancer des sorts, s'il en ont le pouvoir. Une seule créature apparaît sur l'écran, elle représente l'ensemble de sa troupe, quel qu'en soit le nombre. Chaque camp peut aligner un maximum de sept troupes, sans compter les machines de guerre.

Chaque combat se décompose en tours et une troupe ou une machine de guerre se livre à une seule action par tour. L'ordre dans lequel les différentes unités interviennent est déterminé par leur caractéristique de vitesse, la plus rapide jouant en premier. Si deux créatures ont la même vitesse, l'attaquant bénéficie de l'initiative. Lorsqu'une unité est active, elle peut : se déplacer, attaquer (au corps à corps ou à distance), lancer un sort, utiliser une compétence particulière ou se défendre. Vous avez également la possibilité de lui donner l'ordre d'attendre, elle pourra donc agir ultérieurement au cours de ce tour.

Le combat prend fin lorsqu'une des armées est anéantie, se replie ou se rend. Le héros vainqueur reçoit des points d'expérience et récupère les Objets Magiques du vaincu. Si la garnison d'une ville perd le combat, le héros attaquant s'empare de la cité.

Écran de combat



Mener un Combat

Déployer vos Troupes

La feuille de chaque héros contient les Icônes de Formation. Les créatures se déploient conformément à celle que vous sélectionnez (voir le chapitre Feuille de Héros). Vous avez le choix entre deux formations : serrée ou espacée.

Lors des combats, les distances se mesurent en hexagones. Si vous souhaitez des repères visuels, vous pouvez afficher la grille sur le champ de bataille : cliquez sur Options puis dans le menu des options de combat, activez la fonction Afficher les Hexagones.

Quelle que soit la formation choisie, au début d'un combat, les unités sont placées sur la première colonne d'hexagones

du côté du héros qui les commande (l'attaquant à gauche, le défenseur à droite). La position de chaque troupe sur cette ligne dépend de l'emplacement qu'elle occupe dans la Feuille de Héros.

Formation Tactique

Si votre héros dispose de la compétence Tactique, vous avez accès au bouton Formation Tactique dans sa Feuille de Héros. Lorsque vous engagez un combat contre un héros qui ne connaît pas cette compétence (ou s'il la maîtrise à un niveau inférieur à celui de votre héros) ou si l'ennemi n'est pas dirigé par un héros, vous avez l'occasion de déplacer vos troupes avant le début du combat. Cliquez sur le bouton Créature Suivante pour sélectionner une autre créature (qui apparaît alors en surbrillance). Cliquez sur ✓ pour commencer le combat. Le tableau suivant récapitule les limites de déplacement.

Différence de compétence Tactique	Positions Permises
Trois niveaux d'expertise	Jusqu'à la sixième colonne d'hexagones
Deux niveaux d'expertise	Jusqu'à la quatrième colonne d'hexagones
Un niveau d'expertise	Jusqu'à la deuxième colonne d'hexagones
Expertise égale ou inférieure	Impossible d'utiliser la compétence

Tableau de Formation Tactique

Actions des Troupes

Chaque troupe et chaque machine de guerre effectuent une action par tour. L'ordre dans lequel les unités interviennent est déterminé par leur caractéristique de vitesse, la plus rapide jouant en premier. Lorsqu'une créature doit jouer, elle apparaît en surbrillance. Les troupes peuvent réaliser les actions suivantes :

Déplacement

La troupe peut se déplacer vers un nouvel hexagone. La distance qu'elle peut parcourir dépend de sa vitesse. Les unités volantes se déplacent en ligne droite vers leur destination quelle que soit la configuration du terrain. Les autres doivent contourner les obstacles qui pourraient se trouver sur leur chemin. Pour déplacer une troupe, cliquez sur l'hexagone de destination.

Attaquer au corps à corps

Toutes les créatures peuvent venir au contact et attaquer un ennemi. Les dégâts infligés réduisent les points de vie des adversaires qui meurent si leur nombre de points de vie atteint zéro. Pour engager un combat au corps à corps, cliquez sur une troupe à portée de l'attaquant, votre unité se déplace alors jusqu'à sa cible et frappe. Les créatures qui sont capables d'attaquer à distance ne se battent au corps à corps que si les ennemis se trouvent à proximité immédiate.

Attaquer à distance

Un certain nombre de créatures peuvent infliger des dégâts à distance, il vous suffit de cliquer sur une cible pour qu'elles s'exécutent. Pour tirer, il faut cependant qu'elles disposent encore de munitions et qu'aucun ennemi ne se trouve au contact.

Lancer un sort

Certaines créatures savent lancer des sorts sur leurs alliés (voir le chapitre La Magie dans Heroes III). Pour lancer un sort, cliquez simplement sur la cible.

Attendre

Vous pouvez reporter l'action d'une créature en cliquant sur le bouton Attendre. Quand tous les participants ont terminé leurs actions, les unités qui ont reçu l'ordre d'attendre interviennent à tour de rôle.

Défendre

Si vous souhaitez qu'une unité passe son tour, cliquez sur le bouton Défendre. La créature campe sur ses positions et s'efforce de parer les coups ce qui réduit les dommages subis de 20%.

Réaliser une Attaque Particulière

Quelques créatures peuvent se livrer à des attaques particulières et, en règle générale, elles sont automatiquement employées au cours du combat mais vous avez parfois la possibilité de choisir la cible de cette attaque (consultez le chapitre Villes et Créatures).

Riposte

Lorsqu'une troupe attaque au corps à corps, sa cible peut riposter. Sur un tour, une unité riposte automatiquement à la première attaque et la plupart des créatures sont limitées à cette unique riposte, mais certaines ont la faculté de répondre à plusieurs assauts. Une troupe attaquée subit les dégâts avant de riposter.

Calcul des Points de Dégâts

Lorsqu'une troupe attaque, les dommages sont calculés de la manière suivante :

1. Un nombre est défini aléatoirement dans la fourchette de dégâts de la troupe.
2. Ce nombre est multiplié par le nombre de créatures qui constituent la troupe.
3. Un coefficient est appliqué en fonction de la différence entre le niveau d'Attaque de l'agresseur et le niveau de Défense de sa cible. Si l'attaque est supérieure, les dégâts sont augmentés de 5% par point de différence (avec un maximum de 400%). Dans le cas contraire, les dommages sont réduits de 2% par point de différence (Jusqu'à un minimum de 30%). Le nombre final représente les points de dégât infligés.
4. Les dégâts infligés sont soustraits des points de vie de la troupe attaquée, une créature après l'autre. Si les points de vie d'une créature atteignent zéro, elle meurt et la suivante subit le reste des dégâts infligés par cette attaque. Les points de vie perdus sont reportés de tour en tour et les créatures qui ont survécues sont intégralement soignées à la fin du combat.

Moral

Chaque armée dispose d'un modificateur de moral qui modifie le moral des troupes qui la composent. Celles dont le moral est positif ont une chance de se voir allouer une seconde action sur un même tour, juste après la première. Les troupes démoralisées ont au contraire le risque de ne pas agir sur un tour. Le moral normal d'une armée est de zéro, mais certaines circonstances peuvent le modifier.

-1 si des morts-vivants sont présents dans l'armée.
 +1 si toutes les créatures proviennent de la même ville (à l'exception des nécropoles).
 -1 pour chaque type de ville représenté au sein de cette armée (au delà du deuxième).

Les morts-vivants et les élémentaires ont un moral égal à zéro, quel que soit le modificateur de moral de l'armée.

Le monde de Heroes III offre bien d'autres moyens de modifier le moral de vos armées, de façon permanente ou définitive.

Effets du Moral

Moral de la Troupe	Effet sur la Troupe
3	12,5% de chance d'agir une deuxième fois
2	8,3% de chance d'agir une deuxième fois
1	4,2% de chance d'agir une deuxième fois
0	Aucun
-1	4,2% de chance de ne pas agir
-2	8,3% de chance de ne pas agir
-3	12,5% de chance de ne pas agir

Chance

Chaque armée a un modificateur de Chance. Les troupes gâtées par le destin ont une chance d'infliger le maximum de dégâts lorsqu'elles frappent. Vous trouverez dans le monde de Heroes III, bien des moyens de modifier la chance de vos armées, de façon permanente ou définitive.

Effets de la Chance

Chance de la Troupe	Probabilité d'Infliger des Dégâts Maximum
+3	12,5%
+2	8,3%
+1	4,2%

Effets de l'Environnement Naturel

Les armées composées entièrement de créatures d'une même ville ne subissent pas de pénalité de mouvement lorsqu'elles voyagent dans leur environnement naturel (un Magicien menant des troupes originaires des Tours ne sera pas ralenti par la neige).

Types de Villes et Environnement Naturel	
Type de Ville	Environnement Naturel
Château	Herbage
Rempart	Herbage
Tour	Neige
Hadès	Lave
Nécropole	Terre
Donjon	Souterrain
Bastion	Terrain Difficile
Forteresse	Marais

Héros et Combats

Les héros ne participent directement au combat comme le font les créatures. Pourtant, quand un héros est à la tête d'une armée, elle bénéficie de quelques avantages. Les compétences d'Attaque et de Défense du héros sont ajoutées à celles des créatures. Certaines compétences secondaires (Tir à l'Arc, Charisme, etc.) jouent aussi en faveur des troupes et les héros peuvent être équipés de machines de guerre et d'objets magiques qui leur seront d'un grand secours.

À chaque tour, les héros ont également la possibilité de lancer un sort. Il vous suffit de cliquer sur le bouton Lancer un Sort et le Livre de Sorts du héros apparaît (seuls les sorts de combat sont affichés). Vous n'avez plus qu'à choisir un sort puis à cliquer sur la cible (si nécessaire).

Fin du Combat

Le combat se termine lorsque l'un des protagonistes (ou les deux) a perdu la totalité de ses troupes, ou qu'un des camps décide de se rendre ou de fuir.

Elimination des Troupe

Si un camp dispose encore de créatures quand l'autre vient de perdre ses dernières forces, il remporte la victoire. Si un héros était à sa tête, il gagne des points d'expérience, en fonction de la puissance de l'adversaire. Il reçoit également les éventuels objets magiques du héros adverse. Le héros perdant ne meurt pas mais, couvert de honte, retourne garnir les rangs des héros indépendants et ira de nouveau de taverne en taverne, près à être recruté.

Reddition

Si les deux camps sont commandés par un héros, ils peuvent mutuellement s'offrir leur reddition. Le héros qui se rend doit payer une certaine somme en échange de son salut. Pour vous rendre, cliquez sur le bouton Reddition. Les termes de la reddition sont alors affichés dans une fenêtre. Si vous les refusez, le combat continue. Si vous acceptez, votre héros garde son armée et ses objets magiques mais disparaît de la carte. Vous pouvez immédiatement le réengager dans une de vos tavernes.

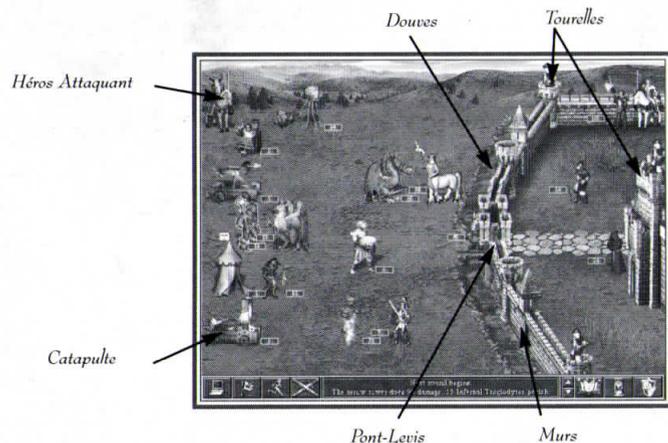
Retraite

Une armée menée par un héros peut battre en retraite. Le héros perd son armée mais garde ses objets magiques. Pour fuir, cliquez sur le bouton Retraite. Votre héros disparaît de la carte, mais vous pouvez immédiatement le réengager dans une de vos tavernes.

Siège

Lorsqu'un héros attaque une ville, le combat livré est un siège. La garnison de la ville est en position dans l'enceinte du château. Les murailles bloquent le mouvement des créatures qui ne volent pas et protègent les troupes des attaques à distance. Les créatures terrestres peuvent passer par les brèches ouvertes à coups de catapulte ou emprunter le pont-levis (qui ne peut être abaissé que de l'intérieur de la ville ou abattu par une catapulte).

Des murs sont érigés lorsqu'un Fort est construit dans une ville. La construction d'une Citadelle ajoute une tourelle et des douves. Enfin, bâtir un Château ajoute une autre tourelle et les fortifications sont consolidées. Les gardes en position dans les tourelles tirent sur les troupes attaquant une fois par tour. La tourelle intérieure (construite en même temps que le Fort) inflige deux fois plus de dégâts que les deux autres.



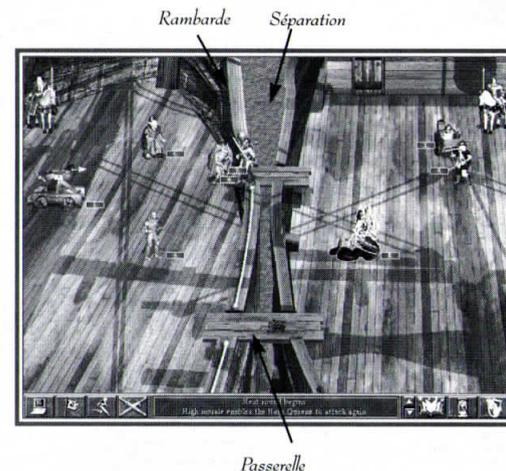
Chaque ville est entouré de douves particulières, selon son type ; elles sont décrites dans le chapitre Villes et Créatures. Une troupe qui tombe dans une douve, termine son mouvement (elle pourra en sortir au tour suivant) et pendant ce temps, son niveau de Défense est réduit.

Tous les héros sont équipés d'une catapulte qui n'est utilisée que lors d'un siège et qui ne tire que sur les murs et les tourelles. A moins que le héros ne dispose de la compétence Balistique, la catapulte lance un seul projectile par tour, sur une cible choisie aléatoirement.

Si le héros attaquant est victorieux, il s'empare de la ville qui devient immédiatement partie intégrante du territoire de son seigneur.

Abordage

Lorsque deux bateaux ennemis se rencontrent, le combat est un abordage. Le champ de bataille est remplacé par les ponts des deux bateaux reliés par des passerelles, qui sont les seuls passages possibles pour les unités terrestres.



Les Curseurs de Combat



Cliquez pour déplacer l'unité volante sélectionnée vers cet hexagone.



Click to move the highlighted flying troop to this location.



Cliquez sur cette troupe ennemie pour attaquer au corps à corps. Note : selon la position du curseur sur l'unité, l'orientation de l'épée change. La troupe portera son attaque depuis l'hexagone indiqué par le pommeau de l'épée.



Cliquez sur cette troupe ennemie pour attaquer à distance.



Cliquez sur cette troupe ennemie pour attaquer à distance. Les dégâts seront divisés par deux à cause de la couverture de la cible ou de la distance importante séparant les



Cliquez pour lancer le sort choisi sur cette cible.



Lorsque vous lancez le sort Sacrifice, ce curseur indique une cible possible.



Si vous disposez de la compétence Balistique, ce curseur apparaît sur les cibles de la catapulte.



Si vous disposez de la compétence Médecine, ce curseur apparaît sur les cibles du Dispensaire.



Apparaît lorsque le curseur est placé sur un héros.



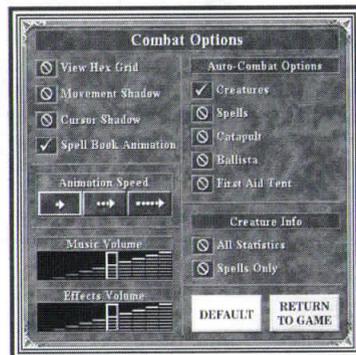
Apparaît sur une créature alliée et vous permet d'afficher une fenêtre d'informations la concernant.



Indique que la cible choisie n'est pas autorisée ou que la créature active ne peut pas atteindre cet hexagone.

Options

Cliquez sur Options pour afficher les options de combat. Les options de son identiques à celles décrites dans le chapitre Interface. Les options spécifiques de combat sont décrites ci-dessous. Cliquez sur Continuer pour fermer la fenêtre.



Options du Combat Automatique

Ces options déterminent le contrôle laissé à l'ordinateur lorsque vous cliquez sur le bouton Combat Automatique dans l'Ecran de Combat.

Créatures : l'ordinateur prend les décisions pour vos troupes.

Sorts : l'ordinateur lance les sorts de votre héros à votre place.

Catapulte : l'ordinateur décide des cibles de la catapulte.

Baliste : l'ordinateur décide des cibles de la baliste.

Dispensaire : l'ordinateur décide des cibles du dispensaire.

Animation des Créatures

Ces trois boutons modifient la vitesse des animations de déplacement des créatures.

Informations Créatures

Toutes les Informations : lorsque vous placez le curseur sur une unité, la totalité des informations disponibles s'affiche.

Sorts Uniquement : lorsque vous placez le curseur sur une unité, seuls les sorts affectant cette unité s'affichent.

Voir les Hexagones

Active et désactive l'affichage de la grille sur le champ de bataille.

Limite de déplacement

Lorsque cette option est activée, les hexagones que la troupe active peut atteindre sont grisés.

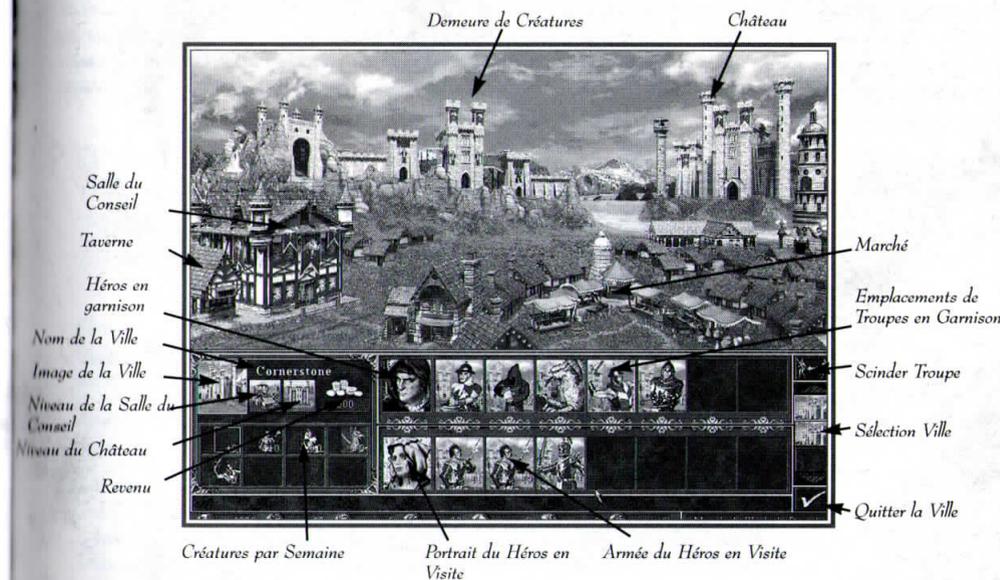
Ombre du curseur

Lorsque cette option est activée, l'hexagone dans lequel se trouve le curseur est grisé.

Livre de Sorts Animé

Active ou désactive l'animation lorsque vous tournez les pages du livre de sorts.

Les Villes



L'Ecran Ville s'affiche lorsque l'un de vos héros pénètre dans une de vos cités. Sur l'écran de jeu, vous pouvez également cliquer sur le bouton de sélection de la ville pour le faire apparaître. Les villes vous sont très utiles à plusieurs titres. C'est là que vous recrutez les héros ou des troupes qui viendront constituer les armées de vos héros. En une journée passée au cœur d'une cité, vos héros retrouvent l'intégralité de leurs points de magie et, si la ville abrite une guilde des mages, ils peuvent apprendre de nouveaux sorts. Si un marché est installé dans cette ville, vous avez également la possibilité de négocier des surplus de ressources en échange de produits qui vous font défaut. Chaque jour, la salle du conseil vous rapporte une certaine quantité d'or. Les bâtiments spécifiques à chacun des huit types de villes qui existent dans Heroes III vous permettent de développer vos forces et d'acquérir des pouvoirs ou des compétences supplémentaires. Au fil du temps, vous devrez allouer certaines ressources afin d'étendre vos cités ou d'améliorer les bâtiments existants et en retirer ainsi de plus grands profits.

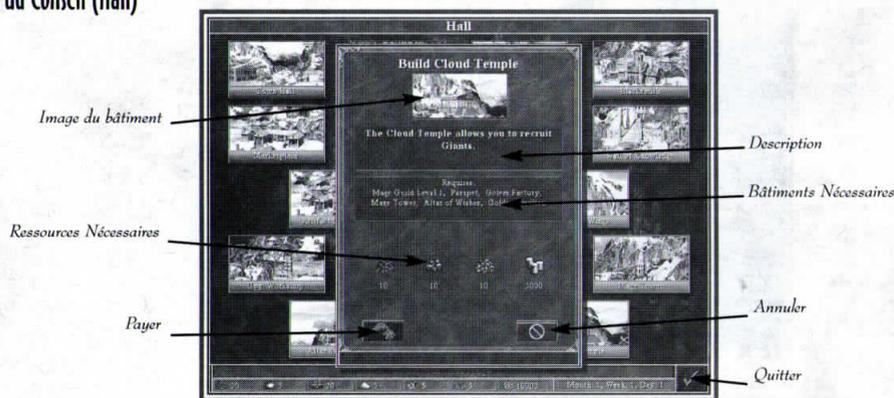
Les villes sont d'une telle importance que la conquête et la défense des cités jouent un rôle majeur dans le jeu et font partie intégrante d'une bonne stratégie. Vous disposez de plusieurs moyens de défense, le premier consistant à ériger des fortifications (murs, tourelles et douves). Vous pouvez également laisser des troupes en garnison dans vos villes, ainsi qu'un héros qui prendra la tête de ses forces. Par ailleurs, lorsqu'un héros se rend en visite dans une ville, ses armées sont mises à la disposition de la défense de la ville et un agresseur devra d'abord affronter ces troupes avant de combattre les forces postées dans la ville.

Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les informations concernant l'Ecran Ville, ainsi qu'une description détaillée de l'interface, pour les bâtiments communs à toutes les villes. Pour les constructions spécifiques à chaque type de ville, veuillez consulter le chapitre Villes et Créatures.

L'Écran Ville

Tous les bâtiments déjà construits apparaissent dans l'écran Ville. Si vous déplacez le curseur, le contour des différents bâtiments s'affiche en surbrillance (si l'option Contour des Bâtiments est activée dans le menu des Options). Le nom de ces constructions apparaît dans la fenêtre de messages. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bâtiment en surbrillance pour afficher un descriptif de ses fonctionnalités. Si vous cliquez directement sur le bâtiment, un menu spécifique à chaque construction apparaît (voir ci-dessous). Pour afficher une autre ville, cliquez sur l'icône correspondante dans la Sélection des Villes.

Salle du Conseil (Hall)



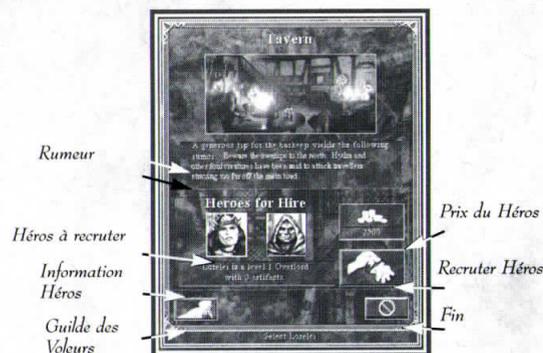
Chaque localité est dotée d'une Salle du Conseil. Le village peut être amélioré pour laisser la place à une ville, puis à une cité et enfin à une capitale. A chaque étape correspond un revenu journalier en or, et vous avez la possibilité de construire de nouveaux bâtiments. Cliquez sur une Salle du Conseil pour afficher l'écran Salle du Conseil, dans lequel vous pouvez choisir de bâtir de nouvelles structures ou d'améliorer vos installations existantes.

Si un bâtiment ou une amélioration apparaît dans une boîte verte, cela signifie que vous pouvez le construire. Si vous n'avez pas déjà construit ce type de bâtiment, ou si vous ne pouvez pas le faire, quelle qu'en soit la raison, une croix rouge apparaît dans l'angle inférieur droit de son image et le nom de ce bâtiment s'inscrit dans une boîte rouge. Les bâtiments déjà construits et auxquels vous ne pouvez apporter aucune amélioration apparaissent dans une boîte jaune et un ✓ de cette couleur s'inscrit sur l'image.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image d'un de ces bâtiments pour afficher les informations contenues dans la fenêtre de Construction. Le texte précise quels bénéfices vous pouvez tirer de ce bâtiment si vous décidez de le construire, et une liste de tous les bâtiments que vous devez commencer par construire avant de pouvoir installer ce type de structure. Les ressources nécessaires à la construction sont également présentées en dessous du texte de description.

Si vous décidez de construire un bâtiment, cliquez sur son image. La fenêtre de Construction s'affiche, sur laquelle vous pouvez choisir d'annuler l'ordre de construction ou de le confirmer. Lorsque vous avez confirmé cet ordre, l'écran Salle du Conseil disparaît et vous revenez dans la ville pour assister à la construction. Les bénéfices sont immédiats mais vous ne pouvez construire qu'un bâtiment par jour dans chacune de vos villes.

Taverne



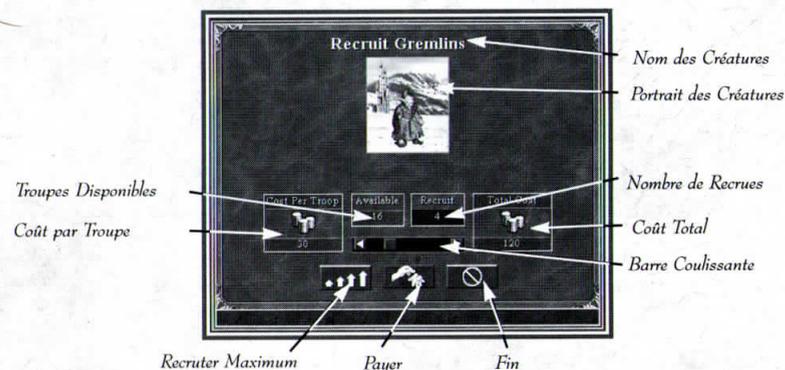
Cliquez sur la taverne pour afficher l'écran correspondant. A l'intérieur de cet établissement, vous avez l'occasion d'écouter les dernières rumeurs, de recruter des héros et de recueillir les renseignements rapportés par la Guilde des Voleurs. Cliquez sur le bouton Fin pour quitter l'écran taverne.

Ecouter les rumeurs : dans chaque taverne circule une nouvelle rumeur par semaine et elle est la même dans chacune de vos villes.

Recruter des héros : dans chaque taverne, vous trouvez deux héros que vous avez la possibilité de recruter et ils changent chaque semaine. Pour afficher la Feuille de Héros de l'un de ces personnages, cliquez sur son portrait avec le bouton droit de la souris. Sélectionnez ce héros en cliquant sur son portrait, ses contours apparaissent alors en surbrillance. Pour le recruter cliquez sur le bouton Recruter Héros. Si l'un de vos héros est en visite dans la ville, vous ne pouvez pas en recruter de nouveau.

Recueillir des renseignements : cliquez sur le bouton Guilde des Voleurs pour faire apparaître un rapport comparatif entre vos performances et celles de vos adversaires.

Demeures des Créatures



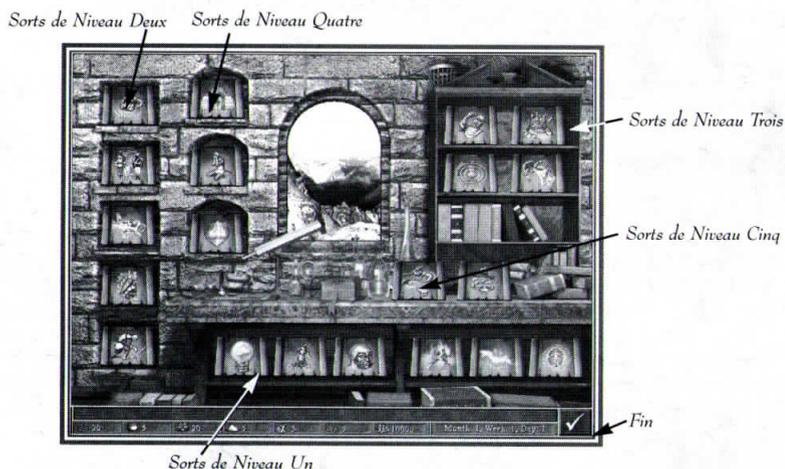
Les créatures qui vivent dans des villes occupent des demeures. Leur population croît chaque semaine augmentant ainsi le nombre de créatures disponibles que vous pouvez alors recruter afin de renforcer la garnison de la ville. Cliquez sur le bâtiment correspondant pour afficher la boîte Recruter Créatures, dans laquelle s'inscrivent : le nom de cette demeure, un portrait des créatures et le nombre des unités disponibles. Si vous déplacez la barre de défilement horizontale vers la droite, le nombre des recrues augmente et leur coût global s'affiche automatiquement. Si vous cliquez sur le bouton Maximum, vous pouvez ainsi recruter directement la totalité des troupes disponibles ou le nombre maximal d'unités que vous avez les moyens de recruter. Cliquez sur le bouton Recruter afin d'ajouter ces forces aux garnisons de la ville.

Fort

Vous pouvez bâtir un fort dans une ville et ainsi renforcer son système de défense. Un fort amélioré permet d'établir une citadelle puis un château. Si vous cliquez sur ce bâtiment, un récapitulatif de toutes les unités disponibles s'affiche pour chaque type de créatures.

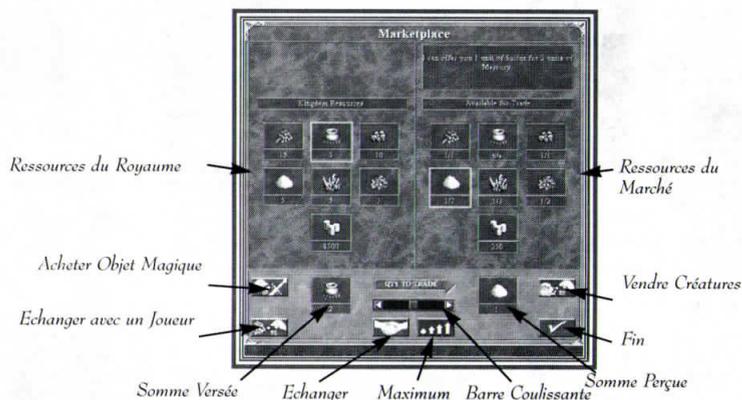
Guilde des Mages

Les héros apprennent de nouveaux sorts auprès de la Guilde des Mages dans les villes où ces structures existent. Ces bâtiments peuvent être améliorés niveau par niveau, jusqu'au niveau cinq, selon le type de villes. Lorsque vous passez à un niveau supérieur, un nouvel échantillon de sorts, fixé aléatoirement, devient disponible. La liste de ces sorts s'affiche quand vous cliquez sur la Guilde des Mages. Si le héros qui se rend dans la ville n'est pas en possession d'un livre de magie, il a la possibilité d'en faire l'acquisition auprès de la Guilde des Mages. Consultez le chapitre La Magie dans Heroes III pour de plus amples informations.



Le Marché

Sur le marché, vous pouvez échanger des ressources dont vous disposez en abondance contre d'autres qui vous font défaut. Cliquez sur le marché afin d'afficher la Fenêtre Marché. Les ressources de votre royaume apparaissent d'un côté, celles qui sont disponibles sur le marché de l'autre. Sélectionnez les ressources que vous souhaitez échanger et celles que vous souhaitez acquérir. Quand vous avez sélectionné un type de produit, déplacez la barre de défilement afin d'augmenter la quantité à négocier. Le bouton Maximum vous permet de choisir automatiquement la quantité maximale. Cliquez ensuite sur le bouton Echanger afin de conclure la transaction. Plus vous contrôlez de marchés, plus le taux d'échange vous est favorable.



Lorsque vous créez un scénario, vous avez la possibilité d'établir des alliances entre joueurs. Par l'intermédiaire d'un marché, vous pouvez allouer des ressources à vos ennemis ou à vos alliés en cliquant sur le bouton Echanger avec un Joueur. Dans la Fenêtre Marché, le tableau représentant les ressources disponibles sur le marché est alors remplacé par une série de drapeaux de différentes couleurs. Sélectionnez alors le type de produits que vous souhaitez envoyer et choisissez la quantité à l'aide des barres de défilement. Cliquez alors sur le drapeau qui correspond au joueur à qui vous souhaitez les faire parvenir puis sur le bouton Echanger afin de confirmer l'envoi de ce cadeau.

Dans une ville de type Tour ou Donjon, le marché peut être amélioré afin de bâtir une échoppe. Cette dernière vous permet d'échanger des objets magiques contre des ressources et vice-versa en cliquant sur le bouton Echanger Objets Magiques. Une liste d'objets magiques s'affiche alors (elle est la même quelle que soit l'échoppe) et il vous suffit de cliquer sur celui que vous souhaitez acquérir. Le coût de l'objet sélectionné apparaît alors en dessous des icônes Ressources du Royaume. Sélectionnez le type de ressources que vous souhaitez négocier et cliquez sur le bouton Echanger pour en faire l'acquisition. Pour vendre des objets magiques que transporte le héros qui se rend dans l'échoppe, commencez par cliquer sur le bouton Vendre Objet Magique afin d'afficher l'inventaire du héros. Sélectionnez alors l'artéfact dont vous voulez vous défaire, puis la ressource que vous souhaitez en échange et enfin cliquez sur le bouton Echanger.

Dans une ville de type Bastion, vous avez la possibilité de bâtir un Marché aux Esclaves qui représente une amélioration du marché. Les héros en visite dans la ville peuvent y négocier l'échange de troupes contre des ressources en cliquant sur le bouton Vendre Créatures. Les icônes Ressources du Royaume sont alors remplacées par les troupes de ce héros. Sélectionnez le type d'unités que vous souhaitez échanger puis les ressources que vous voulez ainsi acquérir. Choisissez le nombre de créatures que vous voulez vendre à l'aide des barres de défilement puis cliquez sur le bouton Echanger afin de conclure la transaction.

Garnisons

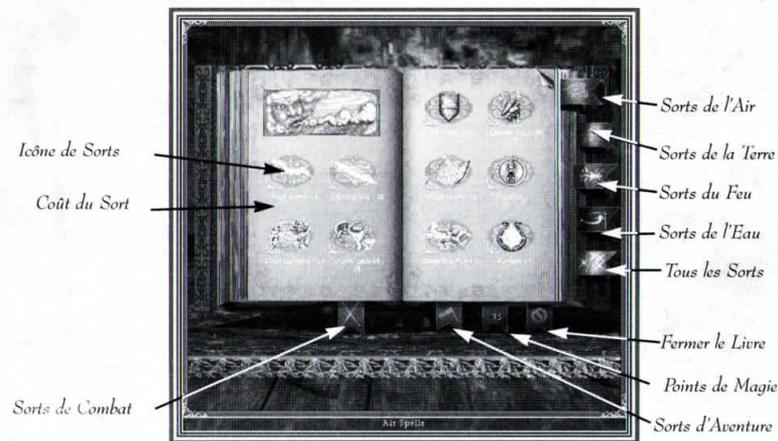
Chaque ville peut disposer d'une garnison et cette armée compte, au maximum, sept troupes que vous pouvez déplacer, scinder, associer ou renvoyer. Quand vous recrutez de nouvelles unités à partir de leur demeure, elles apparaissent sous forme de troupes dans un emplacement de garnison disponible.

Lorsqu'un héros se rend dans une ville, il peut échanger ses troupes contre celles qui sont en garnison. Si vous placez ce héros dans la garnison, il en devient le commandant. Vous devez commencer par le sélectionner en cliquant sur son portrait puis cliquer sur la bannière située à gauche du premier emplacement de garnison. Les armées de ce héros et de la garnison sont alors associées et le héros prend alors le commandement de la défense de la ville. Vous pouvez également échanger les armées d'un héros en visite et celles des héros en garnison en sélectionnant l'un de ces héros puis en cliquant sur l'autre.

Vous pouvez apporter des améliorations aux troupes d'un héros en visite. Si des habitations améliorées ont été bâties dans cette ville, les créatures les moins évoluées peuvent être améliorées moyennant finances. Il vous suffit pour cela de double-cliquer sur ces troupes afin d'afficher la fenêtre d'information sur les créatures et de cliquer alors sur le bouton Améliorer pour connaître le prix de cette amélioration. Le montant correspond à la différence de coût entre les créatures les moins évoluées et les plus évoluées, multiplié par le nombre de créatures. Cliquez sur ✓ pour vous acquitter de cette somme ou sur le bouton Annuler pour renoncer à la transaction.



La Magie dans Heroes III



Les héros peuvent user de pouvoir magiques en jetant des sorts. Ces sorts ont maintes propriétés : faciliter leurs déplacements, révéler de mystérieuses connaissances, soutenir leurs troupes au combat, infliger des dégâts supplémentaires aux adversaires. La magie permet souvent de faire la différence sur le champ de bataille et de remporter une campagne.

Pour être en mesure de lancer un sort, un héros doit avant tout disposer d'un livre de sorts, dans lequel il inscrit les sorts qu'il a appris. Certains héros sont déjà en possession d'un de ces livres quand vous les recrutez, d'autres en revanche doivent commencer par en acheter un auprès d'une Guilde des Mages. Ce livre est conservé dans l'inventaire du héros, comme les autres objets, mais il ne peut pas être échangé.

A chaque sort est associé un niveau qui correspond à son degré de difficulté. Seuls les héros qui sont au niveau de Sagesse le plus élevé (voir Compétences Secondaires) sont capables d'apprendre les sorts du niveau le plus élevé. Lorsqu'un héros se rend en visite dans une ville où une Guilde des Mages est implantée, il apprend automatiquement tous les sorts dont elle dispose dans la limite de ce que son niveau de Sagesse lui permet. Les héros ont également la possibilité d'apprendre des sorts en explorant la carte.

Chaque sort appartient à l'une des quatre écoles de magie : l'air, la terre, le feu ou l'eau. Pour augmenter la puissance de leurs sorts correspondant à chaque école, les héros doivent développer leurs compétences secondaires dans chacun de ses domaines : Magie de l'Air, Magie de la Terre, Magie du Feu et Magie de l'Eau.

Chaque sort lancé coûte un certain nombre de Points de Magie. Ce nombre est au maximum égal à 10 fois son niveau de Savoir. Quand un héros jette un sort, son coût est automatiquement soustrait à son total de Points de Magie et il ne peut que lancer des sorts dont le coût se situe dans la limite de ses points disponibles. Chaque héros récupère un Point de Magie par jour mais il a également la possibilité de reconstituer l'intégralité de son capital de points en débutant la journée dans une ville qui abrite une Guilde des Mages. De plus, un héros qui dispose de la compétence Mysticisme recouvre plus rapidement ses points de magie (voir Compétences Secondaires).

Livre de Sorts

Pour afficher le Livre de Sorts, cliquez sur l'icône correspondante dans la partie inventaire de l'écran Héros. Les sorts que le héros connaît sont inscrits dans ce livre, classés par école de magie et divisés en deux catégories : les sorts de combat et ceux d'aventure. Un héros peut lancer des sorts d'aventure pendant qu'il explore la carte alors que les sorts de combat ne peuvent être lancés que pendant une phase de combat. Cliquez sur les marque-pages correspondants, situés au bas du livre, pour afficher les sorts de combat ou d'aventure. De même pour afficher les sorts correspondant à une école de magie en particulier, utilisez les marque-pages situés à droite du livre. Si un héros connaît un grand nombre de sorts pour une certaine catégorie et qu'ils ne peuvent donc pas s'inscrire sur une seule page, vous pouvez tourner les pages en cliquant sur le coin de la page.

Le nombre de Points de Magie que coûte chaque sort s'affiche à côté de son nom. Cliquez sur l'icône représentant le sort avec le bouton droit de la souris pour afficher les informations afférentes.

Lancer des Sorts

Pour lancer un sort d'aventure, cliquez sur le bouton Lancer un Sort, situé parmi les boutons de commandes situés dans la partie droite de l'écran de jeu. Le Livre de Sort du héros s'affiche alors comme décrit précédemment mais les marque-pages correspondant aux sorts de combat sont désactivés. Choisissez alors, dans le livre, le sort que vous voulez lancer puis cliquez sur son icône.

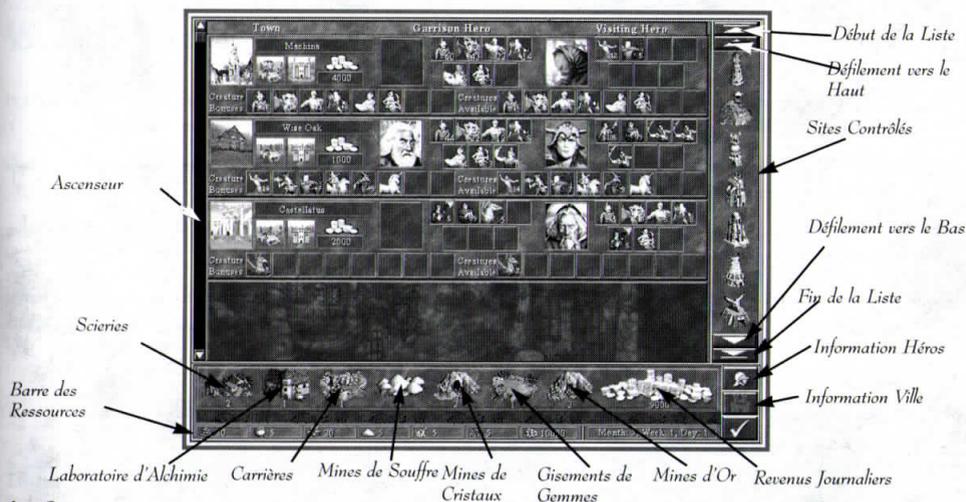
Pour lancer un sort de combat, cliquez sur le bouton Lancer un Sort situé dans l'angle inférieur droit de l'écran de Combat. A nouveau, le livre de sorts du héros s'affiche à l'écran. Pour en lancer un, il vous suffit alors de cliquer sur l'icône qui représente le sort que vous avez choisi. Le livre disparaît de l'écran et vous retournez sur l'écran de Combat. Si ce sort doit toucher une cible en particulier, il vous suffit alors de cliquer sur cet adversaire.

Si vous renoncez à jeter un sort, il vous suffit de refermer le Livre de Sorts sans sélectionner aucun sort. Si vous avez déjà sélectionné un sort et que vous ne souhaitez plus le lancer, cliquez de nouveau sur l'icône correspondante avec le bouton droit de la souris.



Le Royaume

Pour afficher l'écran Royaume, cliquez sur le bouton Royaume situé sur la droite de l'écran de jeu. Cet écran affiche des informations sur l'ensemble de vos villes, de vos héros, de vos ressources et des lieux qui sont sous votre contrôle. Les renseignements concernant les ressources et les lieux que vous contrôlez sont affichés en permanence ; en revanche, vous devez cliquer sur les boutons Information Héros ou Information Ville situés dans l'angle inférieur droit de l'écran pour afficher l'un ou l'autre.



Les Ressources

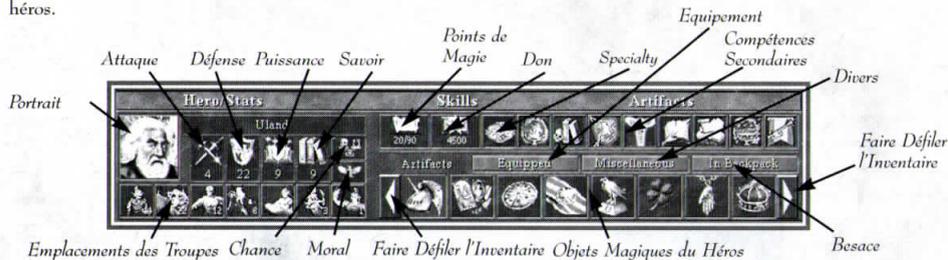
La barre des ressources se situe dans la partie inférieure de l'écran. Elle indique les quantités d'or, de bois, de mercure, de pierres, de soufre, de cristaux et de gemmes dont vous disposez ainsi que la date. Elle s'affiche aussi bien au bas de l'écran Ville que dans l'écran de jeu.

Sur la ligne située au-dessus de la barre des ressources, vous voyez s'afficher le nombre de mines ou carrières qui sont actuellement sous votre contrôle.

Sites Contrôlés

Au fil de ses explorations, un héros prend possession de certains sites qu'il visite et son drapeau flotte alors au-dessus de ces nouvelles conquêtes. Les icônes correspondantes s'affichent alors sur la droite de l'écran Royaume et vous pouvez faire défiler la liste de ces différents sites à l'aide des flèches.

Information sur le Héros : cliquez sur le bouton Information Héros pour afficher les informations relatives à chacun de vos héros.



Héros/Statistiques : cette zone présente le nom du héros, son portrait, son moral, sa chance, les emplacements de troupes et ses compétences primaires. Pour afficher l'intégralité de l'écran Héros pour un héros donné, cliquez sur son portrait.

Compétences d'un héros : cette zone affiche les compétences secondaires du héros, ses points d'expérience, ses points de magie ainsi que certaines informations complémentaires.

Objets Magiques du Héros : il s'agit de l'inventaire du héros. Cliquez sur les boutons Equipement, Divers ou Besace pour afficher les objets que votre héros transporte ou qu'il est en train d'utiliser.

Information sur les Villes : le bouton Information Ville permet d'afficher des informations sur chacune de vos villes. Si vous contrôlez plus de sept villes, vous pouvez faire défiler la liste à l'aide de la barre coulissante située sur la gauche de l'écran.



Ville : le nom de la ville, son image, le niveau de sa salle du conseil et de son château, ainsi que les revenus journaliers qu'elle vous rapporte en or s'affichent dans cette fenêtre. Cliquez sur l'image de la ville pour faire apparaître l'écran Ville. Vous voyez également s'afficher le nombre de créatures que cette ville reçoit des demeures extérieures qui sont sous son contrôle.

Héros en Garnison : vous disposez ici d'informations sur les forces positionnées dans la ville. Si un héros assume le commandement de cette garnison, son nom et son portrait apparaissent. Cliquez sur ce portrait afin de passer à la Feuille de Héros.

Héros en Visite : si un héros est actuellement en visite dans la ville, son portrait, son nom et ses armées s'affichent à l'écran. Cliquez sur ce portrait afin de passer à la Feuille de Héros.

Le Mode Multijoueur

La majorité des scénarios proposés dans Heroes of Might and Magic III sont conçus pour le mode multijoueur. De deux à huit camps s'affrontent alors sur la même carte et chacun des camps peut être contrôlé par un joueur humain ou par l'ordinateur. Vous pouvez choisir de jouer en mode multijoueur sur le même ordinateur, en Tournante, ou en Réseau Local, via Internet, par Modem ou câble Null-Modem.

Sélection du Mode Multijoueur

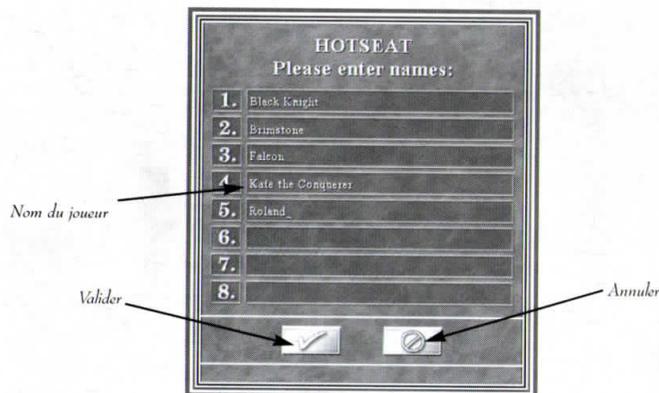


Lancer une partie Multijoueur

Depuis le Menu Principal, cliquez sur le bouton Nouvelle Partie pour afficher l'écran du même nom. Cliquez ensuite sur le bouton Multijoueur pour choisir le mode de connexion approprié : Tournante, IPX (Réseau Local), TCP/IP (Internet), Modem ou Connexion Directe (Null-Modem). Vous avez également la possibilité de cliquer sur le bouton Services Online pour vous connecter à notre site Internet et y rejoindre une partie. Cliquez sur le champ de texte pour y entrer votre nom (ou le nom que vous souhaitez voir apparaître dans le jeu) ou sur le bouton Annuler pour retourner au Menu Principal.

Tournante

Lancer une partie multijoueur sur un seul ordinateur



Préparation de la Partie

Cliquez sur le bouton Tournante pour lancer une partie multijoueur sur un seul ordinateur. L'écran de configuration de la partie s'affiche, qui vous permet de donner un nom à chacun des joueurs de la partie. Pour supprimer un joueur, effacez son nom. Lorsque vous aurez entré les noms de tous les participants, cliquez sur ✓ pour accéder à l'écran Scénario.

Jouer une partie multijoueur sur un seul ordinateur

Il n'y a qu'une différence entre une partie multijoueur en Tournante et une partie en solitaire : lorsque vous avez terminé votre tour, vous laissez la place au joueur suivant devant l'ordinateur. Evidemment, puisque vous n'êtes plus face à l'ordinateur, vous ne pouvez pas voir les déplacements de vos adversaires. Lorsque votre tour de jouer revient, vous pouvez pourtant les visionner en cliquant sur le bouton Revoir Tours Adverses dans le menu Aventure.

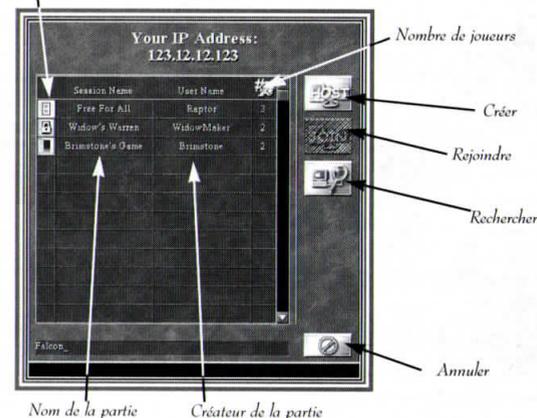
Réseau Local, Internet, Modem et Null-Modem

Lancer une partie multijoueur en réseau

Préparation de la Partie

Si plusieurs ordinateurs sont reliés en réseau ou que vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez participer à une partie multijoueur en réseau. Si vos ordinateurs sont reliés en réseau local, vous devez avoir préalablement installé et configuré le protocole IPX ou le protocole TCP/IP sur toutes les machines. Pour jouer sur Internet, le protocole TCP/IP doit avoir été installé et configuré sur votre ordinateur. Heroes III doit également avoir été installé sur tous les ordinateurs qui disputent la partie. Pour participer à une partie multijoueur en réseau, cliquez sur le bouton correspondant au protocole de communication utilisé (IPX, TCP/IP, Modem ou Connexion Directe).

Liste des parties disponibles



Créer une partie multijoueur en Réseau Local (IPX ou TCP/IP)

Lorsque vous souhaitez participer à une partie multijoueur en réseau, un des ordinateurs doit créer la partie. Le joueur qui crée la partie décidera du scénario et des camps attribués aux autres joueurs. Pour créer une partie multijoueur en réseau, entrez votre nom et choisissez le protocole de communication à utiliser. Cliquez ensuite sur le bouton Créer qui se trouve sur la droite de la liste des parties. Dans la boîte qui s'affiche, entrez le nom de la partie et, éventuellement, un mot de passe. Si vous décidez d'utiliser un mot de passe, seuls les joueurs qui le connaîtront pourront rejoindre la partie. Pour ne pas utiliser de mot de passe, il suffit de laisser le champ Mot de Passe vierge puis de cliquer sur ✓ pour créer la partie. Le nom de la partie que vous venez de créer s'affiche dans la Liste des Parties des autres joueurs. Si l'accès à la partie est protégé par un mot de passe, une icône en forme de serrure s'affiche. À l'inverse, si l'accès à la partie n'est pas protégé par un mot de passe, cette icône prend la forme d'une porte ouverte. Lorsqu'une partie a déjà commencé, une icône en forme de porte fermée s'affiche pour le signaler.

Lorsque le créateur de la partie clique sur ✓, il accède à l'écran Scénario. Il choisit alors le scénario et attribue un camp aux joueurs. Les joueurs auxquels aucun camp n'a été attribué ne participeront pas à la partie.

Rejoindre une partie multijoueur en Réseau Local

Dès que vous avez entré votre nom et le protocole de communication à utiliser, vous voyez s'afficher la liste des parties proposées. Cliquez sur le nom de la partie à laquelle vous souhaitez participer, puis sur le bouton Rejoindre. Si l'accès à la partie est protégé par un mot de passe, tapez ce dernier dans la boîte de dialogue qui s'affiche. Vous voyez alors s'afficher l'écran Scénario, mais ne pouvez y apporter aucune modification. En effet, c'est le créateur de la partie qui est responsable du choix du scénario et des affectations de chaque joueur. Cliquez sur le bouton Annuler pour quitter la partie et retourner au Menu Principal.

Connexion à une partie multijoueur via Internet (TCP/IP)

Pour participer à une partie multijoueur via Internet, vous devez indiquer l'adresse IP du créateur de la partie. Ce dernier peut cliquer sur le bouton Recherche pour déterminer son adresse IP (par exemple 123.21.123.123). Il doit alors la communiquer aux autres joueurs en leur adressant, par exemple, un e-mail.

Participer à une partie multijoueur par Modem

Si vous disposez de deux ordinateurs dotés d'un modem, vous pouvez participer à une partie multijoueur par Modem. L'un des deux ordinateurs crée la partie en cliquant sur le bouton Modem puis sur le bouton Créer. Choisissez dans la boîte de dialogue qui s'affiche le modem que vous souhaitez utiliser et ensuite sur le bouton Répondre. Attendez que l'autre ordinateur vous appelle.

Pour participer à une partie multijoueur par Modem, cliquez sur le bouton Modem puis sur le bouton Rejoindre. Entrez ensuite le numéro de téléphone de l'ordinateur qui a créé la partie et cliquez sur le bouton Connexion. Quelques instants suffisent aux modems pour échanger les paramètres de la connexion. Le créateur de la partie peut ensuite choisir le scénario et attribuer un camp à chacun des joueurs.

Participer à une partie multijoueur en Connexion Directe

Si vous disposez de deux ordinateurs reliés par un câble Null-Modem, vous pouvez participer à une partie multijoueur en Connexion Directe. Là encore, l'un des deux ordinateurs crée la partie et le second la rejoint. Pour créer la partie, cliquez sur le bouton Connexion Directe et cliquez sur le bouton Créer. A l'inverse, pour rejoindre une partie, cliquez sur Connexion Directe puis sur le bouton Rejoindre.

Jouer une partie Multijoueur en Réseau

A l'instar des parties en solitaire ou des parties multijoueur en Tournante, chacun des camps en présence, qu'il soit contrôlé par un joueur humain ou par l'ordinateur, joue à tour de rôle. Lorsque c'est le tour d'un autre joueur de donner ses ordres, vous pouvez explorer la carte et échanger des messages avec les autres joueurs, mais vous ne pouvez ni donner d'ordres à vos héros, ni améliorer vos villes. Vous devez pour cela attendre que ce soit votre tour de jouer.

Dialoguer lors d'une partie Multijoueur

Lors des parties multijoueur, vous pouvez envoyer des messages et en recevoir. Pour envoyer un message à tous les joueurs, appuyez sur la touche Tab de votre clavier, tapez votre message et appuyez sur la touche Entrée. Vous pouvez envoyer un message à un joueur en particulier en appuyant sur la touche de fonction appropriée (F1-F8) représentant respectivement les joueurs 1 à 8) à la place de la touche Entrée.

Il se peut au cours d'une partie que vous souhaitiez vous assurer qu'un joueur est toujours connecté à la partie. Pour vérifier si tous les joueurs sont encore connectés, appuyez sur la touche Tab, tapez "ping" puis appuyez sur la touche Entrée. Vous pouvez vérifier si un joueur en particulier est toujours connecté en appuyant sur la touche de fonction appropriée (F1-F8) à la place de la touche Entrée. Le jeu vérifie automatiquement toutes les dix minutes si les autres joueurs sont encore connectés.

III - L'Univers de Heroes III

Les Sorts

Vous trouverez ci-après une description de tous les sorts de Heroes III. Chacun des sorts appartient à l'une des quatre écoles de magie : l'Air, la Terre, le Feu ou l'Eau. Lorsqu'un héros acquiert plus d'expertise dans un domaine (successivement novice, disciple puis maître), sa maîtrise des sorts de cette école s'améliore. Si le héros n'a pas de compétence particulière dans une école de magie, il peut tout de même lancer les sorts qui en dépendent, mais au niveau novice uniquement.

De plus, lorsqu'un héros acquiert une expertise dans une école de magie, il dépense moins de points de magie pour lancer les sorts qui en dépendent et cette réduction est la même, qu'il soit Novice, Disciple ou Maître.

Effets de l'Expertise. Niveau du Sort / Réduction

Niveau I	Niveau II	Niveau III	Niveau IV	Niveau V
1	-2	-3	-4	-5

Certains sorts sont plus difficiles à apprendre et à maîtriser que d'autres. Pour marquer cette différence, les sorts sont classés par niveau. Tous les héros sont capables d'apprendre et de lancer des Sorts de Niveau I et II. Seuls les héros disposant de la compétence secondaire Sagesse peuvent lancer des sorts de niveau supérieur. Un héros Novice en Sagesse peut apprendre et lancer des sorts de Niveau I, de Niveau II et de Niveau III. Un Disciple en Sagesse peut apprendre et lancer des sorts allant jusqu'au Niveau IV. Enfin, un Maître en Sagesse peut apprendre et lancer les sorts les plus puissants, de Niveau V.

Les Sorts sont décrits par Ecole de Magie et par Niveau.

Légendes

Nom	Le nom du sort.
Type	Indique si le sort est utilisé au combat ou depuis l'écran de jeu.
Coût	Le nombre de points de magie dépensés lorsque le sort est lancé.
Durée	La période durant laquelle le sort reste actif.
Novice	Effet du sort lorsqu'il est lancé par un Héros sans compétence particulière ou par un Héros Novice.
Disciple	Effet du sort lorsqu'il est lancé par un Disciple.
Maître	Effet du sort lorsqu'il est lancé par un Maître.

Magie de L'Air

Niveau I

	Hâte	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	6
		<i>Durée</i>	Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La troupe alliée sur laquelle le sort est lancé se déplace de trois hexagones supplémentaires par tour.
		<i>Disciple</i>	La troupe alliée sur laquelle le sort est lancé se déplace de cinq hexagones supplémentaires par tour.
		<i>Maître</i>	Toutes les troupes alliées se déplacent de cinq hexagones supplémentaires par tour.

	Flèche Magique	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 30) points de dégâts.

	Parole des Vents	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	2
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Indique l'emplacement de tous les objets magiques sur la Carte du Monde.
		<i>Disciple</i>	Indique l'emplacement de tous les objets magiques et de tous les Héros sur la Carte du Monde.
		<i>Maître</i>	Indique l'emplacement de tous les objets magiques, de tous les Héros et de toutes les villes sur la Carte du Monde.

Niveau II

	Illusion	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	4
		<i>Durée</i>	1 jour
		<i>Novice</i>	Lorsque les joueurs adverses essaient d'obtenir des informations sur le lanceur de ce sort, ils ne voient pas ses véritables troupes. Son armée semble entièrement composée de troupes formées des créatures les plus puissantes dont il dispose. Les effectifs des différentes troupes sont cependant correctement indiqués.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais les effectifs indiqués seront de "0".
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais son armée semblera composée de la créature la plus puissante en garnison dans la ville qui vous appartient depuis le plus longtemps.

	Confusion	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	10
		<i>Durée</i>	Bataille en cours
		<i>Novice</i>	La caractéristique de Défense de la troupe ennemie visée est réduite de trois points. Il est possible de lancer ce sort plusieurs fois sur la même unité, les effets se cumulant.
		<i>Disciple</i>	Identique à novice, mais la caractéristique de Défense est réduite de quatre points.
		<i>Maître</i>	Identique à novice, mais la caractéristique de Défense est réduite de cinq points.

	Bonne Fortune	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	7
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La Chance de l'unité visée est augmentée de un point.
		<i>Disciple</i>	La Chance de l'unité visée est augmentée de deux points.
		<i>Maître</i>	La Chance de l'unité visée est augmentée de trois points.

	Foudre	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	10
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe sur laquelle le sort est lancé subit ((Puissance x 25) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe sur laquelle le sort est lancé subit ((Puissance x 25) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	La troupe sur laquelle le sort est lancé subit ((Puissance x 25) + 30) points de dégâts.

	Précision	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	8
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	L'unité sur laquelle vous lancez ce sort voit sa caractéristique d'Attaque augmentée de trois points lors d'attaques à distance.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais la caractéristique d'Attaque est augmentée de six points lors d'attaques à distance.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais toutes les unités alliées bénéficient d'une caractéristique d'Attaque augmentée de six points lors d'attaques à distance.

	Divination	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	4
		<i>Durée</i>	1 jour
		<i>Novice</i>	Indique les effectifs des monstres errants et précise s'ils proposeront de rejoindre l'armée du Héros. La portée de la Divination est égale à la caractéristique Puissance du Héros et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais vous déterminerez également les compétences primaires des Héros ennemis et la composition de leur armée. La portée de la Divination est égale à (Puissance x 2) et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais vous obtenez également des informations sur les villes et les garnisons ennemies. La portée de la Divination est égale à la caractéristique (Puissance x 3) et ne peut être inférieure à trois hexagones.

Niveau III

	Bouclier du Vent	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La troupe visée ne subit que 75% des dégâts normalement infligés par une attaque à distance.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée ne subit que 50% des dégâts normalement infligés par une attaque à distance.
		<i>Maître</i>	Toutes les unités alliées ne subissent que 50% des dégâts normalement infligés par une attaque à distance.

	Nécrophage	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	15
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Toutes les créatures mort-vivantes subissent ((Puissance x 10) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Toutes les créatures mort-vivantes subissent ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Toutes les créatures mort-vivantes subissent ((Puissance x 10) + 50) points de dégâts.

	Protection contre la Terre	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de la Terre contre l'unité visée sont réduits de 30%.
		<i>Disciple</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de la Terre contre l'unité visée sont réduits de 50%.
		<i>Maître</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de la Terre contre toutes les unités alliées sont réduits de 50%.

	Hypnose	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	18
		<i>Durée</i>	Spéciale
		<i>Novice</i>	La troupe ennemie visée tombe sous votre contrôle si elle dispose de moins de ((Puissance x 25) + 10) points de vie. Les troupes alliées peuvent attaquer une unité hypnotisée sans craindre de riposte.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais la troupe ennemie doit disposer de moins de ((Puissance x 25) + 20) points de vie.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais la troupe ennemie doit disposer de moins de ((Puissance x 25) + 50) points de vie.

Niveau IV

	Foudre Terrible	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	24
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Un éclair frappe la cible, infligeant ((Puissance x 40) + 25) points de dégâts. Il rebondit ensuite et frappe la troupe la plus proche infligeant moitié moins de dégâts et ainsi de suite jusqu'à ce que quatre unités aient été touchées.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais le premier éclair inflige ((Puissance x 40) + 50) points de dégâts et cinq unités seront touchées.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais le premier éclair inflige ((Puissance x 40) + 100) points de dégâts.

	Contre-Attaque	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	24
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La troupe visée peut riposter une fois de plus par tour.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée peut riposter deux fois de plus par tour.
		<i>Maître</i>	Toutes les troupes alliées peuvent riposter deux fois de plus par tour.

Niveau V

	Portail Dimensionnel	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	25
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Basic</i>	Le Héros est immédiatement téléporté à l'endroit indiqué sur la fenêtre de jeu. Le sort peut être lancé deux fois par jour et le Héros perd à chaque fois trois points de mouvement. Si le héros n'a plus de points de mouvement, il ne peut pas lancer ce sort.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais le sort peut être lancé trois fois par jour.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais le sort peut être lancé quatre fois par jour et le Héros perd à chaque fois deux points de mouvement.

	Envol	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	20
		<i>Durée</i>	1 Jour
		<i>Novice</i>	Le Héros peut survoler les obstacles. Il perd cependant 40% de ses points de mouvement.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais le Héros perd 20% de ses points de mouvement.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice et le Héros ne perd aucun point de mouvement.

	Réflexion	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	25
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	L'unité visée acquiert la faculté de retourner les sorts lancés par l'ennemi. 20% des sorts sont ainsi renvoyés sur une unité ennemie aléatoirement choisie.
		<i>Disciple</i>	L'unité visée acquiert la faculté de retourner les sorts lancés par l'ennemi. 30% des sorts sont ainsi renvoyés sur une unité ennemie aléatoirement choisie.
		<i>Maître</i>	L'unité visée acquiert la faculté de retourner les sorts lancés par l'ennemi. 40% des sorts sont ainsi renvoyés sur une unité ennemie aléatoirement choisie.

	Elémentaires de l'Air	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	25
		<i>Durée</i>	Combat
		<i>Novice</i>	Une unité comprenant (Puissance x 2) Elémentaires de l'Air rejoint le camp du lanceur de sort. Un seul type d'élémentaires peut être invoqué lors d'un combat.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais (Puissance x 3) Elémentaires de l'Air sont invoqués.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais (Puissance x 4) Elémentaires de l'Air sont invoqués.

Magie de la Terre

Niveau I

	Flèche Magique	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 30) points de dégâts.

	Bouclier	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Les dégâts subis au corps à corps par l'unité visée sont réduits de 15%.
		<i>Disciple</i>	Les dégâts subis au corps à corps par l'unité visée sont réduits de 30%.
		<i>Maître</i>	Les dégâts subis au corps à corps par les unités alliées sont réduits de 30%.

	Lenteur	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	0
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	L'unité visée perd 25% de ses points de mouvement.
		<i>Disciple</i>	L'unité visée perd 50% de ses points de mouvement.
		<i>Maître</i>	Les unités ennemies perdent 50% de leurs points de mouvement.

	Carapace	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La caractéristique de Défense de l'unité visée est augmentée de trois points.
		<i>Disciple</i>	La caractéristique de Défense de l'unité visée est augmentée de six points.
		<i>Maître</i>	La caractéristique de Défense des unités alliées est augmentée de six points.

	Parole des Pierres	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	2
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Indique l'emplacement des ressources sur la Carte du Monde.
		<i>Disciple</i>	Indique l'emplacement des mines et des ressources sur la Carte du Monde.
		<i>Maître</i>	Affiche la Carte du Monde dans son intégralité et indique l'emplacement des mines et des ressources.

Niveau II

	Onde Mortelle	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	10
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Toutes les créatures (à l'exception des mort-vivants) subissent ((Puissance x 5) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Toutes les créatures (à l'exception des mort-vivants) subissent ((Puissance x 5) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Toutes les créatures (à l'exception des mort-vivants) subissent ((Puissance x 5) + 30) points de dégâts.

	Protection contre l'Air	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	7
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de l'Air contre l'unité visée sont réduits de 30%.
		<i>Disciple</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de l'Air contre l'unité visée sont réduits de 50%.
		<i>Maître</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de l'Air contre toutes les unités alliées sont réduits de 50%.

	Sables Mouvants	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	8
		<i>Durée</i>	Instantanée lorsqu'ils sont activés
		<i>Novice</i>	Quatre hexagones aléatoirement choisis se transforment en sables mouvants. Ils sont indétectables par toutes les créatures, sauf par celles qui combattent dans leur environnement naturel. Les troupes qui entrent dans un hexagone de sables mouvants sont bloquées pour le reste du tour.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais six hexagones sont transformés en sables mouvants.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais huit hexagones sont transformés en sables mouvants.

	Divination	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	4
		<i>Durée</i>	1 jour
		<i>Novice</i>	Indique les effectifs des monstres errants et précise s'ils proposeront de rejoindre l'armée du Héros. La portée de la Divination est égale à la caractéristique Puissance du Héros et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais vous déterminerez également les compétences primaires des Héros ennemis et la composition de leur armée. La portée de la Divination est égale à ((Puissance x 2) et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais vous obtiendrez également des informations sur les villes et les garnisons ennemies. La portée de la Divination est égale à la caractéristique ((Puissance x 3) et ne peut être inférieure à trois hexagones.

Niveau III

	Animation des Morts	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	15
		<i>Durée</i>	Permanente
		<i>Novice</i>	Réanime des créatures mort-vivantes éliminées au cours d'un combat pour l'équivalent de ((Puissance x 50) + 30) points de vie.
		<i>Disciple</i>	Réanime des créatures mort-vivantes éliminées au cours d'un combat pour l'équivalent de ((Puissance x 50) + 60) points de vie.
	<i>Maître</i>	Réanime des créatures mort-vivantes éliminées au cours d'un combat pour l'équivalent de ((Puissance x 50) + 160) points de vie.	

	Anti-Magie	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	15
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La troupe visée ne peut être affectée que par des sorts de Niveau IV ou de Niveau V.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée ne peut être affectée que par des sorts de Niveau V.
	<i>Maître</i>	La troupe visée est immunisée contre les sorts.	

	Séisme	<i>Type</i>	Combat (Siège)
		<i>Coût</i>	20
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Lors d'un siège, inflige un point de dégât à deux éléments des remparts choisis aléatoirement.
		<i>Disciple</i>	Lors d'un siège, inflige un point de dégât à trois éléments des remparts choisis aléatoirement.
	<i>Maître</i>	Lors d'un siège, inflige un point de dégât à quatre éléments des remparts choisis aléatoirement.	

	Champ de Force	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	2 Tours
		<i>Novice</i>	Un champ de force empêchant tout déplacement sur deux hexagones est créé à l'emplacement indiqué.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais le champ de force s'étend sur trois hexagones.
	<i>Maître</i>	Identique à Disciple.	

Niveau IV

	Pluie de Météores	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Les troupes dans l'hexagone cible et dans les hexagones adjacents subissent ((Puissance x 25) + 25) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Les troupes dans l'hexagone cible et dans les hexagones adjacents subissent ((Puissance x 25) + 50) points de dégâts.
	<i>Maître</i>	Les troupes dans l'hexagone cible et dans les hexagones adjacents subissent ((Puissance x 25) + 100) points de dégâts.	

	Résurrection	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	20
		<i>Durée</i>	Permanente
		<i>Novice</i>	L'équivalent de ((Puissance x 50) + 40) points de vie sont restitués à l'unité visée afin de ressusciter les créatures décédées au cours du combat.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais l'équivalent de ((Puissance x 50) + 80) points de vie sont restitués à l'unité.
	<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais l'équivalent de ((Puissance x 50) + 160) points de vie sont restitués à l'unité.	

	Chagrin	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Le Moral de l'unité visée est réduit de un point.
		<i>Disciple</i>	Le Moral de l'unité visée est réduit de deux points.
	<i>Maître</i>	Le Moral de toutes les unités ennemies est réduit de deux points.	

	Portail de Retour	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Le Héros est immédiatement téléporté dans la ville alliée la plus proche si aucun Héros ne s'y trouve déjà (hors garnison). Il dépense à cette occasion 3 points de mouvement.
		<i>Disciple</i>	Le Héros se téléporte sur le champ dans une ville alliée de son choix, à condition qu'aucun Héros ne s'y trouve déjà (hors garnison). Il dépense à cette occasion 3 points de mouvement.
	<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais le Héros ne dépense que 2 points de mouvement.	

Niveau V

	Implosion	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	30
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 75) + 100) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 75) + 200) points de dégâts.
	<i>Maître</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 75) + 300) points de dégâts.	

	Elémentaires de la Terre	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	25
		<i>Durée</i>	Combat
		<i>Novice</i>	Une unité comprenant (Puissance x 2) Elémentaires de la Terre rejoint le camp du lanceur de sort. Un seul type d'élémentaires peut être invoqué lors d'un combat.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais (Puissance x 3) Elémentaires de la Terre sont invoqués.
	<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais (Puissance x 4) Elémentaires de la Terre sont invoqués.	

Magie du Feu

Niveau I

	Furie Sanguinaire	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La caractéristique d'Attaque de la troupe visée est augmentée de trois points lors des corps à corps.
		<i>Disciple</i>	La caractéristique d'Attaque de la troupe visée est augmentée de six points lors des corps à corps.
		<i>Maître</i>	La caractéristique d'Attaque des unités alliées est augmentée de trois points lors des corps à corps.

	Malédiction	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	6
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La troupe visée n'inflige que le minimum de dégâts possibles lors de ses attaques.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée n'inflige que ((80% du minimum de dégâts possibles) - 1) lors de ses attaques.
		<i>Maître</i>	Toutes les troupes ennemies n'infligent que ((80% du minimum de dégâts possibles) - 1) lors de leurs attaques.

	Flèche Magique	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 30) points de dégâts.

	Protection contre l'Eau	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de la Terre contre l'unité visée sont réduits de 30%.
		<i>Disciple</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de la Terre contre l'unité visée sont réduits de 50%.
		<i>Maître</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie de la Terre contre toutes les unités alliées sont réduits de 50%.

Niveau II

	Cécité	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	10
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La troupe visée ne peut plus agir tant qu'elle n'est pas attaquée. Lors de sa première riposte, sa caractéristique d'attaque est divisée par deux.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée ne peut plus agir tant qu'elle n'est pas attaquée. Lors de sa première riposte, sa caractéristique d'attaque est divisée par quatre.
		<i>Maître</i>	La troupe visée ne peut plus agir tant qu'elle n'est pas attaquée. Lorsqu'elle est attaquée pour la première fois, elle ne riposte pas.

	Mur de Flammes	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	8
		<i>Durée</i>	2 Tours
		<i>Novice</i>	Un mur de flammes s'étend sur deux hexagones. Toute unité le traversant subit ((Puissance x 10) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Un mur de flammes s'étend sur trois hexagones. Toute unité le traversant subit ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais toute unité traversant le mur de flammes subit ((Puissance x 10) + 50) points de dégâts.

	Divination	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	4
		<i>Durée</i>	1 jour
		<i>Novice</i>	Indique les effectifs des monstres errants et précise s'ils proposeront de rejoindre l'armée du Héros. La portée de la Divination est égale à la caractéristique Puissance du Héros et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais vous déterminez également les compétences primaires des Héros ennemis et la composition de leur armée. La portée de la Divination est égale à (Puissance x 2) et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais vous obtenez également des informations sur les villes et les garnisons ennemies. La portée de la Divination est égale à la caractéristique (Puissance x 3) et ne peut être inférieure à trois hexagones.

Niveau III

	Boule de Feu	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	15
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Toutes les unités dans l'hexagone visé et les hexagones adjacents subissent ((Puissance x 10) + 15) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais les unités subissent ((Puissance x 10) + 30) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais les unités subissent ((Puissance x 10) + 60) points de dégâts.

	Pièges	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	18
		<i>Durée</i>	Instantanée lorsqu'ils sont activés
		<i>Novice</i>	Des pièges sont posés sur quatre hexagones aléatoirement choisis. Toute unité qui entre dans un hexagone piégé subit ((Puissance x 10) + 25) points de dégâts. Les créatures ennemies qui combattent dans leur environnement repèrent les hexagones piégés et ne subissent aucun dégât en les traversant.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais six hexagones sont piégés et les pièges infligent ((Puissance x 10) + 50) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais huit hexagones sont piégés et les pièges infligent ((Puissance x 10) + 100) points de dégâts.

	Malchance	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La Chance de la troupe visée est réduite de un point.
		<i>Disciple</i>	La Chance de la troupe visée est réduite de deux points.
		<i>Maître</i>	La Chance de toutes les troupes ennemies est réduite de deux points.

Niveau IV

	Armageddon	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	24
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Toutes les troupes subissent ((Puissance x 50) + 30) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Toutes les troupes subissent ((Puissance x 50) + 60) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Toutes les troupes subissent ((Puissance x 50) + 120) points de dégâts.

	Frénésie	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	20
		<i>Durée</i>	1 Tour
		<i>Novice</i>	La troupe visée attaque l'unité la plus proche. Toutes les unités adjacentes à la troupe visée sont également touchées par la Frénésie.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée attaque l'unité la plus proche. Toutes les unités qui se trouvent à 7 hexagones ou moins de la troupe visée sont également touchées par la Frénésie.
		<i>Maître</i>	La troupe visée attaque l'unité la plus proche. Toutes les unités qui se trouvent à 19 hexagones ou moins de la troupe visée sont également touchées par la Frénésie.

	Bouclier de Flammes	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Lorsque vous lancez ce sort sur une unité, toute unité ennemie qui l'attaque subit 20% des dégâts qu'elle inflige au corps à corps.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais l'attaquant subit 25% des dégâts infligés.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais l'attaquant subit 30% des dégâts infligés.

	Foudre de Guerre	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	Actif jusqu'à la prochaine action de l'unité
		<i>Novice</i>	La caractéristique de Défense de l'unité visée est ajoutée à sa caractéristique d'Attaque. La caractéristique de Défense de l'unité tombe alors à zéro.
		<i>Disciple</i>	150 % de la caractéristique de Défense de l'unité visée est ajoutée à sa caractéristique d'Attaque. La caractéristique de Défense de l'unité tombe alors à zéro.
		<i>Maître</i>	200% de la caractéristique de Défense de l'unité visée est ajoutée à sa caractéristique d'Attaque. La caractéristique de Défense de l'unité tombe alors à zéro.

	Brasier	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Toute unité se trouvant à deux hexagones ou moins de l'hexagone visé subit ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais les unités subissent ((Puissance x 10) + 40) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais les unités subissent ((Puissance x 10) + 80) points de dégâts.

	Pourfendeur	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	L'unité visée voit sa caractéristique d'attaque augmentée de huit points contre les behémots, les dragons et les hydres.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais la caractéristique d'attaque est augmentée également contre les démons et les anges.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais la caractéristique d'attaque est augmentée également contre les titans.

Niveau V

	Sacrifice	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	25
		<i>Durée</i>	Permanent
		<i>Novice</i>	La troupe alliée visée est sacrifiée (il ne peut s'agir d'une unité de mort-vivants). Une unité cible de mort-vivants voit alors ses effectifs augmenter. Le nombre de créatures mort-vivantes ainsi créées est égal à : ((Puissance + Points de Vie d'une créature sacrifiée + 3) x nb de créatures sacrifiées) divisé par le nombre de points de vie d'une des créatures composant l'unité cible.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais les effectifs augmentent de : ((Puissance + Points de Vie d'une créature sacrifiée + 6) x nb de créatures sacrifiées) divisé par le nombre de points de vie d'une des créatures composant l'unité cible.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais les effectifs augmentent de : ((Puissance + Points de Vie d'une créature sacrifiée + 10) x nb de créatures sacrifiées) divisé par le nombre de points de vie d'une des créatures composant l'unité cible.

	Elémentaires de Feu	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	25
		<i>Durée</i>	Combat
		<i>Novice</i>	Une unité comprenant (Puissance x 2) Elémentaires de Feu rejoint le camp du lanceur de sort. Un seul type d'élémentaires peut être invoqué lors d'un combat.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais (Puissance x 3) Elémentaires de Feu sont invoqués.
		<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais (Puissance x 4) Elémentaires de Feu sont invoqués.

Magie de l'Eau

Niveau I

	Bénédictio	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Chacune des créatures de la troupe visée inflige le maximum de dégâts possibles lors de ses attaques.
		<i>Disciple</i>	Chacune des créatures de la troupe visée inflige le (maximum de dégâts possibles + 1) lors de ses attaques.
		<i>Maître</i>	Les créatures de toutes les troupes alliées infligent le (maximum de dégâts possibles + 1) lors de leurs attaques.

	Guérison	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	6
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Annule tous les effets négatifs des sorts lancés contre la troupe visée et lui restitue ((Puissance x 5) + 10) points de vie.
		<i>Disciple</i>	Annule tous les effets négatifs des sorts lancés contre la troupe visée et lui restitue ((Puissance x 5) + 20) points de vie.
		<i>Maître</i>	Annule tous les effets négatifs des sorts lancés contre la troupe visée et lui restitue ((Puissance x 5) + 30) points de vie.

	Dissipation	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Annule tous les sorts lancés sur la troupe alliée visée.
		<i>Disciple</i>	Annule tous les sorts lancés sur la troupe visée.
		<i>Maître</i>	Annule tous les sorts actifs sur le champ de bataille.

	Flèche Magique	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 10) + 30) points de dégâts.

	Protection contre le Feu	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	5
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie du Feu contre l'unité visée sont réduits de 30%.
		<i>Disciple</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie du Feu contre l'unité visée sont réduits de 50%.
		<i>Maître</i>	Les dégâts infligés par les sorts dépendant de la magie du Feu contre toutes les unités alliées sont réduits de 50%.

	Corne de Brume	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	6
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	L'un des bateaux vides sous votre contrôle se rend immédiatement à côté de votre Héros. Ce sort a une chance sur deux de fonctionner.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais si aucun navire n'est disponible, un nouveau bateau est automatiquement construit. Ce sort a 75% de chances de fonctionner. Remarque qu'il ne peut y avoir plus de soixante-quatre navires en jeu.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais le sort ne peut pas échouer (à moins que soixante-quatre navires aient déjà été construits et soient occupés).

Niveau II

	Eclair de Glace	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	8
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 20) + 10) points de dégâts.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 20) + 20) points de dégâts.
		<i>Maître</i>	La troupe visée subit ((Puissance x 20) + 50) points de dégâts.

	Champ Libre	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	7
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Supprime un obstacle non-magique du champ de bataille. Les irrégularités du terrain ne sont pas considérées comme un obstacle.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais il est également possible de supprimer les Murs de Flammes.
		<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais tous les obstacles peuvent être supprimés.

	Sabordage	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	8
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Un navire inoccupé a une chance sur deux d'être détruit.
		<i>Disciple</i>	Un navire inoccupé a 75% de chances d'être détruit.
		<i>Maître</i>	Un navire inoccupé est détruit.

	Divination	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	4
		<i>Durée</i>	1 jour
		<i>Novice</i>	Indique les effectifs des monstres errants et précise s'ils proposeront de rejoindre l'armée du Héros. La portée de la Divination est égale à la caractéristique Puissance du Héros et ne peut être inférieure à trois hexagones.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais vous déterminerez également les compétences primaires des Héros ennemis et la composition de leur armée. La portée de la Divination est égale à (Puissance x 2) et ne peut être inférieure à trois hexagones.
	<i>Maître</i>	Identique à Disciple, mais vous obtiendrez également des informations sur les villes et les garnisons ennemies. La portée de la Divination est égale à la caractéristique (Puissance x 3) et ne peut être inférieure à trois hexagones.	

	Faiblesse	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	8
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La caractéristique d'Attaque de la troupe visée est réduite de trois points.
		<i>Disciple</i>	La caractéristique d'Attaque de la troupe visée est réduite de six points.
	<i>Maître</i>	La caractéristique d'Attaque des troupes ennemies est réduite de six points.	

Niveau III

	Distraction	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	La moitié des créatures de la troupe visée oublient de tirer à distance.
		<i>Disciple</i>	La troupe visée ne peut plus attaquer à distance.
	<i>Maître</i>	Aucune unité ennemie ne peut attaquer à distance.	

	Anneau de Givre	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	Toutes les unités dans les hexagones adjacents à l'hexagone cible subissent ((Puissance x 10) + 15) points de dégâts. La cible ne subit pas de dégâts.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais les unités subissent ((Puissance x 10) + 30) points de dégâts.
	<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais les unités subissent ((Puissance x 10) + 60) points de dégâts.	

	Félicité	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Le Moral de l'unité visée est augmenté de un point.
		<i>Disciple</i>	Le Moral de l'unité visée est augmenté de deux points.
	<i>Maître</i>	Le Moral des unités alliées est augmenté de deux points.	

	Téléportation	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	15
		<i>Durée</i>	Instantanée
		<i>Novice</i>	La troupe visée est instantanément téléportée sur un hexagone inoccupé de votre choix. Il n'est pas permis de téléporter une unité derrière un mur d'enceinte ou des douves.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais il est permis de téléporter une unité derrière une douve.
	<i>Maître</i>	La troupe visée est instantanément téléportée sur un hexagone inoccupé de votre choix.	

Niveau IV

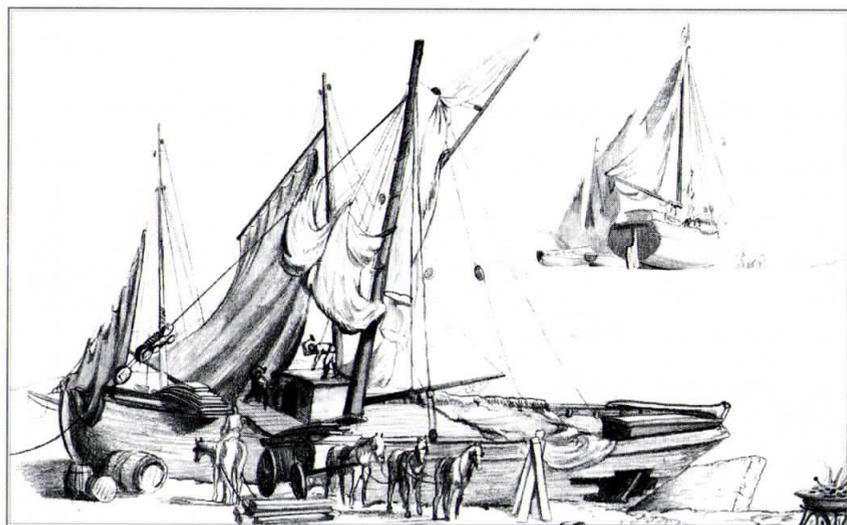
	Clone	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	24
		<i>Durée</i>	Bataille
		<i>Novice</i>	Crée une unité identique à l'unité visée (au plus de niveau 5). L'unité clonée peut attaquer, mais disparaît si elle subit le moindre dégât. Pour information, les lanciers sont des créatures de niveau 1, les anges et les archanges sont des créatures de niveau 7.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais l'unité clonée peut être de niveau 6.
	<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais il est possible de cloner n'importe quelle unité.	

	Faveur Divine	<i>Type</i>	Combat
		<i>Coût</i>	16
		<i>Durée</i>	1 Tour/Niveau de Puissance
		<i>Novice</i>	Les caractéristiques d'Attaque, de Défense et de Vitesse de l'unité visée sont augmentées de deux points.
		<i>Disciple</i>	Les caractéristiques d'Attaque, de Défense et de Vitesse de l'unité visée sont augmentées de quatre points.
	<i>Maître</i>	Les caractéristiques d'Attaque, de Défense et de Vitesse de toutes les unités alliées sont augmentées de quatre points.	

	Pont Céleste	<i>Type</i>	Aventure
		<i>Coût</i>	12
		<i>Durée</i>	1 Jour
		<i>Novice</i>	Le Héros peut traverser n'importe quelle étendue d'eau tant qu'il termine son déplacement sur la terre ferme. Il ne dispose cependant que de 60% de ses points de mouvement.
		<i>Disciple</i>	Identique à Novice, mais le Héros dispose de 80% de ses points de mouvement.
	<i>Maître</i>	Identique à Novice, mais le Héros dispose de son plein potentiel de mouvement.	

Level V

	Elémentaires de l'Eau	<i>Type</i> Combat <i>Coût</i> 25 <i>Durée</i> Combat <i>Novice</i> Une unité comprenant (Puissance x 2) Elémentaires de l'Eau rejoint le camp du lanceur de sort. Un seul type d'élémentaires peut être invoqué lors d'un combat.
	<i>Disciple Maître</i> Identique à Novice, mais (Puissance x 3) Elémentaires de l'Eau sont invoqués. Identique à Novice, mais (Puissance x 4) Elémentaires de l'Eau sont invoqués.	



Les Villes et les Créatures

Dans ce chapitre, vous trouverez une description de tous les bâtiments pour chacun des huit types de villes de Heroes III. La première partie décrit les bâtiments communs à toutes les villes. Les suivantes s'attardent sur les bâtiments spécifiques à chaque type de ville. La description des demeures est accompagnée des caractéristiques des créatures qu'elles produisent. A la fin de ce chapitre vous trouverez la description des créatures qui ne sont associées à aucune ville ainsi que celle des machines de guerre.

Ressources

Bois	Mercur	Pierre	Soufre	Cristaux	Gemmes	Or
						

Légende des Caractéristiques des Créatures

<i>Nom</i>	Nom de la créature.
<i>Coût</i>	Coût (en ressources) de l'enrôlement de cette créature.
<i>Attaque</i>	Force de frappe de la créature.
<i>Défense</i>	Résistance physique de la créature.
<i>Points de vie</i>	Nombre de points de dégâts que la créature peut subir avant de mourir.
<i>Dégât</i>	Dégâts infligés par la créature lorsqu'elle attaque.
<i>Munitions</i>	Nombre d'attaques à distance que la créature peut porter avant de se trouver à cours de munitions. « Aucune » indique que la créature ne dispose pas d'attaque à distance.
<i>Mouvement</i>	Manière dont la créature se déplace.
<i>Vitesse</i>	Mesure de la rapidité de déplacement de la créature.

Légende des Caractéristiques des Bâtiments

<i>Bâtiment</i>	Nom du bâtiment.
<i>Coût</i>	Coût en ressources de la construction du bâtiment.
<i>Nécessite</i>	Bâtiment(s) qui doit(doivent) être construits avant celui-ci.
<i>Créatures/Som.</i>	Type et nombre de créatures que le bâtiment produit chaque semaine.

Bâtiments Communs à Toutes les Villes

Salle du Conseil

Vous prendrez les décisions concernant la fabrication de nouveaux bâtiments dans la Salle du Conseil. La taille de la ville (donc de salle du conseil) détermine le revenu qu'elle vous verse chaque jour. Toute ville contient au minimum une Salle du conseil.

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Village	N/A	N/A	Le village est la taille minimale d'une ville. Il vous rapporte 500 pièces d'Or par jour.
Ville	2500 Or	Village, Taverne	Cette amélioration du Village vous rapporte 1000 pièces d'Or par jour.
Cité	5000 Or	Ville, Forgeron, Guilde des Mages, Marché	Cette amélioration de la Ville vous rapporte 2000 pièces d'Or par jour.
Capitale	10,000 Or	Cité, Château	Cette amélioration de la Cité vous rapporte 4000 pièces d'Or par jour. Il est impossible de construire une capitale si vous en possédez déjà une. Si vous vous emparez d'une capitale ennemie, elle redevient une cité.

Château

Un Château améliore la défense d'une ville. Ses murs obligent vos adversaires à en faire le siège avant de la conquérir. Un château multiplie la croissance de la population des demeures. Cliquez sur le Château pour obtenir des informations sur la population de la ville.

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Fort	5000 Or + 20 Bois + 20 Pierres	Village	Construire un Fort procure des murs à une ville.
Citadelle	2500 Or + 5 Pierres	Fortz	Cette amélioration du Fort ajoute des douves et une tourelle. La citadelle augmente la croissance de population de 50%.
Château-Fort	5000 Or	Citadelle + 10 Bois + 10 Pierres	Cette amélioration de la Citadelle ajoute une deuxième tourelle et les murs sont fortifiés pour une meilleure résistance aux boulets de catapultes. Le Château-Fort double la croissance de population.

Guilde des Mages

La Guilde des Mages centralise la recherche de sorts au sein d'une ville. Les héros qui possèdent un livre de sorts (qu'ils peuvent autrement acheter dans une guilde des Mages) apprennent automatiquement les sorts de la guilde lorsqu'ils entrent dans une ville (si leur Sagesse le leur permet). Plus la Guilde des Mages est évoluée, plus les sorts qu'elle propose sont nombreux. De plus, un héros qui passe la nuit dans une ville qui dispose d'une Guilde des Mages récupère tous ses points de sorts.

Bâtiment	Coût	Nécessite	Marché
Guilde des Mages Niveau I	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierre	Village Hall	Une Guide des Mages Niveau I propose cinq sorts niveau 1. Les héros peuvent acheter un livre de sorts à la Guilde pour 500 pièces d'Or.
Guilde des Mages Niveau II	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 4 Cristaux + 4 Gemmes + 4 Mercure + 4 Soufre	Guilde des Mages Niveau I	Une Guide des Mages Niveau II ajoute quatre sorts niveau 2 aux archives de la Guilde.
Guilde des Mages Niveau III	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 6 Cristaux + 6 Gemmes + 6 Mercure + 6 Soufre	Guilde des Mages Niveau II	Une Guide des Mages Niveau III ajoute trois sorts niveau 3 aux archives de la Guilde. Les Bastions et les Forteresses ne peuvent pas améliorer davantage leur Guilde.
Guilde des Mages Niveau IV	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 8 Cristaux + 8 Gemmes + 8 Mercure + 8 Soufre	Guilde des Mages Niveau III	Une Guide des Mages Niveau IV ajoute deux sorts niveau 4 aux archives de la Guilde. Les Châteaux ne peuvent pas améliorer davantage leur Guilde.
Guilde des Mages Niveau V	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 10 Cristaux + 10 Gemmes + 10 Mercure + 10 Soufre	Guilde des Mages Niveau IV	Une Guide des Mages Niveau V ajoute 1 sort niveau 5 aux archives de la Guilde.

Marché

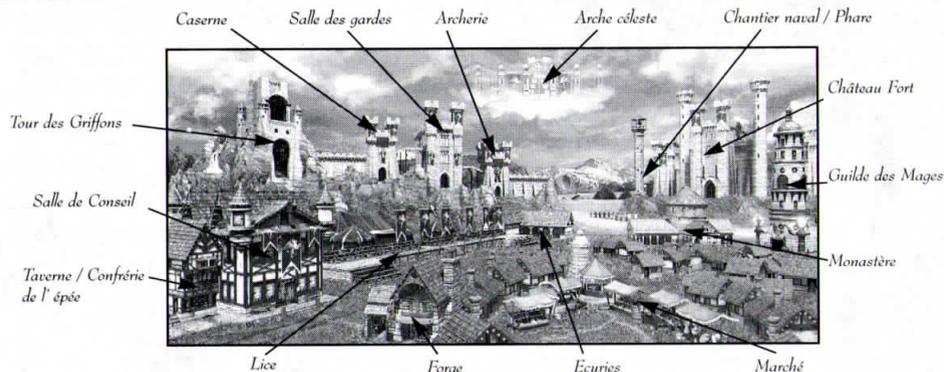
Un marché permet de troquer des ressources. Plus votre Royaume compte de Marchés, plus les taux d'échange sont intéressants. Au cours d'une partie Multijoueur, vous pouvez également échanger des ressources avec d'autres joueurs.

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Marché	500 Or + 5 Bois	Village	Permet les échanges de ressources.

Taverne

La taverne vous propose de recueillir des renseignements, d'engager des héros ou de vous mettre informer sur vos performances dans la partie, par l'intermédiaire de la guilde des voleurs.

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Taverne	500 Or + 5 Bois	Village	Vous donne l'accès au recrutement de héros, à la guilde des voleurs et à la rumeur publique.



Châteaux

Les Châteaux abritent des Chevaliers et des Clercs. Les armées des Châteaux sont principalement constituées d'humains en armes et de griffons. Leur dévouement aux forces du bien leur a également acquis l'aide des anges. Deux troupes volantes et deux troupes équipées pour le combat à distance permettent aux armées des Châteaux de devenir rapidement efficaces.

Bâtiments Propres aux Châteaux

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	Fabrique des balistes pour vos héros.
Confrérie de l'Épée	500 Or + 5 Bois	Taverne	Cette amélioration de la Taverne augmente de 2 rangs le moral des troupes postées dans la ville.
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du Marché ajoute une Pierre et un Bois par jour à vos ressources.
Chantier Naval	2000 Or + 20 Bois	Village	Permet la construction de bateaux. Coût d'un bateau : 1000 Or + 10 Bois.
Phare	2000 Or + 10 Pierres	Chantier Naval	Chaque Phare sous votre contrôle augmente le potentiel de mouvement de vos bateaux.
Ecuries	2000 Or + 10 Bois	Caserne	Fournit des chevaux aux héros qui quittent la ville, ce qui augmente leur potentiel de mouvement pendant une semaine.

Note: Information on creature dwellings unique to each town type can be found in their corresponding sections, within the creature tables.

Demeures et Créatures des Châteaux

Lanciers et Hallebardiers	Nom	Lancier	Hallebardier
Les Lanciers et les Hallebardiers sont probablement deux des unités de premier niveau les plus puissantes. Bien qu'un peu lents, ils affichent des compétences de combat satisfaisantes. <i>Hallebardiers</i>	Coût	60 Or	75 Or
	Dégâts	1-3	2-3
	Munitions	Aucune	Aucune
	Attaque	4	6
	Défense	5	5
	Points de Vie	10	10
	Mouvement	Terrestre	Terrestre
Vitesse	4 hex/tour	5 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Salle des Gardes	Salle des Gardes Améliorée
	Coût	500 Or + 10 Pierres	1000 Or + 5 Pierres
	Nécessite	Fort	Salle des Gardes
	Créatures/Sem.	14 Lanciers	14 Hallebardiers

Arbalétriers et Grands Arbalétriers	Nom	Arbalétrier	Grand Arbalétrier
Les Arbalétriers sont équipés d'armures légères, armés d'Arbalètes et de dagues. Les Grands Arbalétriers tirent deux fois par action. <i>MARKSSTEIN</i>	Coût	100 Or	150 Or
	Attaque	6	6
	Défense	3	3
	Points de Vie	10	10
	Dégâts	2-3	2-3
	Munitions	12	24
	Mouvement	Terrestre	Terrestre
Vitesse	4 hex/tour	6 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Archerie	Archerie Améliorée
	Coût	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres
	Nécessite	Salle des Gardes	Archerie
	Créatures/Sem.	9 Arbalétriers	9 Grands Arbalétriers

Griffons et Griffons Royaux	Nom	Griffon	Griffon Royal
Les Griffons habitent des tours spécialement bâties pour leur usage, dans les Châteaux. Au combat, ils sont à même de riposter deux fois par tour. Les Griffons royaux, mieux entraînés, ripostent à chaque fois qu'ils sont attaqués. <i>Royal Griffin</i>	Coût	200 Or	240 Or
	Attaque	8	9
	Défense	8	9
	Points de Vie	25	25
	Dégâts	3-6	3-6
	Munitions	Aucune	Aucune
	Mouvement	Volant	Volant
Vitesse	6 hex/tour	9 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Tour des Griffons	Tour des Griffons Améliorée
	Coût	1000 Or + 5 Pierres	1000 Or + 5 Pierres
	Nécessite	Caserne	Tour des Griffons
	Créatures/Sem.	7 Griffons	7 Griffons Royaux

Spadassins et paladins		Nom	Spadassin	Paladin
Les Spadassins et les paladins, mieux équipés que les Lanciers, sont de bien meilleurs combattants. Les Paladins portent deux coups par attaque.	Coût		300 Or	400 Or
	Attaque		10	12
	Défense		12	12
	Points de Vie		35	35
	Dégâts		6-9	7-10
	Munitions		Aucune	Aucune
Mouvement		Terrestre	Terrestre	
Vitesse		5 hex/tour	6 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Caserne	Caserne Améliorée
		Coût	2000 Or + 5 Pierres	2000 Or + 5 Pierres + 5 Cristaux
		Nécessite	Salle de Garde, Forge	Caserne
Créatures/Sem.	4 Spadassins	4 paladins		

Swordman
Crusader

Moines et Zélotes		Nom	Moine	Zélate
Les Moines et les Zélotes s'exercent à contrôler et à projeter leur énergie mentale. Les Zélotes sont mieux entraînés que les Moines et infligent des dégâts normaux lorsqu'ils se battent au corps à corps.	Coût		400 Or	450 Or
	Attaque		12	12
	Défense		7	10
	Points de Vie		30	30
	Dégâts		10-12	10-12
	Munitions		12	24
	Mouvement		Terrestre	Terrestre
	Vitesse		5 hex/tour	7 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Monastère	Monastère Amélioré
		Coût	3000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 2 Cristaux + 2 Gemmes + 2 Mercure + 2 Soufre	1000 Or + 2 Bois + 2 Pierres + 2 Cristaux + 2 Gem + 2 Mercure + 2 Soufre
		Nécessite	Guilde des Magés Niveau I, Caserne	Monastère
Créatures/Sem.	3 Moines	3 Zélotes		

Monks
Zealots

Cavaliers et Champions		Nom	Cavalier	Champion
Les Cavaliers et les Champions chargent au combat et infligent des dégâts supplémentaires (5% par case parcourue avant d'attaquer).	Coût		1000 Or	1200 Or
	Attaque		15	16
	Défense		15	16
	Points de Vie		100	100
	Dégâts		15-25	20-25
	Munitions		Aucune	Aucune
	Mouvement		Terrestre	Terrestre
Vitesse		7 hex/tour	9 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Lice	Lice Améliorée
		Coût	5000 Or + 20 Bois	3000 Or + 10 Bois
		Nécessite	Ecuries	Lice
Créatures/Sem.	2 Cavaliers	2 Champions		

Champions



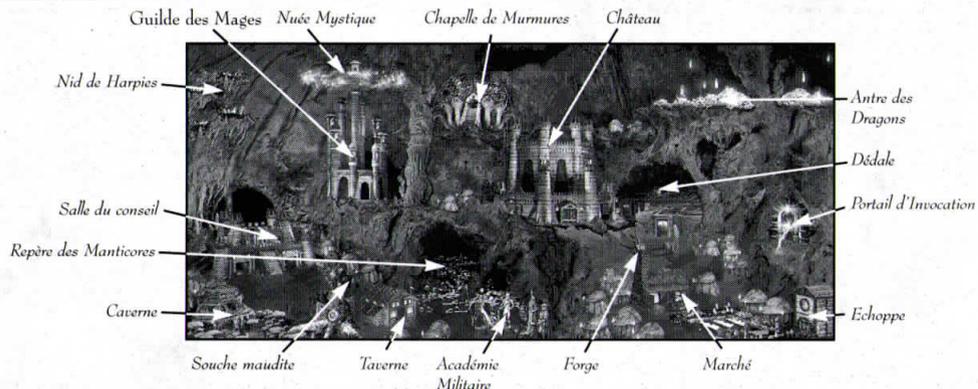
Ange et Archanges		Nom	Ange	Archange	
Leur force, leur résistance et leur capacité de voler placent les Anges parmi les plus puissantes créatures qui soient. Ils infligent 150% des dégâts lorsqu'ils attaquent des Diables. De plus, les Archanges peuvent ressusciter une troupe alliée une fois par combat.	Coût		3000 Or	5000 Or	
	Attaque		20	30	
	Défense		20	30	
	Points de Vie		200	250	
	Dégâts		50	50	
	Munitions		Aucune	Aucune	
	Mouvement		Volant	Volant	
	Vitesse		12 hex/tour	18 hex/tour	
	Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Arche Céleste	Arche Céleste Améliorée
			Coût	20000 Or + 10 Cristaux + 10 Gemmes + 10 Mercure + 10 Soufres	20000 Or + 10 Cristaux + 10 Gemmes + 10 Mercure + 10 Soufres
Nécessite			Monastère	Arche Céleste	
Créatures/Sem.	1 Ange	1 Archange			



ANGEL

ARCHANGEL





Donjon

Les Donjons sont construits par les Seigneurs et les Mages de Guerre qui les utilisent comme bases d'opération pour leurs expéditions de pillage et de conquête. Ils attirent des créatures dont la soif de sang s'aligne sur la leur, ainsi que quelques créatures mineures subjuguées par l'aura de puissance de leurs maîtres. Les armées des Donjons disposent de deux troupes qui attaquent à distance et d'une grande variété de puissantes troupes qui sont à même de perturber grandement les plans de conquête de leurs ennemis.

Bâtiments propres aux Donjons

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Académie Militaire	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Village	Chaque héros qui entre dans la ville gagne 1000 points d'expérience. Les héros ne peuvent profiter de cet avantage qu'une seule fois par Académie.
Echoppe	10,000 Or	Marché	Le propriétaire de l'Echoppe peut vous échanger des Objets Magiques contre des ressources.
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	La Forge fabrique des balistes pour vos héros.
Nuée Mystique	1000 Or	Guilde des Mages	La Nuée Mystique permet aux héros qui entrent dans la ville de stocker deux fois plus de Points de Magie que ne le leur permet leur Savoir.
Portail d'Invocation	2500 Or + 5 Pierres	Village	Le premier jour de chaque semaine, Le portail d'Invocation met à votre disposition quelques créatures que vous pouvez recruter (le type est choisi parmi ceux que vous produisez déjà dans une de vos villes).
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du Marché vous fournit une unité de soufre par jour.

Demeures et Créatures des Donjons

Troglodytes et Troglodytes Infernaux		Nom	Troglodyte	Troglodyte Infernal
Les Troglodytes sont immunisés contre le sort de Cécité puisque leur perception ne dépend pas de la vue mais du toucher.		Coût	50 Or	65 Or
		Attaque	4	5
		Défense	3	4
		Points de Vie	5	6
		Dégâts	1-3	1-3
		Munitions	Aucune	Aucune
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	4 hex/tour	5 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Caverne	Caverne Améliorée	Champignonnière
	Coût	400 Or + 10 Bois	1000 Or + 5 Bois	1000 Or
	Nécessite	Fort	Caverne	Caverne
	Créatures/Sem.	14 Troglodytes	14 Troglodytes Infernaux	+ 7 Créatures

Harpies et Harpies Sinistres		Nom	Harpie	Harpie Sinistre
Les Harpies sont des créatures mi-femmes, mi-vautours. Elles attaquent en piquée puis retournent à leur hexagone d'origine. Les Harpies Sinistres attaquent si violemment que leurs malheureuses victimes n'ont pas le temps de riposter.		Coût	130 Or	170 Or
		Attaque	6	6
		Défense	5	6
		Points de Vie	14	14
		Dégâts	1-4	1-4
		Munitions	Aucune	Aucune
		Mouvement	Volant	Volant
		Vitesse	6 hex/tour	9 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Nid de Harpies	Nid de Harpies Amélioré	Nid de Harpies Amélioré
	Coût	1000 Or	1000 Or + 2 Cristaux + 2 Soufres	1000 Or + 2 Cristaux + 2 Soufres
	Nécessite	Caverne	Nid de Harpies	Nid de Harpies
	Créatures/Sem.	8 Harpies	8 Harpies	8 Harpies Sinistres

Yeux Maléfiques et Yeux Démoniaques		Nom	Œil Maléfique	Œil Démoniaque
De leur regard mortel, les Yeux Maléfiques ont le pouvoir de foudroyer une cible à distance. Ils ne subissent pas de malus lorsque de leurs multiples tentacules, ils attaquent au corps à corps.		Coût	250 Or	280 Or
		Attaque	9	10
		Défense	7	8
		Points de Vie	22	22
		Dégâts	3-5	3-5
		Munitions	12	24
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	5 hex/tour	7 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Souche Maudite	Souche Maudite Améliorée	Souche Maudite Améliorée
	Coût	1000 Or + 1 Bois + 1 Pierre + 1 Cristal + 1 Gemme + 1 Mercure + 1 Soufre	1000 Or + 1 Bois + 1 Pierre + 1 Cristal + 1 Gemme + 1 Mercure + 1 Soufre	1000 Or + 1 Bois + 1 Pierre + 1 Cristal + 1 Gemme + 1 Mercure + 1 Soufre
	Nécessite	Caverne	Souche Maudite	Souche Maudite
	Créatures/Sem.	7 Yeux Maléfiques	7 Yeux Maléfiques	7 Yeux Démoniaques

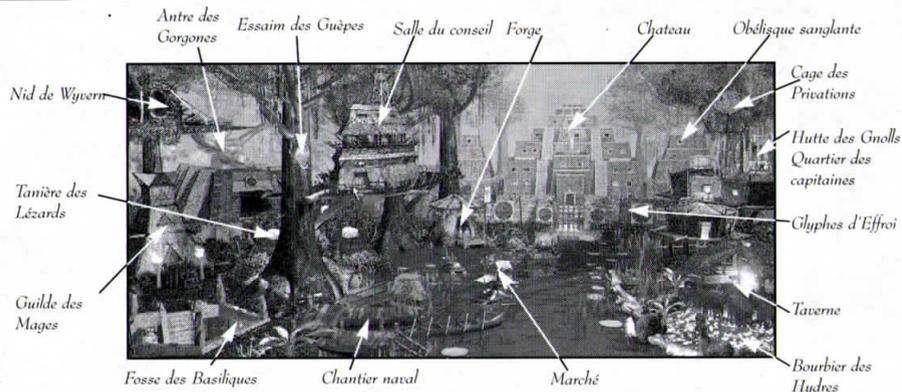
Méduses et Reines Méduses			
<p>Armées d'arcs, les Méduses ont également une attaque efficace au corps à corps puisqu'elles ne subissent pas le malus des combattants à distance. Elles ont également 20% de chance de pétrifier leurs cibles pendant trois tours. Les créatures pétrifiées ne peuvent pas agir, subissent 50% des dégâts et retrouvent leur mobilité si elles sont attaquées.</p>	<p><i>Nom</i> Méduse <i>Coût</i> 300 Or <i>Attaque</i> 9 <i>Défense</i> 9 <i>Points de Vie</i> 25 <i>Dégâts</i> 6-8 <i>Munitions</i> 4 <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>		<p><i>Nom</i> Reine Méduse <i>Coût</i> 330 Or 10 10 30 6-8 8 Terrestre 6 hex/tour</p>
	<p><i>Nom</i> Méduse <i>Coût</i> 300 Or <i>Attaque</i> 9 <i>Défense</i> 9 <i>Points de Vie</i> 25 <i>Dégâts</i> 6-8 <i>Munitions</i> 4 <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>	<p><i>Nom</i> Reine Méduse <i>Coût</i> 330 Or 10 10 30 6-8 8 Terrestre 6 hex/tour</p>	
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>	<p><i>Bâtiment</i> Chapelle des Murmures <i>Coût</i> 2000 Or + 5 Bois + 10 Pierres <i>Nécessite</i> Nid de Harpies, Souche Maudite <i>Créatures/Sem.</i> 4 Méduses</p>	<p><i>Bâtiment</i> Chapelle des Murmures Améliorée <i>Coût</i> 1500 Or + 5 Bois Chapelle des Murmures 4 Reines Méduses</p>	<p><i>Bâtiment</i> Chapelle des Murmures Améliorée <i>Coût</i> 1500 Or + 5 Bois Chapelle des Murmures 4 Reines Méduses</p>

Minotaures et Rois Minotaures			
<p>Les Minotaures vivent dans des Dédales et dévorent les visiteurs imprudents. Ces humanoïdes à tête de taureau ont une telle confiance en leur force brute que leur moral augmente au combat. Méfiez-vous car cette confiance est justifiée, les Minotaures sont des combattants robustes dont les haches éclaircissent facilement les rangs ennemis.</p>	<p><i>Nom</i> Minotaure <i>Coût</i> 500 Or <i>Attaque</i> 14 <i>Défense</i> 12 <i>Points de Vie</i> 50 <i>Dégâts</i> 12-20 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 6 hex/tour</p>		<p><i>Nom</i> Roi Minotaure <i>Coût</i> 575 Or 15 15 50 12-20 Aucune Terrestre 8 hex/tour</p>
	<p><i>Nom</i> Minotaure <i>Coût</i> 500 Or <i>Attaque</i> 14 <i>Défense</i> 12 <i>Points de Vie</i> 50 <i>Dégâts</i> 12-20 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 6 hex/tour</p>	<p><i>Nom</i> Roi Minotaure <i>Coût</i> 575 Or 15 15 50 12-20 Aucune Terrestre 8 hex/tour</p>	
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>	<p><i>Bâtiment</i> Dédale <i>Coût</i> 4000 Or + 10 Pierres + 10 Gemmes <i>Nécessite</i> Chapelle des Murmures <i>Créatures/Sem.</i> 3 Minotaures</p>	<p><i>Bâtiment</i> Dédale Amélioré <i>Coût</i> 3000 Or + 5 Pierres + 5 Gemmes Dédale 3 Rois Minotaures</p>	<p><i>Bâtiment</i> Dédale Amélioré <i>Coût</i> 3000 Or + 5 Pierres + 5 Gemmes Dédale 3 Rois Minotaures</p>

Manticores et Scorpicores			
<p>Les Manticores et leurs cousins venimeux, les Scorpicores, tiennent à la fois de la chauve-souris, du lion et du scorpion. Elles tirent de ce dernier une queue redoutable dont elles se servent pour attaquer. Lorsqu'elles frappent, les Scorpicores ont 20% de chance de paralyser leurs victimes. Les créatures paralysées ne peuvent pas agir, subissent 50% des dégâts et retrouvent leur mobilité si elles sont attaquées.</p>	<p><i>Nom</i> Manticore <i>Coût</i> 850 Or <i>Attaque</i> 15 <i>Défense</i> 13 <i>Points de Vie</i> 80 <i>Dégâts</i> 14-20 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Volant <i>Vitesse</i> 7 hex/tour</p>		<p><i>Nom</i> Scorpicores <i>Coût</i> 1050 Or 16 14 80 14-20 Aucune Volant 11 hex/tour</p>
	<p><i>Nom</i> Manticore <i>Coût</i> 850 Or <i>Attaque</i> 15 <i>Défense</i> 13 <i>Points de Vie</i> 80 <i>Dégâts</i> 14-20 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Volant <i>Vitesse</i> 7 hex/tour</p>	<p><i>Nom</i> Scorpicores <i>Coût</i> 1050 Or 16 14 80 14-20 Aucune Volant 11 hex/tour</p>	
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>	<p><i>Bâtiment</i> Repaire des Manticores <i>Coût</i> 5000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Mercure + 5 Soufre <i>Nécessite</i> Chapelle des Murmures <i>Créatures/Sem.</i> 2 Manticores</p>	<p><i>Bâtiment</i> Repaire des Manticores Amélioré <i>Coût</i> 3000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Mercure + 5 Soufre Repaire des Manticores 2 Scorpicores</p>	<p><i>Bâtiment</i> Repaire des Manticores Amélioré <i>Coût</i> 3000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Mercure + 5 Soufre Repaire des Manticores 2 Scorpicores</p>

Dragons Rouges et Noirs			
<p>Les Dragons doivent à leur grande puissance, à leur capacité de vol et à leur souffle ardent de figurer parmi les créatures les plus dangereuses d'Erathia. Les Dragons Rouges ne subissent pas les sorts inférieurs au niveau 5. Les Dragons Noirs sont immunisés contre la magie et infligent 150% de dégâts aux géants et aux titans.</p>	<p><i>Nom</i> Dragon Rouge <i>Coût</i> 2500 Or + 1 Soufre <i>Attaque</i> 19 <i>Défense</i> 19 <i>Points de Vie</i> 180 <i>Dégâts</i> 40-50 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Volant <i>Vitesse</i> 11 hex/tour</p>		<p><i>Nom</i> Dragon Noir <i>Coût</i> 4000 Or + 2 Soufre 25 25 300 40-50 Aucune Volant 15 hex/tour</p>
	<p><i>Nom</i> Dragon Rouge <i>Coût</i> 2500 Or + 1 Soufre <i>Attaque</i> 19 <i>Défense</i> 19 <i>Points de Vie</i> 180 <i>Dégâts</i> 40-50 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Volant <i>Vitesse</i> 11 hex/tour</p>	<p><i>Nom</i> Dragon Noir <i>Coût</i> 4000 Or + 2 Soufre 25 25 300 40-50 Aucune Volant 15 hex/tour</p>	
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>	<p><i>Bâtiment</i> Antre des Dragons <i>Coût</i> 15000 Or + 15 Bois + 15 Pierres + 20 Soufre <i>Nécessite</i> Guilde des Mages Niveau II, Dédale, Repaire des Manticores <i>Créatures/Sem.</i> 1 Dragon Rouge</p>	<p><i>Bâtiment</i> Antre des Dragons Amélioré <i>Coût</i> 15000 Or + 15 Bois + 15 Pierres + 20 Soufre Guilde des Mages Niveau III, Antre des Dragons 1 Dragon Noir</p>	<p><i>Bâtiment</i> Antre des Dragons Amélioré <i>Coût</i> 15000 Or + 15 Bois + 15 Pierres + 20 Soufre Guilde des Mages Niveau III, Antre des Dragons 1 Dragon Noir</p>





Forteresse

Les Forteresse sont construites près des marais et sont souvent habitées par des Belluaires et des Sorcières. Leurs armées sont composées de créatures monstrueuses issues des marais, domptées puis entraînées au combat. Une seule des unités des Forteresse dispose d'attaque à distance. La puissance des créatures de ces villes est essentiellement le fruit de leurs diverses aptitudes particulières.

Bâtiments Propres aux Forteresse

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	Fabrique des Dispensaires pour vos héros.
Obélisque Sanglante	1000 Or	Glyphes d'Effroi	L'Obélisque Sanglante ajoute 2 à l'Attaque d'un héros qui protège la ville.
Glyphes d'Effroi	1000 Or	Fort	Les Glyphes d'Effroi ajoutent 2 à la Défense d'un héros qui protège la ville.
Cage des Privations	1000 Or	Ville, Glyphes d'Effroi	La cage des privations augmente définitivement d'un point la Défense des héros qui entrent dans la ville.
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du marché vous fournit 1 Pierre et 1 Bois par jour.
Chantier Naval	2000 Or + 20 Bois	Village	Permet la construction de bateaux. Coût d'un bateau : 1000 Or + 10 Bois.

Demeures et Créatures des Forteresse

Gnolls et Gnolls Maraudeurs		Nom	Gnoll	Gnoll Marauder
Les Gnolls et les Gnolls Maraudeurs sont des unités de niveau un, supérieures à la moyenne.		Coût	50 Or	70 Or
		Attaque	3	4
		Défense	5	6
		Points de Vie	6	6
		Dégâts	2-3	2-3
		Munitions	Aucune	Aucune
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	4 hex/tour	5 hex/tour
			Gnoll	Gnoll Marauder
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Huttes des Gnolls	Huttes des Gnolls Améliorées	Quartiers des Capitaines
	Coût	400 Or + 10 Bois	1000 Or + 10 Bois	1000 Or
	Nécessite Créatures/Sem.	Fort 12 Gnolls	Taverne, Huttes des Gnolls 12 Gnolls Maraudeurs	Huttes des Gnolls + 6 Créatures

Hommes-Lézards et Guerriers Lézards		Nom	Homme-Lézard	Guerrier Lézard
Les Hommes-Lézards sont équipés d'arcs et utilisent leur dague pour le combat au corps à corps.		Coût	110 Or	130 Or
		Attaque	5	5
		Défense	6	7
		Points de Vie	12	12
		Dégâts	1-3	2-3
		Munitions	12	24
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	4 hex/tour	5 hex/tour
			Lézards	Lézards marins
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Tanière des Lézards	Tanière des Lézards Améliorée	
	Coût	1000 Or + 5 Bois	1000 Or + 5 Bois	
	Nécessite Créatures/Sem.	Huttes des Gnolls 8 Hommes-Lézards	Tanière des Lézards 8 Guerriers Lézards	

Guêpes Serpents et Guêpes Dragons		Nom	Guêpe Serpent	Guêpe Dragon
Ces insectes géants attaquent avec leur queue terminée par un dard. Leur attaque dissipe tout sort bénéfique lancé sur leur cible.		Coût	220 Or	240 Or
		Attaque	6	6
		Défense	8	8
		Points de Vie	20	20
		Dégâts	2-5	2-5
		Munitions	Aucune	Aucune
		Mouvement	Volant	Volant
		Vitesse	9 hex/tour	13 hex/tour
			Serpent Fly	Dragon Fly
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Essaim des Guêpes	Essaim des Guêpes Amélioré	
	Coût	1000 Or + 5 Bois + 2 Mercure + 2 Soufre	1000 Or + 2 Mercure + 2 Soufre	
	Nécessite Créatures/Sem.	Huttes des Gnolls 8 Guêpes Serpents	Essaim des Guêpes 8 Guêpes Dragons	

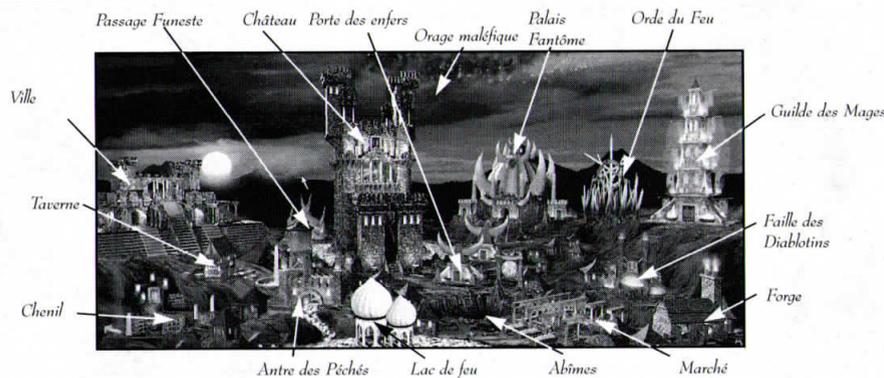
Basilics et Grands Basilics			
<p>Les Basilics ont développé la capacité de pétrifier d'un seul regard. Lorsqu'ils attaquent, ils ont 20% de chance que cela se produise. Les créatures pétrifiées ne peuvent pas agir, subissent 50% des dégâts et retrouvent leur mobilité si elles sont attaquées.</p>	<p><i>Nom</i> Basilics <i>Coût</i> 325 Or <i>Attaque</i> 11 <i>Défense</i> 11 <i>Points de Vie</i> 35 <i>Dégâts</i> 6-10 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>		<p>Grands Basilics 400 Or 12 12 40 6-10 Aucune Terrestre 7 hex/tour</p>
			
Caractéristiques des bâtiments		<p><i>Bâtiment</i> Fosse des Basilics <i>Coût</i> 2000 Or + 5 Bois + 10 Pierres <i>Nécessite</i> Essaim des Guêpes <i>Créatures/Sem.</i> 4 Basilics</p>	<p>Fosse des Basilics Améliorée 2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres Fosse des Basilics 4 Grands Basilics</p>

Gorgones et Grandes Gorgones			
<p>Les Gorgones Attaquent leur proie grâce à leur souffle d'acide. Le regard des Grandes Gorgones est si terrifiant qu'il y a 10% de chance pour 10 grandes gorgones attaquantes de tuer net la première créature d'une troupe.</p>	<p><i>Nom</i> Gorgone <i>Coût</i> 525 Or <i>Attaque</i> 10 <i>Défense</i> 14 <i>Points de Vie</i> 70 <i>Dégâts</i> 12-16 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>		<p>Grande Gorgone 600 Or 11 16 70 12-16 Aucune Terrestre 6 hex/tour</p>
			
Caractéristiques des bâtiments		<p><i>Bâtiment</i> Antre des Gorgones <i>Coût</i> 2500 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 5 Mercure + 5 Soufre <i>Nécessite</i> Essaim des Guêpes, Tanière des Lézards <i>Créatures/Sem.</i> 3 Gorgones</p>	<p>Antre des Gorgones Améliorée 2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres Antre des Gorgones, Entrepôt 3 Grandes Gorgones</p>

Wiverns et Monarques Wiverns			
<p>Les Wiverns balaient leurs ennemis avec de furieux coups de queue. Les Monarques Wiverns ont la possibilité d'empoisonner leur cible pour trois tours. La première créature d'une troupe empoisonnée perd la moitié de ses points de vie à chaque tour. L'empoisonnement ne peut être soigné que par le sort de Guérison.</p>	<p><i>Nom</i> Wivern <i>Coût</i> 800 Or <i>Attaque</i> 14 <i>Défense</i> 14 <i>Points de Vie</i> 70 <i>Dégâts</i> 14-18 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Volant <i>Vitesse</i> 7 hex/tour</p>		<p>Monarque Wivern 1100 Or 14 14 70 18-22 Aucune Volant 11 hex/tour</p>
			
Caractéristiques des bâtiments		<p><i>Bâtiment</i> Nid de Wiverns <i>Coût</i> 3500 Or + 15 Bois <i>Nécessite</i> Tanière des Lézards <i>Créatures/Sem.</i> 2 Wiverns</p>	<p>Nid de Wiverns Amélioré 3000 Or + 10 Bois + 10 Mercure Nid de Wiverns 2 Monarques Wiverns</p>

Hydres et Pyrohydres			
<p>Les Hydres sont d'énormes reptiles à plusieurs têtes. Lorsqu'elles attaquent, elles touchent toutes les troupes ennemies qui sont à leur contact. Les pauvres victimes sont inmanquablement surprises par la puissance et le nombre des coups et n'ont pas l'occasion de riposter.</p>	<p><i>Nom</i> Hydre <i>Coût</i> 2200 Or <i>Attaque</i> 16 <i>Défense</i> 18 <i>Points de Vie</i> 175 <i>Dégâts</i> 25-45 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>		<p>Pyrohydre 3500 Or + 1 Soufre 18 20 250 25-45 Aucune Terrestre 7 hex/tour</p>
			
Caractéristiques des bâtiments		<p><i>Bâtiment</i> Bourbier des Hydres <i>Coût</i> 10000 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 10 Soufre <i>Nécessite</i> Fosse des Basilics, Nid de Wiverns <i>Créatures/Sem.</i> 1 Hydre</p>	<p>Bourbier des Hydres Amélioré 15000 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 20 Soufre Bourbier des Hydres 1 Pyrohydre</p>





Hadès

Les Hadès sont des points de contact entre Erathia et les profondeurs insondables des Enfers. Les Apostats et les Hérétiques ont trouvé dans ces villes des alliés de choix, même si leurs relations restent tendues. Au départ, les Hadès ont une légère faiblesse due à leur manque d'unités volantes... jusqu'à ce qu'entrent en scène les redoutables diables et archidiabls, dont la capacité unique de téléportation peut changer le cours d'une guerre.

Bâtiments propres aux Hadès

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	Fabrique des Chariots pour vos héros.
Orage Maléfique	1000 Or + 5 Soufre	Fort	Augmente de deux points la compétence de Puissance d'un héros qui protège la ville.
Passage Funeste	10000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Citadelle	Un héros peut emprunter le Passage Funeste pour se rendre instantanément dans une autre ville de type Hadès dotée d'un Passage Funeste, à la condition que la ville d'arrivée soit libre.
Ordre du Feu	1000 Or + 5 Bois	Guilde des Mages	Augmente d'un point la compétence de Puissance d'un héros qui entre dans la ville (de façon permanente).
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du Marché produit un Mercure par jour.

Demeures et Créatures des Hadès

Diablotins et Familiars		Nom	Diablotin	Familier
Petits, frères et armés seulement de leurs griffes, les Diablotins et les Familiars sont des unités très faibles. Pour compenser cette faiblesse, ils sont souvent très nombreux. Si des Familiars sont présents sur le champ de bataille, ils canalisent 20% des points de magie dépensés par le héros ennemi vers la réserve de leur maître.		Coût	50 Or	60 Or
		Attaque	2	4
		Défense	3	4
		Points de Vie	4	4
		Dégâts	1-2	1-2
		Munitions	Aucune	Aucune
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	5 hex/tour	7 hex/tour
			<i>Imps</i>	<i>Familiars</i>
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.
	Faïlle des Diablotins	300 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Fort	15 Diablotins
	Faïlle des Diablotins Améliorée	1000 Or	Faïlle des Diablotins	15 Familiars
	Fontaine des Hybrides	1000 Or	Faïlle des Diablotins	+ 8 Créatures

Gogs et Magogs		Nom	Gog	Magog
Les Gogs et les Magogs lancent des boules de feu. Les Magogs affectent leur cible et les six hexagones contigus aux leurs (comme le sort du même nom).		Coût	125 Or	175 Or
		Attaque	6	7
		Défense	4	4
		Points de Vie	13	13
		Dégâts	2-4	2-4
		Munitions	12	24
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	4 hex/tour	6 hex/tour
			<i>Gogs</i>	<i>Magogs</i>
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.
	Antre des Péchés	1000 Or + 5 Pierres	Faïlle des Diablotins	8 Gogs
	Antre des Péchés Amélioré	1000 Or + 5 Mercure	Antre des Péchés	8 Magogs

Chiens de l'Enfer et Cerbères		Nom	Chien de l'Enfer	Cerbère
Ces démons canins se déplacent rapidement et leur morsure est terrifiante. Les cerbères ont trois têtes et attaquent les unités qui sont de part et d'autre de leur cible.		Coût	200 Or	250 Or
		Attaque	10	10
		Défense	6	8
		Points de Vie	25	25
		Dégâts	2-7	2-5
		Munitions	Aucune	Aucune
		Mouvement	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	7 hex/tour	8 hex/tour
			<i>Hell hounds</i>	<i>Cerberi</i>
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.
	Chenil	1500 Or + 10 Bois	Faïlle des Diablotins	5 Chiens de l'Enfer
	Chenil Amélioré	1500 Or + 5 Soufre	Chenil	5 Cerbères
	Geôles	1000 Or	Chenil	+ 3 Créatures

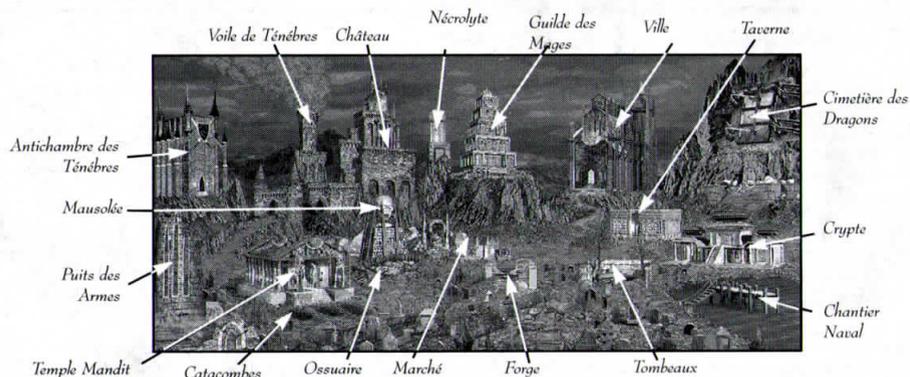
Démons et Démons Cornus			
Tous les Démons sont de redoutables combattants au corps à corps.	<i>Nom</i>	Démon	Démon Cornu
	<i>Coût</i>	250 Or	270 Or
	<i>Attaque</i>	10	10
	<i>Défense</i>	10	10
	<i>Points de Vie</i>	35	40
	<i>Dégâts</i>	7-9	7-9
<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune	
<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre	
<i>Vitesse</i>	5 hex/tour	6 hex/tour	
			
		<i>Demons</i>	<i>Horned Demons</i>
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Porte des Enfers	Porte des Enfers Améliorée
	<i>Coût</i>	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres
	<i>Nécessite</i>	Autre des Péchés	Porte des Enfers
	<i>Créatures/Sem.</i>	4 Démons	4 Démons Cornus

Diabes et Archidiabes			
Les Diabes se déplacent en se téléportant n'importe où sur le champ de bataille. Leurs coups féroces ne laissent aucune chance de riposter à leur victimes. Leur simple présence diminue d'un rang la chance de l'ennemi. Les Diabes infligent 150% de dégâts aux anges.	<i>Nom</i>	Diable	Archidiable
	<i>Coût</i>	2700 Or + 1 Mercure	4500 Or + 2 Mercure
	<i>Attaque</i>	19	26
	<i>Défense</i>	21	28
	<i>Points de Vie</i>	160	200
	<i>Dégâts</i>	30-40	30-40
	<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
	<i>Mouvement</i>	Téléportation	Téléportation
	<i>Vitesse</i>	11 hex/tour	17 hex/tour
			
		<i>Devils</i>	<i>Archdevils</i>
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Palais Fantôme	Palais Fantôme Amélioré
	<i>Coût</i>	15000 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 20 Mercure	20000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 20 Mercure
	<i>Nécessite</i>	Abîmes, Lac de Feu	Palais Fantôme
	<i>Créatures/Sem.</i>	1 Diable	1 Archidiable

Servants des Abîmes et Seigneurs des Abîmes			
Les natifs des Abîmes utilisent des fouets ardents. Une fois par combat, les Seigneurs des Abîmes peuvent transformer des alliés morts en Démons. Le nombre de Démons ainsi relevés ne peut dépasser celui des Seigneurs des Abîmes.	<i>Nom</i>	Servant des Abîmes	Seigneur des Abîmes
	<i>Coût</i>	500 Or	700 Or
	<i>Attaque</i>	13	13
	<i>Défense</i>	13	13
	<i>Points de Vie</i>	45	45
	<i>Dégâts</i>	13-17	13-17
	<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
	<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
	<i>Vitesse</i>	6 hex/tour	7 hex/tour
			
		<i>Pit Friend</i>	<i>Pit Lord</i>
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Abîmes	Abîmes Améliorés
	<i>Coût</i>	3000 Or	3000 Or + 5 Mercure + 5 Soufre
	<i>Nécessite</i>	Porte des Enfers	Guilde des Mages Niveau II, Abîmes
	<i>Créatures/Sem.</i>	3 Servants des Abîmes	3 Seigneurs des Abîmes

Effrits et Sultans Effrits			
Les Effrits proviennent du plan élémentaire du feu. En conséquence, ils sont naturellement immunisés contre cette école de magie. Depuis la nuit des temps, ils sont les ennemis des génies et leurs infligent 150% de dégâts.	<i>Nom</i>	Effrit	Sultan Effrit
	<i>Coût</i>	900 Or	1100 Or
	<i>Attaque</i>	16	16
	<i>Défense</i>	12	14
	<i>Points de Vie</i>	90	90
	<i>Dégâts</i>	16-24	16-24
	<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
	<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
	<i>Vitesse</i>	9 hex/tour	13 hex/tour
			
		<i>Effrit</i>	<i>Effrit Sultan</i>
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Lac de Feu	Lac de Feu Amélioré
	<i>Coût</i>	4000 Or + 10 Pierres + 3 Gemmes + 3 Mercure + 3 Soufre	3000 Or + 5 Pierres + 5 Gemmes + 5 Mercure + 5 Soufre
	<i>Nécessite</i>	Guilde des Mages, Porte des Enfers	Lac de Feu
	<i>Créatures/Sem.</i>	2 Effrits	2 Sultans Effrits





Nécropole

Les Nécropoles sont des villes sous l'emprise totale des mort-vivants. Les héros associés aux Nécropoles sont bien entendu les Nécromanciens et les Chevaliers de la Mort. Leurs armées disposent de nombreuses créatures susceptibles d'affaiblir leurs adversaires, ce qui leur confère un avantage redoutable.

Bâtiments Propres aux Nécropoles

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	La Forge des Nécropoles permet d'acquérir un Dispensaire (voir Machines de Guerre et Siège).
Voile de Ténèbres	1000 Or Fort		Grâce au Voile des Ténèbres, la ville est masquée à la vue des Héros ennemis par un brouillard de guerre qui se régénère chaque jour.
Nécrolyte	1000 Or	Guilde des Mages	Le Nécrolyte améliore de 10% la compétence en Nécromancie de tous les Nécromanciens.
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du Marché ajoute tous les jours 1 Bois et 1 Pierre à vos stocks.
Ossuaire	1000 Or	Temple Maudit	L'Ossuaire permet de transformer les créatures de votre choix en Squelettes.
Chantier Naval	2000 Or + 20 Bois	Village	Le Chantier Naval, comme son nom l'indique, permet de construire des navires. La construction d'un bateau coûte 1000 Or + 10 Bois.

Demeures et Créatures des Nécropoles

Squelettes et Guerriers Squelettes		Nom	Squelette	Guerrier Squelette
Les Squelettes et les Guerriers Squelettes sont des combattants peu redoutables individuellement. En conséquence, les Troupes de Squelettes ont généralement des effectifs nombreux. Chaque semaine, de nombreux Squelettes peuvent rejoindre les rangs de votre armée et la compétence en Nécromancie de certains de vos Héros permet également d'augmenter ces effectifs. Remarquez également que l'Ossuaire permet de transformer des créatures en Squelettes.	Coût		60 Or	70 Or
	Attaque		5	6
	Défense		4	6
	Points de Vie		6	6
	Dégâts		1-3	1-3
	Munitions		Aucune	Aucune
Mouvement		Terrestre	Terrestre	
Vitesse		4 hex/tour	5 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Temple Maudit	Temple Maudit Amélioré	Catacombes
	Coût	400 Or + 5 Bois + 5 Pierres	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	1000 Or
	Nécessite	Fort	Temple Maudit	Ossuaire
	Créatures/Sem.	12 Squelettes	12 Guerriers Squelettes	+ 6 Créatures

Trépassés et Zombies		Nom	Trépassé	Zombie
Les Trépassés et les Zombies ont été ramenés à la vie par la magie. L'extrême punteur qui se dégage des Zombies a 20% de chances d'indisposer les créatures attaquées durant trois tours. Une troupe indisposée perd deux points de caractéristique d'Attaque et de Défense.	Coût		100 Or	125 Or
	Attaque		5	5
	Défense		5	5
	Points de Vie		15	20
	Dégâts		2-3	2-3
	Munitions		Aucune	Aucune
Mouvement		Terrestre	Terrestre	
Vitesse		3 hex/tour	4 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Tombeaux	Tombeaux Améliorés	
	Coût	1000 Or + 5 Pierres	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	
	Nécessite	Temple Maudit	Tombeaux	
	Créatures/Sem.	8 Trépassés	8 Trépassés	8 Zombies

Revenants et Spectres		Nom	Revenant	Spectre
Les Revenants et les Spectres sont des esprits malfaisants condamnés à errer sans fin. Leur soif de revanche est telle qu'ils drainent l'essence vitale de toutes les créatures qu'ils rencontrent. Un Revenant ou un Spectre qui a subi des dégâts lors d'un combat récupère tous ses points de vie au début du tour suivant. Tant que des Spectres apparaissent sur le champ de bataille, ils se nourrissent de deux points de magie soustraits au Héros adverse à chaque tour.	Coût		200 Or	230 Or
	Attaque		7	7
	Défense		7	7
	Points de Vie		18	18
	Dégâts		3-5	3-5
	Munitions		Aucune	Aucune
Mouvement		Volant	Volant	
Vitesse		5 hex/tour	7 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	Bâtiment	Puits des Ames	Puits des Ames Amélioré	
	Coût	1500 Or + 5 Bois + 5 Pierres	1500 Or + 5 Mercure	
	Nécessite	Temple Maudit	Puits des Ames	
	Créatures/Sem.	7 Revenants	7 Revenants	7 Spectres

Vampires et Seigneurs Vampires			
Aucune créature ne peut riposter aux attaques des Vampires et des Seigneurs Vampires. Les Seigneurs Vampires ont également la capacité de ressusciter leurs pertes en dérochant les points de vie de leurs ennemis.	<i>Nom</i>	Vampire	Vampire Lords
	<i>Coût</i>	360 Or	500 Or
	<i>Attaque</i>	10	10
	<i>Défense</i>	9	10
	<i>Points de Vie</i>	30	40
	<i>Dégâts</i>	5-8	5-8
	<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
	<i>Mouvement</i>	Volant	Volant
	<i>Vitesse</i>	6 hex/tour	9 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Crypte	Crypte Améliorée
	<i>Coût</i>	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	2000 Or + 5 Bois + 10 Cristaux + 10 Gemmes
	<i>Nécessite Créatures/Sem.</i>	Tombeaux 4 Vampires	Crypte, Nécrolyte. 4 Seigneurs Vampires

Vampire

Vampirelord

Liches et Grandes Liches			
Les Liches attaquent à distance en projetant un nuage asphyxiant qui frappe toutes les créatures (hormis les mort-vivants) qui se trouvent dans l'hexagone visé ou les hexagones adjacents. Malheureusement, lorsqu'elles combattent au corps à corps, les Liches et les Grandes Liches se servent de leurs sceptres avec peu d'efficacité.	<i>Nom</i>	Liche	Grande Liche
	<i>Coût</i>	550 Or	600 Or
	<i>Attaque</i>	13	13
	<i>Défense</i>	10	10
	<i>Points de Vie</i>	30	40
	<i>Dégâts</i>	11-13	11-15
	<i>Munitions</i>	12	24
<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre	
<i>Vitesse</i>	6 hex/tour	7 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Mausolée	Mausolée Amélioré
	<i>Coût</i>	2000 Or + 10 Pierres + 10 Souffre	2000 Or + 5 Pierres + 5 Souffre
	<i>Nécessite Créatures/Sem.</i>	Guilde des Mages, Tombeaux 3 Liches	Mausolée 3 Grandes Liches

liche

Powerliche

Chevaliers Noirs et Chevaliers de l'Effroi			
Les Chevaliers ont 20% de chances de maudire les créatures qu'ils attaquent. Les créatures maudites n'infligent alors que le minimum de dégâts lors de leurs ripostes ou de leurs attaques. Les Chevaliers de l'Effroi ont également 20% de chances d'infliger le double des dégâts lors de leurs attaques.	<i>Nom</i>	Chevalier Noir	Chevalier de l'Effroi
	<i>Coût</i>	1200 Or	1500 Or
	<i>Attaque</i>	16	18
	<i>Défense</i>	16	18
	<i>Points de Vie</i>	120	120
	<i>Dégâts</i>	15-30	15-30
	<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre	
<i>Vitesse</i>	7 hex/tour	9 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Antichambre des Ténèbres	Antichambre des Ténèbres Améliorée
	<i>Coût</i>	6000 Or + 10 Bois + 10 Pierres	3000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 2 Cristaux + 2 Gemmes + 2 Mercure + 2 Souffre
<i>Nécessite Créatures/Sem.</i>	Crypte, Mausolée 2 Chevaliers Noirs	Antichambre des Ténèbres 2 Chevaliers de l'Effroi	

Dread knights

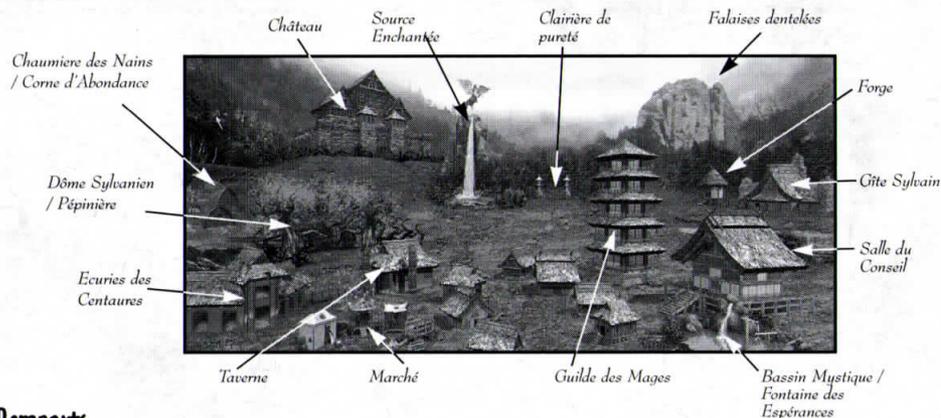
Dragons Squelettes et Dragons Fantômes			
Les restes décatés de dragons ont été réanimés par la magie pour former les plus formidables unités de mort-vivants : les Dragons Squelettes et les Dragons Fantômes. Ces deux types de créatures sont incroyablement féroces et leur simple présence sur le champ de bataille abaisse le niveau de moral des Troupes ennemies de un point. De plus, les Dragons Fantômes ont 20% de chances de vieillir leurs victimes. Toutes les créatures d'une troupe affectées par ce vieillissement magique perdent la moitié de leurs points de vie.	<i>Nom</i>	Dragon Squelette	Dragon Fantôme
	<i>Coût</i>	1800 Or	3000 Or + 1 Mercure
	<i>Attaque</i>	17	19
	<i>Défense</i>	15	17
	<i>Points de Vie</i>	150	200
	<i>Dégâts</i>	25-50	25-50
	<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
<i>Mouvement</i>	Volant	Volant	
<i>Vitesse</i>	9 hex/tour	14 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments	<i>Bâtiment</i>	Cimetière des Dragons	Cimetière des Dragons Amélioré
	<i>Coût</i>	10000 Or + 5 Bois + 5 Pierres Cristaux + 5 Gemmes + 5 Mercure + 5 Souffre	15000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 20 Mercure
<i>Nécessite Créatures/Sem.</i>	Antichambre des Ténèbres 1 Dragon Squelette	Cimetière des Dragons 1 Dragon Fantôme	



Bones Dragon

Ghost Dragon





Remparts

Les Druides et les Rôdeurs sont issus des villes Remparts, spécialement consacrées à la défense de la nature sauvage. Formées de créatures relativement lentes, notamment les Nains et les Sylvainiens, ces armées recourent le plus souvent à des tactiques défensives. Elles regroupent cependant de nombreuses créatures susceptibles d'affaiblir les armées adverses, et tout particulièrement celles qui ont principalement recours à la magie pour remporter la victoire.

Bâtiments Propres aux Remparts

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	La Forge des Remparts permet d'acquérir des Dispensaires (voir Machines de Guerre et Siège)
Bassin Mystique	2000 Or + 2 Bois + 2 Pierres + 2 Cristaux + 2 Gemmes + 2 Mercure + 2 Souffre	Village	Le premier jour de chaque semaine, le Bassin Mystique fournit au Rempart de 1 à 4 unités d'une ressource choisie aléatoirement.
Fontaine des Espérances	1500 Or + 10 Cristaux	Bassin Mystique	La Fontaine des Espérances est une amélioration du Bassin Mystique. Sa présence fait bénéficier le Héros défenseur d'un bonus de +2 en Chance lors d'un siège.
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	L'Entrepôt est une amélioration du marché. Il ajoute une unité de Cristaux par jour à vos réserves.
Corne d'Abondance	5000 Or + 5 Bois + 10 Pierres	Guilde des Mineurs	La Corne d'Abondance a pour fonction de faire fructifier les ressources en Or du joueur. Tous les jours, 10% de son capital disponible est ajouté à ses ressources en Or.

Demeures et Créatures des Remparts

Centaures et Capitaines Centaures		Nom	Centaur	Capitaine Centaur
Dotés de caractéristiques d'Attaque et de Défense élevées, les Centaures et Capitaines Centaures sont probablement les meilleures unités de premier Niveau d'Erathia. Elles sont aussi les plus chères, mais rares sont les joueurs qui s'en plaignent.	Coût		70 Or	90 Or
	Attaque		5	6
	Défense		3	3
	Points de Vie		8	10
	Dégâts		2-3	2-3
	Munitions		Aucune	Aucune
Mouvement		Terrestre	Terrestre	
Vitesse		6 hex/tour	8 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Ecurie des Centaures	Ecurie des Centaures Améliorée
		Coût	500 Or + 10 Bois	1000 Or + 5 Bois
		Nécessite	Fort	Ecurie des Centaures
		Créatures/Sem.	14 Centaures	14 Capitaines Centaures

Nains et Guerriers Nains		Nom	Nain	Guerrier Nain
Parce qu'ils sont très lents, les Nains servent généralement à protéger les unités dotées d'armes de jet. Les Guerriers Nains étant plus rapides, ils assument des missions plus variées. Les Nains et les Guerriers Nains disposent respectivement de 20% et de 40% de chances d'échapper aux effets des sorts ennemis.	Coût		120 Or	150 Or
	Attaque		6	7
	Défense		7	7
	Points de Vie		20	20
	Dégâts		2-4	2-4
	Munitions		Aucune	Aucune
Mouvement		Terrestre	Terrestre	
Vitesse		3 hex/tour	5 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Chaumières des Nains	Chaumière des Nains Améliorée
		Coût	1000 Or + 5 Bois	1000 Or + 5 Bois
		Nécessite	Ecurie des Centaures	Chaumière des Nains
		Créatures/Sem.	8 Nains	8 Guerriers Nains
				Guilde des Mineurs
				1000 Or
				Chaumière des Nains + 4 Créatures

Elfes Sylvains et Grands Elfes		Nom	Elfe Sylvain	Grand Elfe
Equipés d'arcs, les Elfes sont les seules unités des Remparts dotées d'armes de jet. Les Grands Elfes étant particulièrement agiles, ils sont capables de tirer deux fois par tour de combat.	Coût		200 Or	225 Or
	Attaque		9	9
	Défense		5	5
	Points de Vie		15	15
	Dégâts		3-5	3-5
	Munitions		24	24
Mouvement		Terrestre	Terrestre	
Vitesse		6 hex/tour	7 hex/tour	
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Gîte Sylvain	Gîte Sylvain Amélioré
		Coût	1500 Or + 10 Bois	1500 Or + 10 Bois
		Nécessite	Ecurie des Centaures	Gîte Sylvain
		Créatures/Sem.	7 Elfes Sylvains	7 Grands Elfes

Pégases et Pégases d'Argent		Nom	Pégase	Pégase d'Argent
<p>Les Pégases sont des chevaux ailés montés par des guerrières Elfes. Leur présence sur le champ de bataille déconcentre les magiciens ennemis, qui doivent dépenser deux points de magie supplémentaires pour lancer un sort.</p>		Coût	250 Or	275 Or
		Attaque	9	9
		Défense	8	10
		Points de Vie	30	30
		Dégâts	5-9	5-9
		Munitions	Aucune	Aucune
Mouvement	Volant	Volant		
Vitesse	8 hex/tour	12 hex/tour		
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>		Bâtiment	Source Enchantée	Source Enchantée Améliorée
		Coût	2000 Or + 10 Cristaux	2000 Or + 5 Cristaux
		Nécessite	Gîte Sylvain	Source Enchantée
		Créatures/Sem.	5 Pégases	5 Pégases d'Argent



Pegasi



Silver Pegasi

Gardes et Soldats Sylvaniens		Nom	Garde Sylvanien	Soldat Sylvanien
<p>Très lents et très puissants, les Sylvaniens sont de redoutables créatures. Les Troupes qui sont attaquées par des Sylvaniens sont empêtrées dans leurs racines et ne peuvent plus se déplacer tant que les Sylvaniens gardent leur position.</p>		Coût	350 Or	425 Or
		Attaque	9	9
		Défense	12	12
		Points de Vie	55	65
		Dégâts	10-14	10-14
		Munitions	Aucune	Aucune
Mouvement	Terrestre	Terrestre		
Vitesse	3 hex/tour	4 hex/tour		
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>		Bâtiment	Dôme Sylvanien	Dôme Sylvanien Amélioré
		Coût	2500 Or	1500 Or
		Nécessite	Gîte Sylvain	Dôme Sylvanien
		Créatures/Sem.	3 Gardes Sylvaniens	3 Soldats Sylvaniens



Dendroids



Dendroids Soldiers

Licornes et Licornes de Guerre		Nom	Licorne	Licorne de Guerre
<p>Les Licornes et les Licornes de Guerre sont rapides et puissantes. Elles ont également 20% de chances de causer la Cécité de leur victime. Par ailleurs, leur aura les protège des effets de la magie. En conséquence, toutes les unités adjacentes à une troupe de Licornes ont 20% de chances de ne pas subir les effets des sorts ennemis.</p>		Coût	850 Or	950 Or
		Attaque	15	15
		Défense	14	14
		Points de Vie	90	110
		Dégâts	18-22	18-22
		Munitions	Aucune	Aucune
Mouvement	Terrestre	Terrestre		
Vitesse	7 hex/tour	9 hex/tour		
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>		Bâtiment	Clairière de Pureté	Clairière de Pureté Améliorée
		Coût	4000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 10 Gemmes	3000 Or + 5 Gemmes
		Nécessite	Dôme Sylvain, Source Enchantée	Clairière de Pureté
Créatures/Sem.	2 Licornes	2 Licornes de Guerre		



Unicorns



War Unicorns

Dragons Verts et Dragon d'Or		Nom	Dragon Vert	Dragon d'Or
<p>Les Dragons Verts et les Dragons d'Or sont des créatures extrêmement puissantes aux attaques dévastatrices. Les Dragons Verts sont insensibles aux sorts de Niveau I, II et III. Les Dragons d'Or sont pour leur part insensibles à tous les sorts, à l'exception des sorts de Niveau V.</p>		Coût	2400 Or + 1 Cristal	4000 Or + 2 Cristaux
		Attaque	18	27
		Défense	18	27
		Points de Vie	180	250
		Dégâts	40-50	40-50
		Munitions	Aucune	Aucune
Mouvement	Volant	Volant		
Vitesse	10 hex/tour	16 hex/tour		
<p>Caractéristiques des bâtiments</p>		Bâtiment	Falaises Dentelées	Falaises Dentelées Améliorées
		Coût	10000 Or + 30 Pierres + 20 Cristaux	20000 Or + 30 Pierres + 20 Cristaux
		Nécessite	Guilde des Magés Niveau II, Clairière de Pureté	Guilde des Magés Niveau III, Falaises Dentelées
Créatures/Sem.	1 Dragon Vert	1 Dragon d'Or		

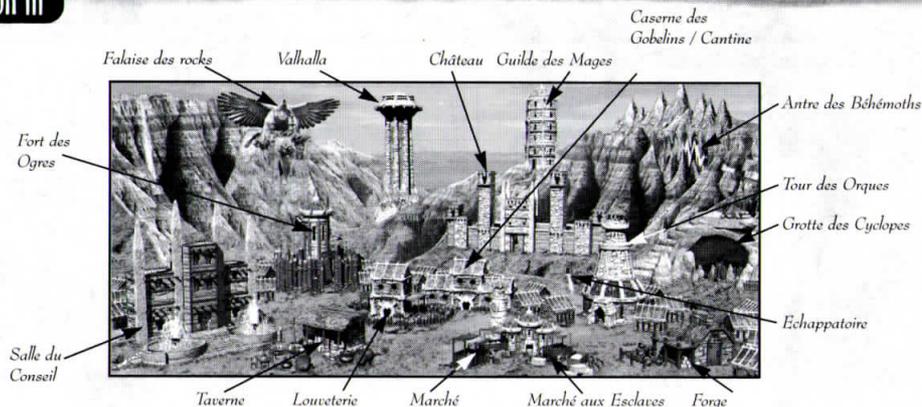


Green Dragon



Gold Dragon





Bastions

Les Bastions sont nés de l'alliance de nombreuses tribus barbares. En conséquence, ce sont les villes d'origine des Barbares et des Shamans. Les armées des Bastions sont relativement équilibrées et disposent de quelques créatures extrêmement puissantes. Elles sont particulièrement efficaces pour s'emparer des villes adverses.

Bâtiments Propres aux Bastions

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	La Forge des Bastions permet d'acquérir des Chariots (voir Machines de Guerre et Siège).
Forge de Guerre	1000 Or + 5 Bois	Forge	Cette amélioration de la Forge permet également de fabriquer des Balistes (voir Machines de Guerre et Siège).
Marché aux Esclaves	1000 Or	Marché	Le Marché aux Esclaves vous permet d'échanger des Créatures contre des Ressources.
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du Marché vous permet d'obtenir une unité de Bois et une unité de Pierres supplémentaires chaque jour.
Echappatoire	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Fort	Cette amélioration du château permet aux Héros et à leurs armées assiégées de fuir ou de se rendre.
Valhalla	1000 Or	Fort	Les Héros qui visitent la ville voient leur caractéristique d'Attaque augmentée de 1 point.

Demeures et Créatures des Bastions

Gobelins et Hobgobelins		Nom	Coût	Gobelin	Hobgobelin
Bien que les Gobelins et les Hobgobelins ne soient que des créatures médiocres, leur nombre permet souvent de faire la différence.					
		Attaque	4	5	5
		Défense	2	3	3
		Points de Vie	5	5	5
		Dégâts	1-2	1-2	1-2
		Munitions	Aucune	Aucune	Aucune
		Mouvement	Terrestre	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	5 hex/tour	5 hex/tour	7 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.
		Caserne des Gobelins	200 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Fort	15 Gobelins
		Caserne des Gobelins Améliorée	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Caserne des Gobelins	15 Hobgobelins
		Cantine	1000 Or	Caserne des Gobelins	+ 8 Créatures

Chevaucheurs de Loups et Pillards		Nom	Coût	Chevaucheur de Loup	Pillard
Lorsqu'ils sont montés sur des Loups, les Gobelins et les Hobgobelins sont bien plus efficaces et rapides. Les Pillards disposent notamment de deux attaques par tour de combat.					
		Attaque	7	8	8
		Défense	5	5	5
		Points de Vie	10	10	10
		Dégâts	2-4	3-4	3-4
		Munitions	Aucune	Aucune	Aucune
		Mouvement	Terrestre	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	6 hex/tour	6 hex/tour	8 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.
		Louveterie	1000 Or + 10 Bois + 5 Pierres	Caserne des Gobelins	9 Chevaucheurs de Loups
		Louveterie Améliorée	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Louveterie, Caserne des Gobelins Améliorée	9 Pillards

Orques et Chefs Orques		Nom	Coût	Orque	Chef Orque
Armés de leurs haches de lancer, les Orques et les Chefs Orques sont de redoutables adversaires à distance. En corps à corps, ils sont en revanche particulièrement vulnérables.					
		Attaque	8	8	8
		Défense	4	4	4
		Points de Vie	15	20	20
		Dégâts	2-5	2-5	2-5
		Munitions	12	24	24
		Mouvement	Terrestre	Terrestre	Terrestre
		Vitesse	4 hex/tour	4 hex/tour	5 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.
		Tour des Orques	1000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Caserne des Gobelins	7 Orques
		Tour des Orques Améliorée	1000 Or + 2 Bois + 2 Pierres	Forge, Tour des Orques	7 Chefs Orques

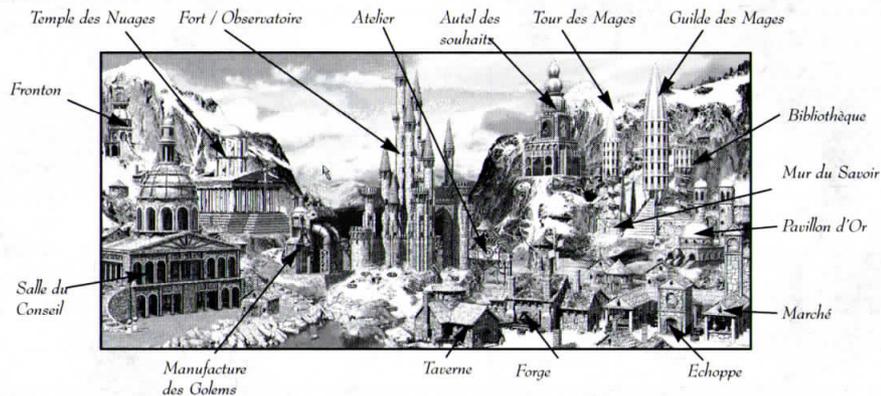
Ogres et Ogres Mages		<i>Nom</i>	Ogre	Ogre Mage
<p>Les Ogres et les Ogres Mages sont armés de lourds gourdins. Robustes et puissants, ce sont de terribles adversaires au corps à corps. Les Ogres Mages ont également la capacité de lancer une fois par tour le sort Furie Sanguinaire sur une troupe alliée.</p>		<i>Coût</i>	300 Or	400 Or
		<i>Attaque</i>	13	13
		<i>Défense</i>	7	7
		<i>Points de Vie</i>	40	60
		<i>Dégâts</i>	6-12	6-12
		<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
		<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
		<i>Vitesse</i>	4 hex/tour	5 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		<i>Bâtiment</i>	Fort des Ogres	Fort des Ogres Amélioré
		<i>Coût</i>	2000 Or + 20 Bois	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Gemmes
		<i>Nécessite</i>	Tour des Orques	Guilde des Mages, Fort des Ogres
		<i>Créatures/Sem.</i>	4 Ogres	4 Ogres Mages

Rocks et Rocks Foudroyants		<i>Nom</i>	Rock	Rock Foudroyant
<p>Les Rocks et les Rocks Foudroyants sont les seules unités volantes dont disposent les Bastions. Lorsque les Rocks Foudroyants attaquent, ils ont 20% de chances qu'un éclair frappe leur victime, infligeant (10 x # de Rocks Foudroyants) de dégâts supplémentaires.</p>		<i>Coût</i>	600 Or	700 Or
		<i>Attaque</i>	13	13
		<i>Défense</i>	11	11
		<i>Points de Vie</i>	60	60
		<i>Dégâts</i>	11-15	11-15
		<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
		<i>Mouvement</i>	Volant	Volant
		<i>Vitesse</i>	7 hex/tour	11 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		<i>Bâtiment</i>	Falaises des Rocks	Falaise des Rocks Améliorée
		<i>Coût</i>	2500 Or + 10 Pierres	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres
		<i>Nécessite</i>	Louveterie	Falaise des Rocks
		<i>Créatures/Sem.</i>	3 Rocks	3 Rocks Foudroyants

Cyclopes et Rois Cyclopes		<i>Nom</i>	Cyclope	Roi Cyclope
<p>Les Cyclopes et les Rois Cyclopes attaquent en projetant sur leurs ennemis d'énormes rochers. A l'instar des Catapultes, ils peuvent attaquer les murs d'enceinte des villes ennemies. Les Cyclopes ont alors l'équivalent de la compétence Novice en Balistique, tandis que les Rois Cyclopes ont l'équivalent de la compétence Disciple en Balistique.</p>		<i>Coût</i>	750 Or	1100 Or
		<i>Attaque</i>	15	17
		<i>Défense</i>	12	13
		<i>Points de Vie</i>	70	70
		<i>Dégâts</i>	16-20	16-20
		<i>Munitions</i>	16	24
		<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
		<i>Vitesse</i>	6 hex/tour	8 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		<i>Bâtiment</i>	Grotte des Cyclopes	Grotte des Cyclopes Améliorée
		<i>Coût</i>	3500 Or + 20 Pierres + 20 Cristaux	3000 Or + 5 Bois + 5 Pierres
		<i>Nécessite</i>	Fort des Ogres	Grotte des Cyclopes
		<i>Créatures/Sem.</i>	2 Cyclopes	2 Rois Cyclopes

Béhémoths et Béhémoths Royaux		<i>Nom</i>	Béhémoth	Béhémoth Royal
<p>Les attaques de ces gigantesques créatures sont d'une telle puissance que pratiquement rien ne permet de s'en protéger. En conséquence, lorsqu'un Béhémoth attaque, la caractéristique de Défense de sa victime est réduite de 40%. Lorsqu'un Béhémoth Royal attaque, la caractéristique de Défense de sa victime est réduite de 80%.</p>		<i>Coût</i>	1500 Or	3000 Or + 1 Cristal
		<i>Attaque</i>	17	19
		<i>Défense</i>	17	19
		<i>Points de Vie</i>	160	300
		<i>Dégâts</i>	30-50	30-50
		<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
		<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
		<i>Vitesse</i>	6 hex/tour	9 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		<i>Bâtiment</i>	Antre des Béhémoths	Antre des Béhémoths Amélioré
		<i>Coût</i>	10000 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 10 Cristaux	15000 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 20 Cristaux
		<i>Nécessite</i>	Falaise des Rocks	Antre des Béhémoths
		<i>Créatures/Sem.</i>	1 Béhémoth	1 Béhémoth Royal





Tours

Les Tours sont les villes de prédilection des Magiciens et des Alchimistes. Les créatures qui les peuplent servent la magie ou y sont intimement liées. Le moral des armées des Tours est généralement élevé et elles disposent de certaines des meilleures unités d'attaque à distance.

Bâtiments Propres aux Tours

Bâtiment	Coût	Nécessite	Avantages
Echoppe	10,000 Or	Marché	Dans l'échoppe, vous trouvez des objets magiques fort utiles en échange de quelques ressources.
Forge	1000 Or + 5 Bois	Village	La Forge des Tours permet d'acquérir des Chariots (voir Machines de Guerre et Siège).
Bibliothèque	1500 Or + 5 Cristaux + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Souffre + 5 Gemmes + 5 Mercure	Guilde des Mages	La présence d'une Bibliothèque permet aux Héros d'apprendre un sort supplémentaire par niveau dans la Guilde des Mages
Observatoire	1000 Or + 5 Bois	Fort	La construction d'un Observatoire permet de lever le brouillard de guerre dans un rayon de vingt cases autour de la ville.
Entrepôt	5000 Or + 5 Pierres	Marché	Cette amélioration du Marché augmente vos réserves de une unité de Gemmes par jour.
Mur du Savoir	1000 Or + 5 Pierres	Guilde des Mages	Ce bâtiment augmente la Connaissance des Héros qui se rendent dans la ville de un point.

Demeures et Créatures des Tours

Lutins et Maîtres Lutins		Nom	Coût	Attaque	Défense	Points de Vie	Dégâts	Munitions	Mouvement	Vitesse
Les Lutins sont des esclaves au service des magiciens qui vivent dans les Tours. Bien qu'ils ne soient pas de grands combattants, leur nombre en font des adversaires à ne pas négliger. Les Lutins se servent de leurs boulets pour attaquer. Les Maîtres Lutins, ayant démontré leur loyauté à maintes reprises, peuvent projeter leurs boulets contre les ennemis de leurs maîtres.		Lutins	30 Or	3	3	4	1-2	Aucune	Terrestre	4 hex/tour
		Maîtres Lutins	40 Or	4	4	4	1-2	8	Terrestre	5 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.					
		Atelier	300 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Fort	16 Lutins					
		Atelier Amélioré	1000 Or	Atelier	16 Maîtres Lutins					

Gargouilles et Gargouilles d'Obsidienne		Nom	Coût	Attaque	Défense	Points de Vie	Dégâts	Munitions	Mouvement	Vitesse
Les Gargouilles sont des statues animées par de puissants sorts. Elles fondent sur les ennemis de leur maître et les déchiquent de leurs griffes acérées.		Gargouille	130 Or	6	6	16	2-3	Aucune	Volant	6 hex/tour
		Gargouille d'Obsidienne	160 Or	7	7	16	2-3	Aucune	Volant	9 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.					
		Fronton	1000 Or + 10 Pierres	Atelier	9 Gargouilles					
		Fronton Amélioré	1500 Or + 5 Pierres	Fronton	9 Gargouilles d'Obsidienne					
		Atelier de Sculpture	1000 Or	Fronton	+ 4 Créatures					

Golems de Pierre et Golems de Fer		Nom	Coût	Attaque	Défense	Points de Vie	Dégâts	Munitions	Mouvement	Vitesse
Les Golems sont des créatures qui doivent leur naissance à de puissants sorts. Bien qu'ils soient très lents, ce sont des combattants puissants et robustes. Les effets des sorts lancés contre des Golems de Pierre sont réduits de moitié. Lorsqu'un sort est lancé contre des Golems de Fer, ils ne subissent que le quart des dégâts normalement infligés.		Golem de Pierre	150 Or	7	10	30	4-5	Aucune	Terrestre	3 hex/tour
		Golem de Fer	200 Or	9	10	35	4-5	Aucune	Terrestre	5 hex/tour
Caractéristiques des bâtiments		Bâtiment	Coût	Nécessite	Créatures/Sem.					
		Manufacture des Golems	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres	Atelier	6 Golems de Pierre					
		Manufacture des Golems Améliorée	2000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Mercure	Manufacture des Golems	6 Golems de Fer					

Mages et Archimagés

Les Mages, apprentis des Magiciens, servent dans les rangs des armées des Tours tout au long de leurs études. Ni les Mages ni les Archimagés ne souffrent de malus pour attaquer une unité au corps à corps. De plus, ils participent activement au lancement de sorts, réduisant de 2 points de magie le coût des sorts lancés par le Héros. Enfin, les attaques des Archimagés ne sont pas affectées par les murs d'enceinte ennemis.

<i>Nom</i>	Mage	Archimage
<i>Coût</i>	350 Or	450 Or
<i>Attaque</i>	11	12
<i>Défense</i>	8	9
<i>Points de Vie</i>	25	30
<i>Dégâts</i>	7-9	7-9
<i>Munitions</i>	24	24
<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
<i>Vitesse</i>	5 hex/tour	7 hex/tour
<i>Bâtiment</i>	Tour des Mages	Tour des Mages Améliorée
<i>Coût</i>	2500 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 5 Cristaux + 5 Gemmes + 5 Mercure + 5 Souffre	2000 Or + 5 Bois
<i>Nécessite</i>	Guilde des Mages, Fronton, Manufacture des Golems	Tour des Mages, Bibliothèque
<i>Créatures/Sem.</i>	4 Mages	4 Archimagés

Caractéristiques des bâtiments

Djinn et Génie

Les Djinn et les Génies sont alliés aux magiciens qui règnent sur les Tours. Ils infligent de sérieux dégâts à tous leurs adversaires et lorsqu'ils attaquent des Effrits, ils leur infligent 50% de dégâts supplémentaires. Une fois par tour, les Génies peuvent lancer un sort bénéfique, aléatoirement choisi, sur une Troupe alliée.

<i>Nom</i>	Djinn	Génie
<i>Coût</i>	550 Or	600 Or
<i>Attaque</i>	12	12
<i>Défense</i>	12	12
<i>Points de Vie</i>	40	40
<i>Dégâts</i>	13-16	13-16
<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
<i>Mouvement</i>	Volant	Volant
<i>Vitesse</i>	7 hex/tour	11 hex/tour
<i>Bâtiment</i>	Autel des Souhaits	Autel des Souhaits Amélioré
<i>Coût</i>	3000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 6 Cristaux + 6 Gemmes	2000 Or + 5 Bois
<i>Nécessite</i>	Tour des Mages	Autel des Souhaits
<i>Créatures/Sem.</i>	3 Djinn	3 Génies

Caractéristiques des bâtiments

Nagas et Reines Nagas

Les Nagas sont des créatures terriblement puissantes. Elles font pleuvoir une telle pluie de coups sur leurs ennemis qu'ils sont incapables de riposter.

<i>Nom</i>	Naga	Reine Naga
<i>Coût</i>	1100 Or	1600 Or
<i>Attaque</i>	16	16
<i>Défense</i>	13	13
<i>Points de Vie</i>	110	110
<i>Dégâts</i>	20	30
<i>Munitions</i>	Aucune	Aucune
<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
<i>Vitesse</i>	5 hex/tour	7 hex/tour
<i>Bâtiment</i>	Pavillon d'Or	Pavillon d'Or Amélioré
<i>Coût</i>	4000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 2 Cristaux + 2 Gemmes + 2 Mercure + 2 Souffre	3000 Or + 3 Cristaux + 3 Gemmes + 3 Mercure + 3 Souffre
<i>Nécessite</i>	Magie Tower	Or en Pavillon
<i>Créatures/Sem.</i>	2 Nagas	2 Reines Nagas

Caractéristiques des bâtiments

Géants et Titans

Les Géants et les Titans sont immunisés contre les sorts qui affectent l'esprit. Lorsqu'un Titan attaque un Dragon Noir, il lui inflige 50% de dégâts supplémentaires. Les Titans attaquent en projetant des éclairs sur leurs ennemis. Il s'agit de l'unité d'attaque à distance la plus puissante du jeu.

<i>Nom</i>	Géant	Titan
<i>Coût</i>	2000 Or + 1 Gemme	5000 Or + 2 Gemmes
<i>Attaque</i>	19	24
<i>Défense</i>	16	24
<i>Points de Vie</i>	150	300
<i>Dégâts</i>	40-60	40-60
<i>Munitions</i>	Aucune	24
<i>Mouvement</i>	Terrestre	Terrestre
<i>Vitesse</i>	7 hex/tour	11 hex/tour
<i>Bâtiment</i>	Temple des Nuages	Temple des Nuages Amélioré
<i>Coût</i>	5000 Or + 10 Bois + 10 Pierres + 10 Gemmes	25000 Or + 5 Bois + 5 Pierres + 30 Gemmes
<i>Nécessite</i>	Autel des Souhaits, Pavillon d'Or	Temple des Nuages
<i>Créatures/Sem.</i>	1 Géant	1 Titan

Caractéristiques des bâtiments



Créatures Neutres

Les Créatures suivantes ne sont associées à aucune ville et composent les Troupes Errantes. Notez que les Élémentaires et les Golems sont tous de moralité Neutre et sont immunisés contre le poison. Il est possible qu'en certains lieux, vous puissiez recruter ces créatures en cours de partie.

Élémentaires

<p><i>Nom</i> Élémentaire de l'Air <i>Coût</i> 250 Or <i>Attaque</i> 9 <i>Défense</i> 9 <i>Points de Vie</i> 25 <i>Dégâts</i> 2-8 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 7 hex/tour</p>		<p>Élémentaire de la Terre <i>Coût</i> 400 Or <i>Attaque</i> 10 <i>Défense</i> 10 <i>Points de Vie</i> 40 <i>Dégâts</i> 4-8 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 4 hex/tour</p>	
<p>Description Les Élémentaires de l'Air, comme leur nom l'indique, sont associés à la Magie de l'Air. Ils sont immunisés contre les sorts Cécité et Pluie de Météores. En revanche, ils sont particulièrement vulnérables (dégâts x 2) aux sorts Foudre et Foudre Terrible.</p>		<p>Les Élémentaires de la Terre sont associés à la Magie de la Terre. Ils ne sont pas affectés par les sorts Foudre et Foudre Terrible, mais sont particulièrement vulnérables (dégâts x 2) au sort Pluie de Météores.</p>	

<p><i>Nom</i> Élémentaire de Feu <i>Coût</i> 350 Or <i>Attaque</i> 10 <i>Défense</i> 8 <i>Points de Vie</i> 35 <i>Dégâts</i> 4-6 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 6 hex/tour</p>		<p>Élémentaire d'Eau <i>Coût</i> 300 Or <i>Attaque</i> 8 <i>Défense</i> 10 <i>Points de Vie</i> 30 <i>Dégâts</i> 3-7 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>	
<p>Description Les Élémentaires de Feu sont associés à la Magie du Feu. Ils ne craignent en conséquence aucun des sorts qui y sont associés, mais sont particulièrement vulnérables (dégâts x 2) aux sorts Eclair de Glace et Anneau de Givre.</p>		<p>Les Élémentaires de l'Eau sont associés à la Magie de l'Eau. Ils ne craignent évidemment pas les sorts associés à la Magie de l'Eau, mais sont particulièrement vulnérables (dégâts x 2) aux sorts associés à la Magie du Feu.</p>	

Golems d'Or et de Diamant

<p><i>Nom</i> Golem d'Or <i>Coût</i> 500 Or <i>Attaque</i> 11 <i>Défense</i> 12 <i>Points de Vie</i> 50 <i>Dégâts</i> 8-10 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>		<p>Golem de Diamant <i>Coût</i> 750 Or <i>Attaque</i> 13 <i>Défense</i> 12 <i>Points de Vie</i> 60 <i>Dégâts</i> 10-14 <i>Munitions</i> Aucune <i>Mouvement</i> Terrestre <i>Vitesse</i> 5 hex/tour</p>	
<p>Description A l'instar des Golems de Pierre et de Fer, les Golems d'Or et de Diamants sont des créatures mues par la magie. En conséquence, les sorts n'ont que 15% de chances d'affecter un Golem d'Or et à peine 5% de chances d'affecter un Golem de Diamant.</p>			

Machines de guerre et Siège

Tout Héros peut avoir dans son armée des machines de guerre, une de chaque type. Les Héros sont toujours recrutés équipés d'une Catapulte. Ils peuvent acquérir par la suite un Chariot, un Dispensaire et une Baliste. Ces machines de guerre apparaissent à l'écran lors des combats et peuvent être attaquées par l'ennemi. Les machines de guerre ne ripostent jamais et leur caractéristique de Défense n'est pas modifiée par la caractéristique de défense du Héros.

<p><i>Nom</i> Chariot <i>Coût</i> 1000 Or <i>Attaque</i> 0 <i>Défense</i> 5 <i>Points de Vie</i> 100 <i>Dégâts</i> n/a <i>Vitesse</i> Immobile (0 hex/tour)</p>	<p>Baliste <i>Coût</i> 2500 Or <i>Attaque</i> 10 <i>Défense</i> 10 <i>Points de Vie</i> 250 <i>Dégâts</i> (2-3) x (Caractéristique d'Attaque du Héros + 1) <i>Vitesse</i> Immobile (0 hex/tour)</p>	<p>Dispensaire <i>Coût</i> 750 Or <i>Attaque</i> 0 <i>Défense</i> 0 <i>Points de Vie</i> 75 <i>Dégâts</i> n/a <i>Vitesse</i> Immobile (0 hex/tour)</p>
<p>Description Lorsque vous disposez d'un Chariot sur le champ de bataille, les unités qui attaquent à distance ne sont jamais à court de munitions.</p>	<p>En temps normal, la Baliste choisit sa cible seule, mais si le Héros possède la compétence Artillerie, il peut la choisir lui-même. Les Balistes ne peuvent pas être utilisées défensivement lors d'un siège.</p>	<p>Chaque tour, le Dispensaire permet à la première unité d'une troupe choisie aléatoirement de regagner de 1 à 25 points de vie. Si le Héros dispose de la compétence Médecine, il peut choisir la Troupe qui bénéficie de ces soins.</p>

Les Principaux Héros

Alchimistes

	Fafner	<i>Race</i>	Génie Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Erudition, Novice en Résistance
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Fafner améliore l'attaque et la défense de toutes les Nagas et Reines Nagas qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

	Iona	<i>Race</i>	Génie Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Erudition, Novice en Intelligence
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Iona améliore l'attaque et la défense de tous les Djinn et Génies qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	Neela	<i>Race</i>	Génie Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Erudition, Novice en Armurerie
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	À chaque niveau, Neela Améliore sa compétence d'Armurerie de 5%.		

	Piquedram	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Mysticisme, Novice en Reconnaissance
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Piquedram améliore l'attaque et la défense de toutes les Gargouilles et Gargouilles d'Obsidiennes qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

	Josephine	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Mysticisme, Novice en Sorcellerie
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Josephine améliore l'attaque et la défense de tous les golems de pierre et de fer qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 3ème niveau.		

	Rissa	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Mysticisme, Novice en Adresse
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Rissa produit une unité de Mercure par jour.		

	Thane	<i>Race</i>	Génie Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Erudition
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Thane améliore l'attaque et la défense de tous les Djinn et Génies qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	Torosar	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Mysticisme, Novice en Tactique
		<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
		<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
		<i>Don</i>	Torosar améliore l'attaque et la défense de sa Baliste d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

Barbares

	Crag Hack	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Adresse
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	À chaque niveau, Crag Hack améliore sa compétence d'Adresse de 5%.		

	Gretchin	<i>Race</i>	Gobelin Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Orientation
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Gretchin améliore l'attaque et la défense de tous les Gobelins et Hobgobelins qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 1er niveau.		

	Gurnisson	<i>Race</i>	Gobelin Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Artillerie
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Gurnisson améliore l'attaque et la défense de sa Baliste d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	Jabarkas	<i>Race</i>	Gobelin Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Tir à l'Arc
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Jabarkas améliore l'attaque et la défense de tous les Orques et Chefs Orques qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	Krellion	<i>Race</i>	Ogre Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Résistance
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Krellion améliore l'attaque et la défense de tous les Ogres et Ogres Mages qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	Shiva	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Reconnaissance
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Shiva améliore l'attaque et la défense de tous les Rocks et Rocks Foudroyants qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	Tyraxor	<i>Race</i>	Gobelin Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Tactique
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Tyraxor améliore l'attaque et la défense de tous les Chevaucheurs de Loups et Pillards qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

	Yog	<i>Race</i>	Génie Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Balistique
		<i>Attaque</i>	4	<i>Puissance</i>	1
		<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	1
		<i>Don</i>	Yog améliore l'attaque et la défense de tous les Cyclopes et Roi Cyclopes qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

Guerriers Mages

	<i>Race</i>	Gobelin Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Balistique
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Dessa améliore sa compétence de Ravitaillement de 5%		

	<i>Race</i>	Ogre Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Gundula améliore sa compétence d'Adresse de 5%.		

	<i>Race</i>	Ogre Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Gundula améliore sa compétence d'Adresse de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Oris améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Ogre Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Résistance
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Saurug produit une unité de Gemmes par jour.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Tactique
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Terek maîtrise si bien le sort de Hâte qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Gobelin Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Charisme
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Vey améliore l'attaque et la défense de tous les Ogres et Ogres Mages qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Gobelin Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Artillerie
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Zubin maîtrise si bien le sort de Précision qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

Belluaires

	<i>Race</i>	Gnoll Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Alkin améliore l'attaque et la défense de toutes les Gorgones et Grandes Gorgones qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Mâle Homme-Lézard	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Reconnaissance
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Broghild améliore l'attaque et la défense de tous les Wiverns et Monarques Wiverns qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Résistance
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Bron améliore l'attaque et la défense de tous les Basilics et Grands Basilics qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Gnoll Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Charisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Drakon améliore l'attaque et la défense de tous les Gnolls et Gnolls Maraudeurs qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 1er niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Artillerie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Gerwulf améliore l'attaque et la défense de sa Baliste d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Homme-Lézard Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Orientation
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Korbac améliore l'attaque et la défense de toutes les Guêpes Serpents et Guêpes Dragons qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 3ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Armurerie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Tazar améliore sa compétence d'Armurerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Homme-Lézard Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Armurerie, Novice en Tir à l'Arc
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	4	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Wystan améliore l'attaque et la défense de tous les Hommes-Lézards et Guerriers Lézards qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

Clerics

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Diplomatie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Adela maîtrise si bien le sort de Bénédiction qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Fermage
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Cuthbert maîtrise si bien le sort de Faiblesse qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Intelligence
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Caitlin fait profiter son seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Sagesse
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Adelaide maîtrise si bien le sort Anneau de Givre qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mysticisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Ingham Wýstan améliore l'attaque et la défense de tous les Moines et Zélotes qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Loynis maîtrise si bien le sort de Faveur Divine qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice Sagesse, Novice en Charisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Rion améliore sa compétence d'Armurerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Sanya améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

Chevaliers de la Mort

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Tactique
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Charma améliore l'attaque et la défense de tous les Revenants et Spectres qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 3ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Clavius fait profiter son Seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

	<i>Race</i>	Vampire Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Armurerie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Galthran améliore l'attaque et la défense de tous les Squelettes et Guerriers Squelettes qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 1er niveau.		

	<i>Race</i>	Liche Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Nécromancie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Isra Améliore sa compétence de Nécromancie de 5%.		

	<i>Race</i>	Liche Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Moander améliore l'attaque et la défense de toutes les Liches et Grandes Liches qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Vampire Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Tamika améliore l'attaque et la défense de tous les Chevaliers Noirs et Chevaliers de l'Effroi qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Résistance
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Straker améliore l'attaque et la défense de tous les Trépassés et Zombies qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

	<i>Race</i>	Vampire Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Artillerie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Vokial améliore l'attaque et la défense de tous les Vampires et Seigneurs Vampires qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

Apostat

	<i>Race</i>	Effrit Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Erudition, Novice en Sagesse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Rashka améliore l'attaque et la défense de tous les Effrits et Sultans Effrits qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

	<i>Race</i>	Démon Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Tir à l'Arc, Novice en Reconnaissance
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Calli améliore l'attaque et la défense de tous les Gogs et Magogs qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Reconnaissance
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Fiona améliore l'attaque et la défense de tous les Chiens de l'Enfer et Cerbères qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 3ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Tactique, Novice en Résistance
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Ignatius améliore l'attaque et la défense de tous les Diablotins et Familiars qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 1er niveau.		

	<i>Race</i>	Démon Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Armurerie
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Marius améliore l'attaque et la défense de tous les Démons et Démons Cornus qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Démon Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Nymus améliore l'attaque et la défense de tous les Servants et Seigneurs des Abîmes qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Ravitaillement, Novice en Artillerie
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Pyre améliore l'attaque et la défense de sa Baliste d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Effrit Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Erudition, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Octavia fait profiter son seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

Druides

	<i>Race</i>	Elfe Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Reconnaissance
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Aeris améliore l'attaque et la défense de tous les Pégases et Pégases d'Argent qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Alagar maîtrise si bien le sort Eclair de Glace qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (Plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Nain Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Sagesse, Novice en Balistique
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Uland maîtrise si bien le sort de Guérison qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (Plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Coronius maîtrise si bien le sort Pourfendeur qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (Plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Elfe Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mysticisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Elleshar Améliore sa compétence d'Intelligence de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Diplomatie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Gem Améliore sa compétence de Médecine de 5%.		

	<i>Race</i>	Nain Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mimétisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Malcom améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Chance
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Melodia maîtrise si bien le sort de Bonne Fortune qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

Hérétiques

	<i>Race</i>	Démon Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mimétisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Ash maîtrise si bien le sort Furie Sanguinaire qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Démon Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mysticisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Axisis améliore sa compétence de Mysticisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Sagesse
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Ayden améliore sa compétence d'Intelligence de 5%.		

	<i>Race</i>	Démon Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Calid produit une unité de Souffre par jour.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Balistique
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Olema maîtrise si bien le sort de Faiblesse qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Effrit Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Xyron maîtrise si bien le sort de Brasier qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Charisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Xarfax maîtrise si bien le sort de Boule de Feu qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Effrit Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Zydar améliore sa compétence de Sorcellerie de 5%.		

Chevaliers

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Armurerie
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Edric améliore l'attaque et la défense de tous les Griffons et Griffons Royaux qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 3ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Tir à l'Arc
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Orrin améliore sa compétence de Tir à l'Arc de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Ravitaillement
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Sylvia améliore sa compétence de Navigation de 5%.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Fermage
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	À chaque niveau, Lord Haart améliore sa compétence de Fermage de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Tir à l'Arc
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Valeska améliore l'attaque et la défense de tous les Arbalétriers et Grands Arbalétriers qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Tactique
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Christian améliore l'attaque et la défense de sa Baliste d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Sorsha améliore l'attaque et la défense de tous les Spadassins et Paladins qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Tactique
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Tyris améliore l'attaque et la défense de tous les Cavaliers et Champions qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

Nécromanciens

	<i>Race</i>	Vampire Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Sagesse
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Aislinn maîtrise si bien le sort de Pluie de Météores qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Liche Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Intelligence
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Nagash fait profiter son Seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Mimétisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Nimbus améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Liche Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Sandro améliore sa compétence de Sorcellerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Liche Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Sandro améliore sa compétence de Sorcellerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Vampire Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Mysticisme
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Thant maîtrise si bien le sort de Résurrection qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Nécromancie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Vidomina améliore sa compétence de Nécromancie de 5%.		

	<i>Race</i>	Liche Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Nécromancie, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Xsi maîtrise si bien le sort de Carapace qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

Seigneurs de Guerre

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Résistance
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Ajit améliore l'attaque et la défense de tous les Yeux Maléfiques et Démoniaques qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 1er niveau.		

	<i>Race</i>	Troglodyte Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Artillerie
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Arlach améliore l'attaque et la défense de sa Baliste d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

	<i>Race</i>	Minotaure Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Tactique, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Dace améliore l'attaque et la défense de tous les Minotaures et Rois Minotaures qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Troglodyte Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Damacon fait profiter son Seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

	<i>Race</i>	Minotaure Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Tactique, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Gunnar améliore sa compétence de Ravitaillement de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Reconnaissance
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Lorelei améliore l'attaque et la défense de toutes les Harpies et Harpies Sinistres qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

	<i>Race</i>	Troglodyte Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Adresse, Novice en Tactique
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Shakti améliore l'attaque et la défense de tous les Troglodytes et Troglodytes Infernaux qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 1er niveau.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	2	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	2	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Synca améliore l'attaque et la défense de tous les Manticores et Scorpicores qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

Rôdeurs

	<i>Race</i>	Nain Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Résistance, Novice en Orientation
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Clancy améliore l'attaque et la défense de toutes les Licornes et Licornes de Guerre qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 6ème niveau.		

	<i>Race</i>	Elfe Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Tir à l'Arc, Novice en Adresse
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Ivor améliore l'attaque et la défense de tous les Elfes Sylvains et Grands Elfes qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 3ème niveau.		

	<i>Race</i>	Elfe Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Tir à l'Arc
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Jenova fait profiter son Seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

	<i>Race</i>	Elfe Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Tir à l'Arc, Novice en Ravitaillement
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Kyrre améliore sa compétence d'Orientation de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Armurerie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Mephala améliore sa compétence d'Armurerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Charisme, Novice en Diplomatie
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Ryland améliore l'attaque et la défense de tous les Gardes et Soldats Sylvaniens qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 5ème niveau.		

	<i>Race</i>	Nain Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Résistance
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Thorgrim améliore sa compétence de Résistance de 5%.		

	<i>Race</i>	Nain Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Résistance, Novice en Chance
	<i>Attaque</i>	1	<i>Puissance</i>	1
	<i>Défense</i>	3	<i>Savoir</i>	1
	<i>Don</i>	Ufretin améliore l'attaque et la défense de tous les Nains et Guerriers Nains qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 2ème niveau.		

Mages de Guerre

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Alamar maîtrise si bien le sort de Résurrection qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Minotaure Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Darkstorm maîtrise si bien le sort de Carapace qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Minotaure Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Disciple en Reconnaissance
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Deemer maîtrise si bien le sort de Pluie de Météore qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Troglodyte Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mimétisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Geon améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Troglodyte Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice Sagesse, Novice Mysticisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Jaegar améliore sa compétence de Mysticisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Sagesse
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Jeddite maîtrise si bien le sort de Animation des Morts qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Minotaure Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Malekith Améliore sa compétence de Sorcellerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Intelligence
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	3
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Sephinroth produit une unité de Cristal par jour.		

Sorcières

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Intelligence
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Andra améliore sa compétence d'Intelligence de 5%.		

	<i>Race</i>	Gnoll Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Apprentissage
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Merist maîtrise si bien le sort de Carapace qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Sagesse
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	Mirlanda maîtrise si bien le sort de Faiblesse qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Femelle Gnoll	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mysticisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Rosic améliore sa compétence de Mysticisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Homme-Lézard Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Styg améliore sa compétence de Sorcellerie de 5%.		

	<i>Race</i>	Gnoll Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mimétisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Tiva améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Verdish améliore sa compétence de Médecine de 5%.		

	<i>Race</i>	Homme-Lézard Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Navigation
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	1	<i>Savoir</i>	2
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Voy améliore sa compétence de Navigation de 5%.		

Magiciens

	<i>Race</i>	Génie Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Erudition
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	Aine fait profiter son Seigneur d'un revenu supplémentaire de 350 pièces d'Or par jour.		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Disciple en Sagesse
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	Astral maîtrise si bien le sort d'Hypnose qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Diplomatie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	Cyra maîtrise si bien le sort de Hâte qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Génie Femelle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Intelligence
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	Daremyth maîtrise si bien le sort de Bonne Fortune qu'elle le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Génie Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mysticisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Halon améliore sa compétence de Mysticisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Humaine	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Mimétisme
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	A chaque niveau, Serena Améliore sa compétence de Mimétisme de 5%.		

	<i>Race</i>	Génie Mâle	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Sorcellerie
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	Solmyr maîtrise si bien le sort de Foudre Terrible qu'il le lance avec une plus grande efficacité, inversement proportionnelle au niveau de sa cible (plus sa cible est faible, plus le bonus est grand).		

	<i>Race</i>	Humain	<i>Compétences Secondaires</i>	Novice en Sagesse, Novice en Balistique
	<i>Attaque</i>	0	<i>Puissance</i>	2
	<i>Défense</i>	0	<i>Savoir</i>	3
	<i>Don</i>	Theodorus améliore l'attaque et la défense de tous les Mages et Archimagés qui sont dans son armée, d'un point par niveau supérieur au 4ème niveau.		

Raccourcis Clavier

Fenêtre de Jeu

- H - Héros Suivant
- M - Poursuivre le Mouvement Entamé
- K - Royaume
- U - Souterrain/Surface
- C - Lancer un Sort
- Z - Rend le Héros Inactif
- W - Réactive le Héros
- Q - Livre des Quêtes
- E - Terminer le Tour
- A - Aventure
 - V - Carte du Monde
 - P - Puzzle
 - D - Creuser
 - I - Informations sur le Scénario
- O - Options
 - M - Menu Principal
 - L - Charger une Partie
 - R - Recommencer le Scénario
 - S - Enregistrer la Partie
 - Q - Quitter le Jeu
 - Echap - Continuer la Partie

Flèches Directionnelles - Déplacer le Héros

Ctrl + Flèches - Faire Défiler la Carte

Entrée - Centrer la fenêtre de jeu sur le Héros ou la Ville

Tab - Envoyer un Message

Echap - Quitter

Ecran de Combat

- A - Combat Automatique On/Off
- D - Défendre
- W - Attendre
- C - Lancer un Sort
- R - Retraite
- S - Reddition
- O - Options
- T - Informations sur l'Unité
- F5 - Affiche ou pas le Type d'Unité
- F6 - Affiche ou pas les Hexagones
- F7 - Active/Désactive Ombre de la Souris
- F8 - Active/Désactive Ombre des Mouvements
- Flèche Haut/Bas - Fait défiler la liste des messages
- Barre d'Espace - Troupe Suivante
- S - Commencer le Combat lorsque vos unités sont déployées

Ecran de Ville

- Flèche Haut - Ville Précédente
- Flèche Bas - Ville Suivante
- Barre d'Espace Héros Garnison/Héros en Visite

Livre des Sorts

- Flèches Gauche/Droite - Tourner la Page
- Flèches Haut/Bas - Changer d'Ecole de Magie

A - Afficher Sorts d'Aventure

C - Afficher Sorts de Combat

Ecran Armée

- U - Améliorer Troupe
- D - Renvoyer Troupe

Général

- F1 - Aide
- F4 - Affichage Fenêtre/Plein Ecran
- Echap - Annuler, Quitter, ou Non
- Entrée - OK, Accepter, ou Oui

MPLAYER.COM

MPLAYER.COM est le premier service de jeu multijoueur sur Internet. En utilisant MPLAYER.COM pour jouer à Heroes III, vous pouvez jouer à plusieurs par internet comme si vous étiez en réseau local. MPLAYER.COM propose également de nombreuses fonctions spécifiques, comme la possibilité de dialoguer par la voix en temps réel avec les autres joueurs. Lorsque vous vous enregistrez auprès de MPLAYER.COM, vous rejoignez une communauté de joueurs online et vous pourrez participer à différents tournois et concours.

Combien ça coûte ?

MPLAYER.COM est un service gratuit. Vous n'aurez rien à payer en plus pour jouer à Heroes III sur MPLAYER.COM.

Comment ça marche ?

Installer MPLAYER.COM est un jeu d'enfant. Suivez les instructions suivantes et vous aurez rejoint la communauté de joueurs online la plus active du monde !

1. Vous avez plusieurs moyens d'installer MPLAYER.COM :
 - Depuis l'écran d'Exécution Automatique d'Heroes III : Sélectionnez Jouer sur mplayer.com
 - Depuis le menu Démarrer de Windows 95 : Allez dans le groupe de programmes 3DO/Heroes III et cliquez sur Services Online.
 - Depuis Heroes III : Cliquez sur Multijoueur dans le Menu Principal, puis sélectionnez Services Online.
 - Depuis le répertoire 3DO/Heroes III sur votre disque dur : Double-cliquez sur l'icône Services Online.
2. Le programme d'installation de MPLAYER.COM se lance. Il va :
 - Vérifier que mplayer.com est installé. Si ce n'est pas le cas, il l'installera sur votre ordinateur. Vous n'aurez alors qu'à suivre les instructions affichées à l'écran. Vous allez créer votre compte mplayer, choisir votre pseudonyme sur mplayer et décider d'un mot de passe.
3. Une fois MPLAYER.COM installé, votre navigateur Internet se connectera automatiquement sur le site de MPLAYER :
 - Assurez-vous que le CD d'Heroes III est bien dans votre lecteur.
 - Cliquez sur Play Now (Jouer Maintenant) pour vous connecter à MPLAYER.COM et accéder au Lobby Heroes III.
 - Avant que vous n'accédiez au Lobby Heroes III, le logiciel se chargera de télécharger tout fichier supplémentaire dont vous pourriez avoir besoin.
4. Vous êtes dans le Lobby Heroes III de MPLAYER.COM.
 - Vous pouvez dialoguer avec les autres joueurs en tapant votre message et en appuyant sur la touche Entrée.
 - Pour entrer dans une salle de jeu, double-cliquez sur une icône de salle de jeu VERTE.
 - Si vous souhaitez créer un nouvelle salle de jeu, cliquez sur le bouton Create Room.

5. Vous y êtes presque !

- Lorsque vous êtes entré dans une salle de jeu, cliquez sur le bouton Ready to Play? (Prêt à Jouer ?), ou
- Si vous avez créé une nouvelle salle de jeu, attendez que d'autres joueurs vous rejoignent et cliquez sur Launch Game (Lancer Partie).

6. Amusez-vous bien !

Assistance Technique

Les techniciens de Mplayer.com sont à votre disposition si vous avez des questions ou un problème technique. Si vous ne parvenez pas à installer MPLAYER.COM, envoyez un e-mail à support@mplayer.com expliquant votre problème.

Pour plus d'informations sur MPLAYER.COM, venez sur notre site web à l'adresse suivante : <http://www.mplayer.com>.

Informations Techniques

Votre ordinateur doit répondre aux critères minimaux suivants si vous souhaitez jouer sur mplayer.com :

Windows® 95

Processeur Pentium®

8 Mo de RAM (16 Mo de RAM recommandés)

Modem 14.4 Kbps (Modem 28.8 Kbps ou supérieur recommandé)

Accès Internet*

Navigateur Internet

**Attention, certains fournisseurs d'accès Internet, tels qu'AOL, Compuserve et Prodigy, ne proposent pas de connexions TCP/IP suffisamment rapides pour permettre de jouer à tous les jeux sur MPLAYER.COM. Cependant, vous pourrez jouer à des jeux qui ne nécessitent pas une connexion rapide, à l'instar des jeux en tour par tour ou des jeux de rôles.*

Jouer sur HEAT.NET

Voici comment jouer sur HEAT.net

1. Installez HEAT depuis le CD-ROM d'Heroes III.
2. Pour jouer GRATUITEMENT sur HEAT.net, cliquez sur le bouton "Play", ou depuis votre navigateur internet compatible Java, rendez-vous sur <http://www.heat.net>. Si vous n'êtes pas encore membre de HEAT, créez un compte. Remarquez que si vous avez déjà installé HEAT depuis le CD-ROM d'Heroes III, il n'est pas nécessaire de télécharger le logiciel HEAT. (HEAT est mis à jour automatiquement).
3. Connectez-vous en indiquant votre pseudonyme et votre mot de passe.
4. Choisissez Heroes III dans la liste des jeux proposés.
5. Cliquez sur le bouton "Play Now" (Jouer Maintenant) pour accéder au Lobby Heroes III.
6. Dans le Lobby Heroes III, rejoignez une salle déjà existante ou créez une nouvelle salle. Si vous créez une nouvelle salle, vous serez également le créateur de la partie. Il vous suffira alors de cliquer sur le bouton "Launch" pour lancer la partie.

En Cas de Problèmes

Ce chapitre vous permettra de résoudre par vous-même certains problèmes auxquels vous pouvez être confronté.

Installation

- Problème :** Le CD d'Heroes III est dans mon lecteur, mais l'ordinateur ne parvient pas à le lire.
- Réponse :** Votre CD est inséré dans le mauvais sens, il est sale ou endommagé.
- Solution :** Assurez-vous que le CD est inséré face imprimée sur le dessus. Vérifiez qu'il n'est pas sale ou endommagé. Si votre CD est sale, nettoyez-le avec un morceau de coton (par exemple un T-shirt). Si votre CD est endommagé, veuillez contacter l'Assistance Technique pour savoir comment le remplacer.
- Problème :** L'installation s'arrête et je reçois un message d'erreur *_ins ou "An Error has occurred during the move data process" (Erreur de copie des fichiers).
- Réponse :** Le pilote du lecteur de CD-Rom est peut-être trop ancien. Vérifiez que Windows n'utilise pas le mode de compatibilité MS-DOS (16 bit) pour piloter votre lecteur de CD-Rom. Pour cela, ouvrez le poste de travail, allez dans le Panneau de Configuration, sélectionnez Système puis cliquez sur l'onglet Performances. Si en face de Système de fichiers vous pouvez lire "Certains lecteurs utilisent le mode de compatibilité MS-DOS", vos pilotes de CD-Rom ne sont pas suffisamment récents.
- Solution :** Si vous utilisez des pilotes 16 bit en mode de compatibilité MS-DOS :
- Contactez le fabricant de votre lecteur CD-Rom pour obtenir les pilotes les plus récents. Vous trouverez une liste des fabricants de lecteurs de CD-Rom sur notre site Web : <http://www.3do.com/support>.
- Si vous utilisez des pilotes 32 bits :
- Fermez toutes les applications tournant en tâche de fond. Appuyez simultanément sur les touches CTRL + ALT + Suppr, sélectionnez une application et cliquez sur le bouton Fin de Tâche. Ne fermez pas Explorer ou Systray.
- Vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur votre disque C:\ pour la création de fichiers temporaires et videz la corbeille de Windows. Effacez les fichiers contenus dans le répertoire C:\Windows\Temp.

En Cours de Partie

- Problème :** Je lance le jeu depuis le menu Démarrer et le groupe de programmes 3DO/Heroes III, mais rien ne se passe, mon écran s'éteint ou j'ai des graphismes étranges à l'écran.
- Réponse :** Votre carte son ou votre carte graphique n'est probablement pas compatible avec cette version de DirectX 6.
- Solution :** Lancez le diagnostic DirectX :
- Trouvez le répertoire DirectX sur votre disque dur, allez dans le répertoire ...\DirectX\Setup et lancez dxdiag.exe.
- Vérifiez que tous vos pilotes de périphériques sont compatibles DirectX 6 :

Cliquez sur l'onglet DirectX Files et assurez-vous qu'aucun point d'exclamation ne s'affiche. Si vous apercevez un point d'exclamation, c'est que le pilote de votre périphérique n'est pas compatible. Vous devez alors vous procurer le pilote le plus récent possible pour ce périphérique.

Testez votre matériel avec le diagnostic DirectX :

Cliquez sur les onglets Display, Sound et Input et effectuez les tests de compatibilité. Si l'un des tests devait échouer, vous devrez vous procurer le pilote le plus récent pour ce périphérique.

La plupart des fabricants de matériel mettent régulièrement leurs pilotes à jour. Vous trouverez à l'adresse <http://www.3do.com/support> une liste des fabricants de matériels et des liens vers leurs sites web.

Il est également possible de vous procurer des pilotes certifiés Microsoft à l'adresse suivante : <http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/>.

3DO et Microsoft ne peuvent être tenus responsables des problèmes liés aux pilotes de votre matériel. Pour obtenir les pilotes les plus récents de votre matériel, veuillez contacter les fabricants de votre matériel.

Pour installer le Graal dans une ville
dans la ville

- 1) aller dans l'inventaire du Hero, et le prendre.
- 2) avec le Graal sur le souris, quitter l'inventaire
- 3) lâcher le Graal sur l'hotel de ville.
- 4) confirmer le message qui s'affiche

Support technique

NOTE: Si vous rencontrez des problèmes pour installer ou lancer Heroes of Might and Magic III, contactez notre service technique en France, EUROMAINTENANCE. Vous pouvez aussi contacter le service consommateur Ubi Soft 24H/24 et 7 jours sur 7 : sur le 3615 Ubi Soft (1.29F/mn TTC), sur le site Ubi Soft <http://www.ubisoft.fr>, et sur le Forum Ubi Soft XompuServe (UBIFORUM) si votre fournisseur d'accès Internet est Compuserve.

EUROMAINTENANCE

du lundi au vendredi de 10.30 à 12h30- de 13h30 à 19h30

Tel : 02 99 08 90 77

Fax : 02 99 08 96 45

Avant d'appeler, munissez-vous d'une feuille et notez la configuration précise de votre ordinateur (les informations suivantes sont nécessaires : type de carte son, type de carte graphique, RAM disponible, version de DirectX installée...). Afin de nous permettre d'identifier plus rapidement les problèmes qui peuvent être liés à vos pilotes, veuillez noter aussi les versions des pilotes installés.

Hot Line Ubi Soft : du lundi au vendredi de 9.30 à 12h30- de 14h30 à 19h00 08 36 68 46 32

Lexique Anglais - Français

A		
Academy of Battle Scholars	Académie Militaire	
Air Elemental	Élémentaire de l'Air	
Air Magic	Magie de l'Air	
Air Shield	Bouclier du Vent	
Alchemist	Alchimiste	
Altar of Wishes	Autel des Souhaits	
Ammo Cart	Chariot	
Ancient Behemoth	Béhémot Royal	
Angel	Angé	
Animate Dead	Animation des Morts	
Anti-Magic	Anti-Magie	
Arch Devil	Archidiaïble	
Arch Mage	Archimage	
Archange	Archange	
Archer	Arbalétrier	
Archers' Tower	Archerie	
Archery	Tir à l'Arc	
Armageddon	Armageddon	
Armorer	Armurerie/Artificier	
Merchants	Echoppe	
Artillery	Artillerie	
B		
Ballista	Baliste	
Ballista Yard	Forge de Guerre	
Ballistics	Balistique	
Barbarian	Barbare	
Barracks	Caserne	
Basilisk	Basilic	
Basilisk Pit	Fosse des Basilics	
Battle Dwarf	Guerrier Nain	
Battle Mage	Shaman	
Beastmaster	Belluaire	
Behemoth	Béhémot	
Behemoth Lair	Antre des Béhémots	
Beholder	Œil Maléfique	
Berserk	Frénésie	
Birding Pool	Fontaine des Hybrides	
Black Dragon	Dragon Noir	
Black Knight	Chevalier Noir	
Blacksmith	Forge	
Bless	Bénédiction	
Blind	Cécité	
Blood Lust	Furie Sanguinaire	
Blood Obelisk	Obélisque Sanglante	
Bone Dragon	Dragon Squelette	
Brimstone Stormclouds	Orage Maléfique	
Brotherhood of the Sword	Conférence de l'Épée	
C		
Cage of Warlords	Cage des Privations	
Cages	Geôles	
Capitol	Capitale	
Captain's Quarter	Quartiers des Capitaines	
Castle	Château	
Castle Fort	Château Fort	
Castle Gate	Passage Funeste	
Catapult	Catapulte	
Cavalier	Cavalier	
Centaur	Centaur	
Centaur Captain	Capitaine Centaur	
Centaur Stables	Ecuries des Centaures	
Carbure	Cerbère	
Chain Lightning	Foudre Terrible	
Champion	Champion	
Chaos Hydra	Pyrohydre	
Chapel of Stilled Voices	Chapelle des Murmures	
Citadel	Citadelle	
City Hall	Cité	
Cleric	Clerc	
Cliff Nest	Falaises des Roches	
Clone	Clone	
Cloud Temple	Temple des Nuages	
Counterstrike	Contre-attaque	
Cover of Darkness	Voile de Ténèbres	
Crusader	Paladin	
Cure	Guérison	
Curse	Malédiction	
Cursed Temple	Temple Maudit	
Cyclop	Cyclope	
Cyclop King	Roi Cyclope	
Cyclops Cave	Grotte des Cyclopes	
D		
Death Ripple	Onde Mortelle	
Deathlight	Chevalier de la Mort	
Demon	Démon	
Demon Gate	Porte des Enfers	
Demoniac	Apostat	
Dendroid Arches	Dôme Sylvanien	
Dendroid Guard	Garde Sylvanien	
Dendroid Saplings	Pépière	
Dendroid Soldier	Soldat Sylvanien	
Destroy Undead	Nécrophage	
Devil	Diable	
Diamond Golem	Golem de Diamant	
Dimensional Door	Portail Dimensionnel	
Diplomacy	Diplomatie	
Disguise	Illusion	
Dispel	Dissipation	
Disrupting Ray	Confusion	
Dragon Cave	Antre des Dragons	
Dragon Cliffs	Falaises Dentelées	
Dragon Fly	Guêpe Dragon	
Dragon Vault	Cimetière des Dragons	
Dread Knight	Chevalier de l'Effroi	
Druid	Druide	
Dungeons	Donjon	
Dwarf	Nain	
Dwarf Cottage	Chaumières des Nains	
E		
Eagle Eye	Mimétisme	
Earth Elemental	Élémentaire de l'Eau	
Earth Magic	Magie de la Terre	
Earthquake	Séisme	
Efreet	Effrit	
Efreet Sultan	Sultan Effrit	
Enchanted Spring	Source Enchantée	
Escape Tunnel	Echappatoire	
Estate	Crypte	
Estates	Fermeage	
Evil Eye	Œil Démoniaque	
F		
Familiar	Familier	
Few	Quelques	
Fire Elemental	Élémentaire du Feu	
Fire Labe	Lac de Feu	
Fire Magic	Magie du Feu	
Fire Shield	Bouclier de Flammes	
Fireball	Boule de Feu	
Firewall	Mur de Flammes	
First Aid	Médecine	
First Aid Tent	Dispensaire	
Fly	Envol	
Force Field	Champ de Force	
Forgetfulness	Distraction	

Forsaken Palace	Palais Fantôme	
Fort	Fort	
Fortress	Forteresse	
Fortune	Bonne Fortune	
Fountain of Fortune	Fontaine des Espérances	
Freelancer's Guild	Marché aux Esclaves	
Frenzy	Foudre de Guerre	
Frost Ring	Anneau de Givre	
G		
Genie	Djinn	
Ghost Dragon	Dragon Fantôme	
Giant	Géant	
Glyphs of Fear	Glyphes d'Effroi	
Gnoll	Gnoll	
Gnoll Hut	Huttes des Gnolls	
Gnoll Marauder	Gnoll Maraudeur	
Goblin	Gobelin	
Goblin Barracks	Caserne des Gobelins	
Gog	Gog	
Gold Dragon	Dragon d'Or	
Gold Golem	Golem d'Or	
Golden Pavilion	Pavillon d'Or	
Gorgon	Gorgone	
Gorgon Lair	Antre des Gorgones	
Grand Elf	Grand Elfe	
Graveyard	Tombeaux	
Greater Basilisk	Grand Basilic	
Green Dragon	Dragon Vert	
Gremlin	Lutin	
Griffin	Griffon	
Griffin Bastion	Donjon des Griffons	
Griffin Tower	Tour des Griffons	
Guard house	Salle des Gardes	
H		
Hallebardier	Hallebardier	
Hall	Salle du Conseil	
Hall of Darkness	Antichambre des Ténèbres	
Hall of Sins	Antre des Pêchés	
Hall of Valhalla	Valhalla	
Harpie	Harpie	
Harpy Hag	Harpie Sinistre	
Harpy Loft	Nid de Harpies	
Haste	Hâte	
Hell Hole	Abîmes	
Hell Hound	Chien de l'Enfer	
Heretic	Hérétique	
Hobgoblin	Hobgobelin	
Homestead	Gîte Sylvain	
Necromancy Amplifier	Nécrolyte	
Necropolis	Nécropole	
O		
Obsidian Gargoyle	Gargouille d'Obsidienne	
Offense	Adresse	
Ogre	Ogre	
Ogre Fort	Fort des Ogres	
Ogre Magi	Ogre Mage	
Orc	Orc	
Orc Chieftain	Chef Orc	
Orc Tower	Tour des Orcs	
Order of Fire	Ordre du Feu	
Overlord	Seigneur de Guerre	
P		
Pack	Groupe	
Parapet	Fronton	
Pathfinding	Orienteur	
Pegasus	Pégase	
Pleasant	Lancier	
Pillar of Eyes	Souches Maudites	

Labyrinth	Dédale	
Land Mine	Pièges	
Leadership	Charisme	
Learning	Apprentissage	
Legion	Légion	
Library	Bibliothèque	
Lich	Liche	
Lighthouse	Phare	
Lightning Bolt	Foudre	
Lizard Den	Tanière des Lézards	
Lizard Warrior	Guerrier Lézard	
Lizardman	Homme-Lézard	
Logistics	Ravitaillement	
Lots	Beaucoup	
Lookout Tower	Observatoire	
Luck	Chance	
M		
Mage	Mage	
Mage Guild	Guilde des Mages	
Mage Tower	Tour des Mages	
Magic Arrow	Fleche Magique	
Magic Mirror	Reflexion	
Magog	Magog	
Mana Vortex	Nuée Mystique	
Manticore	Manticore	
Manticore Lair	Repaire des Manticores	
Market Place	Marché	
Marksmen	Grand Arbalétrier	
Master Genie	Génie	
Master Gremlin	Maître Lutin	
Mausoleum	Mausolée	
Medusa	Méduse	
Medusa Queen	Reine Méduse	
Mess Hall	Cantine	
Meteor Shower	Pluie de Météores	
Mighty Gorgon	Grande Gorgone	
Miner's Guild	Guilde des Mineurs	
Minotaur	Minotaure	
Minotaur King	Roi Minotaure	
Mirth	Félicité	
Misfortune	Malchance	
Monastery	Monastère	
Monk	Moine	
Mushroom Rings	Champignonnière	
Mystic Pond	Bassin Mystique	
Mysticism	Mysticisme	
N		
Naga	Naga	
Naga Queen	Reine Naga	
Navigation	Navigation	
Necromancer	Nécromancien	
Necromancy	Nécromancie	
Necromancy Amplifier	Nécrolyte	
Necropolis	Nécropole	
O		
Obsidian Gargoyle	Gargouille d'Obsidienne	
Offense	Adresse	
Ogre	Ogre	
Ogre Fort	Fort des Ogres	
Ogre Magi	Ogre Mage	
Orc	Orc	
Orc Chieftain	Chef Orc	
Orc Tower	Tour des Orcs	
Order of Fire	Ordre du Feu	
Overlord	Seigneur de Guerre	
P		
Pack	Groupe	
Parapet	Fronton	
Pathfinding	Orienteur	
Pegasus	Pégase	
Pleasant	Lancier	
Pillar of Eyes	Souches Maudites	

Pit Lord	Seigneur des Abîmes	
Portal of Glory	Arche Céleste	
Portal of Summoning	Portail d'Invocation	
Power Lich	Grande Liche	
Payer	Faveur Divine	
Precision	Précision	
Protection from Air	Protection contre l'Air	
Protection from Earth	Protection contre la Terre	
Protection from Fire	Protection contre le Feu	
Protection from Water	Protection contre l'Eau	
Q		
Quick Sand	Sables Mouvants	
R		
Rampart	Rempart	
Ranger	Rôdeur	
Red Dragon	Dragon Rouge	
Remove Obstacle	Champ Libre	
Resistance	Résistance	
Resource Silo	Entrepôt	
Resurrection	Résurrection	
Roc	Rock	
Royal Griffin	Griffon Royal	
S		
Sacrifice	Sacrifice	
Scholar	Erudition	
Scopiere	Scopiere	
Scouting	Reconnaissance	
Sculptor's Wings	Atelier de Sculpture	
Serpent Fly	Guêpe Serpent	
Serpent Fly Hive	Essaim des Guêpes	
Several	Plusieurs	
Shield	Bouclier	
Shipyards	Chantier Naval	
Silver Pegasus	Pégase d'Argent	
Skeleton	Squelette	
Skeleton Transformer	Ossaïte	
Skeleton Warrior	Guerrier Squelette	
Slayer	Pourfendeur	
Slow	Lenteur	
Sorcery	Sorcellerie	
Sorrow	Chagrin	
Stables	Ecuries	
Stone Gargoyle	Gargouille	
Stone Golem	Golem de Pierre	
Stone Skin	Carapace	
Stronghold	Bastion	
Summon Air Elemental	Élémentaires de l'Air	
Summon Boat	Corne de Brume	
Summon Earth Elemental	Élémentaires de la Terre	
Summon Fire Elemental	Élémentaires du Feu	
Summon Water Elemental	Élémentaires de l'Eau	
Swarm	Nuée	
Swarmdancer	Spadassin	
T		
Tactics	Tactique	
Tavern	Taverne	
Teleport	Téléportation	
Thieves Guild	Guilde des Voleurs	
Throng	Foule	
Thunderbird	Rock Foudroyant	
Titan	Titan	
Tomb of Souls	Puits des Âmes	
Tower	Tour	
Town Hall	Ville	
Town Portal	Portail de Retour	
Training Grounds	Lice	
Treasury	Corne d'Abondance	
Troglodyte	Troglodyte	
U		
Unearthed Graves	Catacombes	
Uniform	Licorne	
Uniform Glade	Clairière de Puroté	

V		
Vampire	Vampire	
Vampire Lord	Seigneur Vampire	
View Air	Parole des Vents	
View Earth	Parole des Pierres	
Village Hall	Village	
Visions	Divination	
W		
Walking Dead	Trépassé	
Wall of Knowledge	Mur du Savoir	
War Unicorn	Licorne de Guerre	
Warlocks	Mage de Guerre	
Warren	Caverne	
Water Elemental	Élémentaire de la Terre	
Water Magic	Magie de l'Eau	
Water Walk	Pont Céleste	
Wealness	Faiblesse	
Wight	Revenant	
Wisdom	Sagesse	
Witch	Sorcière	
Wizard	Magicien	
Wolf Pen	Louveterie	
Wolf Raider	Pillard	
Wolf Rider	Chevaucher de Loup	
Wood Elf	Elfe Sylvain	
Workshop	Atelier	
Wraith	Spectre	
Wyvern	Wyvern	
Wyvern Monarch	Monarque Wyvern	
Wyvern Nest	Nid de Wyvern	
Z		
Zealot	Zélate	
Zombie	Zombie	
Zounds	Multitude	

Code du jeu:

nwconlyamodel = tous les bâtiments d'une ville

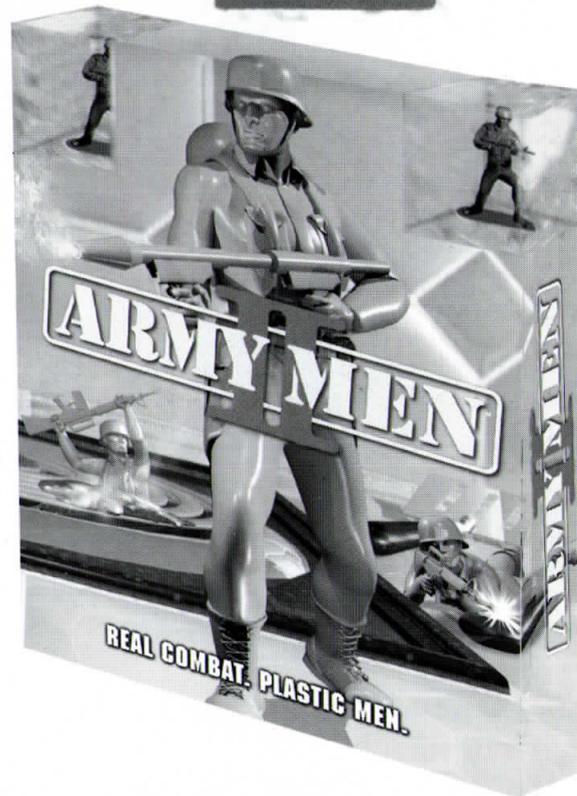
nwcigot better = +1 niveau pour le hero courant

nwcovertingoureyes = +5 archanges par case libre

nwefleshwound = +10 Deathknight par case libre

nwctim = toute la magie et 999 points de sort.

ARMY MEN™



COMBAT EN TEMPS REEL DE PETITS SOLDATS EN PLASTIQUE

ARMY MEN™ II TRANSPORTE LA GUERRE DES PETITS SOLDATS EN PLASTIQUE DANS UN UNIVERS FAMILIER : LA CUISINE, LA CHAMBRE, OU LE JARDIN. SARGE DEVRA DIRIGER SON HÉROÏQUE ARMÉE VERTE AVEC UN ENJEU : LE CONTRÔLE DE L'ÉVIER DE LA CUISINE!



3DO

© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Army Men, Real Combat, Plastic Men., 3DO, et leur logos respectifs sont des marques déposées et/ou des marques commerciales de The 3DO Company, aux Etats-Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leur détenteurs respectifs. Publié par Ubi Soft Entertainment sous licence accordée par The 3DO Company.

ADDENDUM AU MANUEL DE HEROES™ III

Cette feuille contient des informations concernant Heroes™ III Mac, elle s'utilise en complément du manuel de Heroes™ III.

Page 6, Conventions du manuel

Pour obtenir les informations correspondant à un clic droit de la souris sur PC, appuyez sur la touche Option de votre clavier en même temps que vous cliquez sur le bouton de votre souris.

Nous admettons que vous maîtrisez correctement les outils de commande du Mac.

Page 7, Lancer Heroes™ III

Pour lancer Heroes™ III, ouvrez le dossier dans lequel le jeu a été installé, ouvrez le dossier Heroes III et double-cliquez sur l'icône Heroes III.

Page 7, Mode « plein écran » ou « Fenêtre »

Durant le jeu vous aurez à appuyer sur F4 pour passer du mode d'affichage en plein écran à l'option fenêtre. En mode plein écran, Heroes™ III occupe la totalité de votre écran avec une résolution 800X600 pixels. En mode Fenêtre, le jeu s'affiche dans une fenêtre standard et la résolution reste la même. Il est donc recommandé de choisir une résolution minimum de 1024x768 pixels pour jouer sur ce mode.

Page 22, Informations complémentaires

Pour obtenir les informations relatives au clic droit de la souris, positionnez votre curseur sur les objets qui vous intéressent et appuyez sur la touche Option de votre clavier en même temps que vous cliquez sur le bouton de votre souris.

Page 59, Le mode multijoueur

Avec Heroes™ III Mac, vous pouvez choisir de jouer en mode multijoueur :

- sur le même ordinateur
- en tournante
- en réseau local

Pour plus d'informations, consultez le fichier Read Me sur votre CD-Rom.

En fait, non, pas besoin de cliquer.

Page 134, Raccourcis clavier

Tous les raccourcis clavier qui sont indiqués page 134 fonctionnent correctement avec un Mac.

Entrée - Ok, Accepter, ou Oui.

Echap - Annuler, Quitter, ou Non.

S - Affiche l'écran permettant d'enregistrer la partie.

L - Affiche l'écran permettant de charger une partie.

I - Informations sur le scénario.

P - Affiche le Puzzle.

V - Affiche la Carte du Monde.

D - Creuser.

Vous pouvez supprimer une partie sauvegardée de l'écran « télécharger une partie » en sélectionnant la partie concernée et en appuyant sur la touche Supprime.

Vous pouvez supprimer une partie sauvegardée de l'écran « parties sauvegardées » en sélectionnant la partie concernée et en appuyant sur les touches Ctrl-Supprime.

Page 135, Mplayer.com

Mplayer n'est pas encore accessible aux joueurs de Heroes™ III sur Mac.

Page 137, Jouer sur HEAT.net

HEAT n'est pas encore accessible aux joueurs de Heroes™ III sur Mac.

Page 138, En cas de problèmes

Vous trouverez les informations concernant ce chapitre dans le fichier Read Me sur votre CD-Rom. Pour y accéder, insérez le CD-Rom de Heroes™ III dans votre lecteur CD-Rom, double-cliquez sur l'icône du CD-Rom et double-cliquez sur l'icône Read me.