

## Nécropole: Nécromancie

La Nécromancie est la pratique des arts sombres, pour relever des créatures d'entre les morts. Les principes de la nécromancie dans Heroes V ont profondément changé dans la version 2.1, et les Nécromanciens sont maintenant capables de relever des non-morts de tous les niveaux, du Squelette au Dragon Spectral. Le type des créatures relevées dépend du type des ennemis tués au combat. A la fin d'un combat victorieux, les Points de Vie des ennemis tués, combiné au pourcentage de Nécromancie du héros, détermineront les quantités maximales de chaque créature non-morte qui pourront être relevées. Le Nécromancien pourra alors choisir de les relever effectivement ou non, s'il dispose des points de Flux Noir nécessaires. La réserve de points de Flux Noir est partagée par tous les héros du joueur, et n'est remplie qu'au début de chaque semaine.



Dans le nouveau système de Nécromancie, il y a donc trois questions à se poser:

- » quels types de créatures pourront être relevés ?
- » combien de créatures de chaque type pourront être relevées ?
- » quel en sera le coût en Flux Noir et comment est calculée la réserve hebdomadaire ?

### Combien de créatures seront relevées ?

Les non-morts ne peuvent être relevés qu'à partir des **troupes ennemies tuées** (sauf élémentaires et mécaniques), **à l'issue d'un combat victorieux** :

$$PV\_Relevés = PV\_Tués \times Nécromancie$$

où PV\_Relevés et PV\_Tués sont respectivement les Points de Vie relevés et tués au combat. La Nécromancie est le pourcentage qui dépend principalement des compétences du héros et du nombre de Pilier d'Ossements construits dans vos villes (voir ci-dessous). **Le nombre de non-morts relevés est limité par le nombre de créatures tuées.**

								
<b>Nécromancie</b>	20%	30%	40%	50%	+5%	+10%	+10%	+50%

Ainsi, si vous tuez l'équivalent de 470 points de vie de créatures, et que votre pourcentage total de créatures relevées par la nécromancie est de 40%, vous recevrez en retour l'équivalent de 188 Points de vie, c'est-à-dire 47 squelettes, ou 37 archers squelettes par exemple. A condition, bien sûr que vous ayez tué au moins autant de créatures.



#### Servitude Eternelle (Nécromancie)

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



#### Héraut de la Mort (Commandement)

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



#### Seigneur des Non-Morts (Apprentissage)

- » **Effet:** +5% à la Nécromancie
- » **Prérequis:** Erudit (Apprentissage)



#### Amulette de Nécromancie (artefact)

- » **Effet:** +10% à la Nécromancie



#### Pilier d'Ossements

- » **Effet:** +10% à la Nécromancie, +150 points de Flux Noir (pour chaque Pilier possédé)
- » **Prérequis:** Ville niveau 6, Guilde des mages niveau 1
- » **Coût:** 🏰 1000, 🧛 10



#### Tombeau des Maudits (Structure du Graal)

- » **Effet:** +50% à la Nécromancie, +150 points de Flux Noir
- » **Prérequis:** Larme d'Asha

### Flux noir : comment est calculée la réserve?

Le Flux Noir est l'énergie qui permet de mener à bien le processus nécromantique: le Flux Noir est partagée par l'ensemble de vos héros, qui puisent dans cette réserve pour relever des troupes. La réserve est reconstituée en début de chaque semaine, en prenant en compte les compétences nécromantiques de vos héros et les bâtiments de support construits dans vos villes :

$$\text{Réserve Flux Noir} = 200 + \text{Bonus\_Héros} + \text{Bonus\_Bâtiments}$$

où:

- » **Bonus\_Héros:** chaque héros contribue à la réserve en fonction de son niveau, et de sa maîtrise de la compétence Nécromancie (qui joue le rôle d'un multiplicateur de 1 à 4). Les valeurs sont détaillées dans le tableau ci-dessous.
- » **Bonus\_Bâtiments:** chaque Pilier d'Ossements de votre royaume contribue 150 points de Flux Noir à votre réserve, de même que le Tombeau des Maudits.

<b>Niveau 1</b>	1	2	3	4	<b>Niveau 21</b>	48	97	145	194
<b>Niveau 2</b>	1	2	3	4	<b>Niveau 22</b>	52	105	158	211
<b>Niveau 3</b>	1	2	3	4	<b>Niveau 23</b>	57	114	171	228
<b>Niveau 4</b>	1	2	3	4	<b>Niveau 24</b>	61	123	185	246
<b>Niveau 5</b>	1	2	3	4	<b>Niveau 25</b>	66	132	198	265
<b>Niveau 6</b>	1	2	3	4	<b>Niveau 26</b>	70	141	212	283
<b>Niveau 7</b>	2	5	7	10	<b>Niveau 27</b>	75	151	227	303
<b>Niveau 8</b>	4	9	13	18	<b>Niveau 28</b>	80	161	241	322
<b>Niveau 9</b>	6	13	20	27	<b>Niveau 29</b>	85	171	256	342
<b>Niveau 10</b>	9	19	28	38	<b>Niveau 30</b>	90	181	271	362
<b>Niveau 11</b>	12	24	36	49	<b>Niveau 31</b>	85	191	287	382
<b>Niveau 12</b>	15	30	45	60	<b>Niveau 32</b>	100	201	302	403
<b>Niveau 13</b>	18	36	55	73	<b>Niveau 33</b>	106	212	318	424
<b>Niveau 14</b>	21	43	65	86	<b>Niveau 34</b>	111	223	334	446
<b>Niveau 15</b>	25	50	75	100	<b>Niveau 35</b>	116	233	350	467
<b>Niveau 16</b>	28	57	86	114	<b>Niveau 36</b>	122	244	367	489
<b>Niveau 17</b>	32	64	97	129	<b>Niveau 37</b>	127	255	383	511
<b>Niveau 18</b>	36	72	108	145	<b>Niveau 38</b>	133	267	400	534
<b>Niveau 19</b>	40	80	120	160	<b>Niveau 39</b>	139	278	418	557
<b>Niveau 20</b>	44	88	132	177	<b>Niveau 40</b>	145	290	435	580

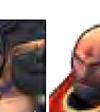
### Quelles créatures sont relevées et à quel coût ?

Relever une créature coûte des points de Flux Noir, fonction de la Puissance du Non-Mort relevé :

$$\text{Coût de Flux Noir} = \text{Puissance} / 25$$

La liste suivante détaille, pour chaque Non-Mort, leur coût (unitaire) en Flux Noir (FN), ainsi que les créatures vivantes à partir desquelles elle pourra être relevée. Juste en-dessous de chaque créature vivante est indiqué combien de Non-Morts sont relevés lorsque vous tuez 10 telles créatures, avec Notions de Nécromancie (20%), à condition bien sûr de disposer des points de Flux Noirs nécessaires. Après multiplication (pour tenir compte de votre véritable pourcentage de Nécromancie, ou d'autres quantités), les valeurs doivent être arrondies par défaut.

	FN: 2,16		1,50		3,00		2,00		3,00		6,00		6,00		8,00		8,00		3,00
	FN: 3,36		2,80		4,00		4,00		5,60		2,00		2,40		4,00		5,60		4,00

											
FN: 4,20	1,53	3,65	3,06	1,18	1,41						
											
FN: 6,00	1,88	3,06	1,53	4,12	0,82	1,41					
											
FN: 9,28	3,75	1,88	0,75	10,00	3,13						
											
FN: 12,48	3,68	1,58	5,26	6,95	0,53	13,16	3,68	3,16	2,63		
											
FN: 20,72	1,33	2,67	4,00	1,33							
											
FN: 29,56	5,14	5,71	1,71	5,71	1,43						
											
FN: 46,64	2,16	1,36	0,72								
											
FN: 60,72	2,91	1,20	1,09	2,91	3,27	2,91	2,18	2,55			
											
FN: 87,20	2,32	3,68	0,69	0,84							
											
FN: 103,52	2,40	3,32	3,98	3,62	2,40	2,80	3,50	3,80	2,00	2,40	
											
FN: 126,96	2,67	2,67	1,60								
											
FN: 156,20	2,50	3,00									

Les créatures qui n'apparaissent pas dans cette liste ne peuvent pas être relevées en Non-Morts, à cause de leur nature mécanique (Gargouilles, Golems), élémentaire (Elémentaires, Phénix, Dragon de Feu/Magma) ou divine (Ange, Archange, Ange Déchu).

Les Non-Morts eux-même ne peuvent être relevés que par une branche spécifique de la Nécromancie : la capacité Servitude Eternelle (voir p.97).

## Stratégies

La Nécromancie est certainement la compétence raciale la plus développée dans le jeu. C'est la raison de vivre des Nécromanciens, et de plus, ils ont une multitude d'améliorations accessibles pour leur compétence par les villes et le héros. A côté des 2 différents transformateurs de morts-vivants (Autel de l'Outre-Monde et Héraut de la Mort), il est possible de relever 100% des unités ennemies s'il y a suffisamment de Pilier d'Ossements. Bien sûr, cela nécessite alors soit une large réserve de Flux Noir, soit de sélectionner avec précaution quelles créatures relever. Notez que Commandement et Apprentissage sont les 2 compétences secondaires nécessaires pour améliorer vos prouesses en Nécromancie.

### **Hurlement de Terreur**

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

