





Donjon: Chaînes élémentaires

Le système de chaînes élémentaires permet à un sorcier de faire des dommages élémentaires supplémentaires avec ses troupes et ses sorts. Ces dommages additionnels se déclenchent lorsque l'attaquant possède l'"élément" opposé à celui de sa cible. Ce système est un atout considérable des héros du donjon, et vous gagnerez beaucoup à le maîtriser.

Quels sont les éléments ?

Chaque créature et sort destructeur dans Heroes of Might and Magic V est relié à l'**un** des quatre éléments du monde antique:  **Air**,  **Terre**,  **Feu** et  **Eau**.

Les 10 sorts de destructions, causent des dégâts élémentaires directs en fonction de leur nature, par exemple des dégâts de feu pour le sort "Boule de Feu", de terre pour le sort "Choc Terrestre", d'eau pour le sort "Cercle d'Hiver" etc. Vous en trouverez la liste complète dans le [tableau des sorts de destruction p.204](#).

Chaque créature possède un élément aléatoire, qui change chaque semaine, ainsi qu'au cours des combats.

Prérequis

Pour pouvoir profiter des dommages élémentaires, il faut d'abord remplir certaines conditions:

1. *Perception Élémentaire*. Apprendre cette capacité permet au joueur de voir les éléments associés aux créatures **ennemies**. Sans cette capacité, les chaînes élémentaires ne fonctionnent pas. La Perception Élémentaire seule ne permet d'infliger des dégâts élémentaires **qu'avec des sorts**. Vos créatures ne peuvent donc pas encore en profiter.
2. *Autel des Éléments*. L'Autel des Éléments permet au joueur de voir les éléments liés à ses **propres** unités. Ce bâtiment est requis afin que le joueur puisse utiliser ses **créatures** pour infliger des dégâts élémentaires.



Note: La perception élémentaire est la capacité qui permet d'utiliser des chaînes élémentaires. Si vous possédez la perception élémentaire, mais pas l'autel des éléments, vous pouvez quand même utiliser les chaînes élémentaires avec vos sorts. Cependant, si vous possédez l'autel des éléments mais pas la perception élémentaire, vous ne pourrez pas réaliser de chaînes élémentaires de quelque manière que ce soit.

L'essence des Chaînes Élémentaires

Quand les prérequis ci-dessus sont remplis, les chaînes élémentaires vous permettent de faire plus de dommages en combat. Ces dommages élémentaires additionnels représentent une fraction (voir plus bas) des dommages de vos créatures ou de vos sorts. Ils se déclenchent lorsque l'élément de la créature cible est l'opposé de l'élément de votre sort ou de votre créature infligeant les dégâts.



Une fois que le bonus de dommages élémentaires a été déclenché, les éléments des créatures (attaquant et défenseur) sont modifiés aléatoirement. Ainsi si le feu a attaqué l'eau, les nouveaux éléments peuvent être la terre et le feu, l'air et l'eau, le feu et l'air, etc. Dès que le combat est terminé les créatures vont cependant retrouver les éléments auxquelles elles étaient associées en début de combat. Cet élément change chaque semaine, permettant ainsi d'éviter que les mêmes créatures profitent systématiquement d'un bonus face aux mêmes opposants.

Notez que les éléments associés aux sorts, eux, ne changent jamais.

Questions fréquemment posées sur les chaînes élémentaires

Où les éléments sont-ils indiqués, comment puis-je les voir ?

Les éléments associés aux créatures sont montrés lors du combat (et dans l'écran de ville). L'élément de chaque créature est visible sur sa case de la barre d'initiative, ou dans sa fiche de propriétés (si vous cliquez sur la créature avec le bouton droit). Il faut bien sûr pour cela posséder la capacité Perception Élémentaire, comme expliqué plus haut.

Les chaînes élémentaires peuvent-elles fonctionner de manière inverse ? Que se produit-il si la créature alignée feu d'un ennemi attaque ma créature associée à l'eau ?

La seule manière pour que les chaînes élémentaires fonctionnent dans la direction opposée est que votre adversaire soit lui aussi un sorcier, et qu'il possède la capacité perception élémentaire. Les dommages que vos troupes subiront dépendront alors de ses compétences et de ses bâtiments. Si l'ennemi n'est pas un sorcier, vous êtes alors assuré qu'il ne puisse pas vous infliger de dégâts élémentaires.

Que se produit-il quand une créature a de la chance ? Et lors d'une riposte ?

Quand votre créature est affectée par un bonus de chance, la quantité de dommages élémentaires causés en tient compte. Par exemple, si votre créature cause habituellement 70 + 7 dommages de la Terre, cette fois elle fera 140 + 14 dommages de la Terre. En termes de riposte, oui, les chaînes élémentaires peuvent être déclenchées lors de ripostes de vos créatures.

Que se passe-t-il si ma créature et sa cible n'ont pas d'éléments opposés ? (Par exemple le feu contre l'air)

Rien ne se produit en termes de dommages élémentaires.

Qu'en est-il des créatures attaquant plus d'un ennemi en une attaque (comme les hydres par exemple) ?

Pour les créatures qui infligent des coups successifs (Minotaures), les dommages élémentaires, s'ils existent, se déclenchent sur la première attaque. Pour les créatures comme les hydres ou les dragons noirs, causant des dommages à des cibles multiples simultanément, chaque créature cible est sujette aux dommages élémentaires selon son élément.

Pourquoi parle-t-on de "Chaînes" élémentaires ?

Car il y avait de véritables *chaînes* par le passé (pendant les versions beta du jeu). Le système était alors beaucoup plus complexe et subtil, et en conséquence plus difficile à maîtriser. Il a donc été décidé de le simplifier pour permettre un accès plus facile à tous les joueurs. Seul le nom est resté, comme dernier vestige de ces temps glorieux.



Niveaux de Focalisation et Chaînes Élémentaires



Notions de Focalisation

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 5% des dommages normaux



Focalisation Pratique

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 10% des dommages normaux
 » **Prérequis:** Notions de Focalisation



Focalisation Avancée

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



Focalisation Ultime

» **Effet:** les dommages élémentaires représentent 20% des dommages normaux
 » **Prérequis:** Focalisation Avancée

Comment augmenter les bonus des dommages élémentaires ?



Autel des Eléments Primordiaux

- » **Effet:** +10% aux dommages élémentaires (cumulable)
- » **Prérequis:** Ville Niveau 3, Autel des Eléments
- » **Coût:** 3000, 5



Courroux des Eléments

- » **Effet:** Double les dommages élémentaires
- » **Prérequis:** Charnier, Vision des Larmes d'Asha, Major de Promotion

Eléments liés aux sorts de destruction

Les sorts d'autres écoles que la magie de la destruction ne déclencheront aucun dommage élémentaire.

Nom	Niveau	Elément
Flèche des Arcanes	1	Feu
Stalagmites	1	Terre
Foudre	2	Air
Trait de Glace	2	Eau
Boule de Feu	3	Feu
Cercle d'Hiver	3	Eau
Chaîne de Foudre	4	Air
Pluie de Météores	4	Terre
Armageddon	5	Feu
Choc Terrestre	5	Terre

Stratégies

Comme la Riposte des Chevaliers, la compétence de Focalisation possède un autre aspect: elle diminue la protection magique des créatures. Vous pourrez donc augmenter les niveaux de la compétence Focalisation pour améliorer vos dommages élémentaires et infliger des dégâts magiques aux créatures qui y sont d'ordinaires insensibles ; tandis que les capacités associées vous permettront de renforcer la puissance magique de votre héros - avec Sorts Amplifiés par exemple. Le cruel manque de mana dont souffrent les sorciers peut être compensé grâce à la Transe Rituelle. Quant aux chaînes élémentaires, il n'y a qu'une seule capacité qui les rend plus puissantes, à savoir Courroux des Eléments. Cependant, il est bien plus facile de construire les Autels des Eléments Primordiaux dans chacune de vos villes, chacun procurant un bonus de 10%. Ainsi, Focalisation Avancée, couplée à deux Autels des Eléments Primordiaux, procure 35% de dégâts élémentaires, un bonus déjà conséquent.

Courroux des Eléments

La puissance de Courroux des Eléments dépend de l'efficacité initiale du bonus de dommages élémentaires de votre héros, puisque cette capacité en double les effets. Pour qu'elle soit maximale il vous faut posséder un certain nombre d'autels des éléments primordiaux. Evidemment, une fois que le héros atteint les niveaux ultimes de son développement, Courroux des Eléments peut être une arme impitoyable, particulièrement si le sorcier a appris Chance ou Attaque Avancée. Mais si Courroux des Eléments est une capacité très puissante, elle nécessite un nombre très important de prérequis, ce qui la rend très difficile à apprendre. Pour en savoir plus, consultez la [section Développement du Héros p.216](#).

