Héros du Mode Duel

Galib (Académie) Niveau 15

2	0
7	1
8	90
9	

Déflecteur
Augmente les chances pour qu'un sort reflété par Miroir Magique affecte une unité ennemie plutôt qu'une unité au hasard.

Armée

30 Archimages

30 Archimages

18 Rajas Rakshasa

10 Titans

Compétences & Capacités

Artisanat Pratique

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

Notions de Chance

Résistance à la Magie
Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

Notions d'Attaque

Archerie
Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

Sorcellerie Avancée

Contresort
Annule l'effet du prochain sort lancé par l'ennemi, mais draîne le double du coût en Mana de ce sort.

Notions d'Apprentissage

Magie de l'Invocation Avancée

Maître de la Conjuration
Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.

Maître de la Vie
Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Poing de la Colère et Animation de Cadavre.

Artefacts

Collier de Crocs de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

Cuirasse des Seigneurs Nains
Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.

Anneau de Hâte
Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.

Sorts

Piège de Feu 8

Animation de Cadavre 9

Forces Fantomatiques 18

Invocation d'Elémentaires 17

Bouclier des Arcanes 20

Poing de la Colère 5

Essaim 5

Séisme 7

Mur de Flammes 16

Invocation de Phénix 35

Grâce de Pureté 10

Jhora (Académie) Niveau 15

3	0
4	0
16	135
9	

Confident des Vents
La fréquence des attaques du Héros en combat augmente en fonction de son Niveau.

Armée

300 Ingénieurs Gremlins

120 Gargouilles d'Obsidienne

120 Golems d'Acier

60 Archimages

20 Sultans Djinns

10 Rajas Rakshasa

Compétences & Capacités

Artisanat Pratique

Marque du Magicien
Permet au Héros d'établir une liaison magique avec une cible. Tout sort lancé sur cette cible jusqu'à la fin du combat voit son efficacité, ainsi que son coût en Mana, doublés. De plus, tout sort lancé sur une autre créature affectera également la cible. Si le Héros ne dispose pas de suffisamment de Mana en réserve, l'effet du sort n'est pas doublé.

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

Sorcellerie Avancée

Initiation aux Arcanes
Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.

Magie de la Destruction Avancée

Maître de la Foudre
Octroie un effet d'étourdissement de la première cible aux sorts Foudre et Chaîne de Foudre.

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

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

Défense Avancée

Esquive
Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

Notions d'Apprentissage

Intelligence
Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

Artefacts

Collier de Crocs de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

Anneau Oeil de Dragon
Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

Robe de Sar-Issus
Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.

Anneau de Vitalité
Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

Sorts

Poing de la Colère 5

Essaim 5

Invocation d'Elémentaires 17

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Chaîne de Foudre 16

Foudre 5

Cercle d'Hiver 9

Pluie de Météores 19

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Hex d'Epuisement 4

Hex de Vulnérabilité 5

Razzak (Académie) Niveau 15

6 5
5 0
7 60
6

Maître Assembleur
Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Golems de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Armée

150 Ingénieurs Gremlins

150 Ingénieurs Gremlins

120 Golems d'Acier

120 Golems d'Acier

6 Titans

Compétences & Capacités

Notions d'Artisanat

Marque du Magicien
Permet au Héros d'établir une liaison magique avec une cible. Tout sort lancé sur cette cible jusqu'à la fin du combat voit son efficacité, ainsi que son coût en Mana, doublés. De plus, tout sort lancé sur une autre créature affectera également la cible. Si le Héros ne dispose pas de suffisamment de Mana en réserve, l'effet du sort n'est pas doublé.

Notions de Défense

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Pouvoir d'Endurance
Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros au niveau Pratique.

Attaque Pratique

Commandement Avancé

Fortuné
Le Héros verse 250 Pièces d'Or par jour au trésor du royaume.

Gloire Artificielle
Permet aux Machines de Guerre et aux Golems de bénéficier des effets d'un Moral positif (aucun effet en cas de Moral négatif).

Logistique Avancée

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

Machines Mobiles
Augmente de +2 la Vitesse et l'Initiative de tous les Golems de l'armée du Héros.

Téléportation d'Assaut
Enseigne le sort Téléportation au Héros et lui octroie un effet d'assaut qui augmente l'Initiative de la créature téléportée.

Artefacts

Glaive de Force
Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

Cape de la Crinière du Lion
Augmente de +2 le Moral du porteur.

Anneau de Hâte
Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.

Jambières d'Os de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

Sorts

Piège de Feu 8

Poing de la Colère 5

Essaim 5

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Pureté 10

Téléportation 8

Hex d'Epuisement 4

Hex de Faiblesse 4

Hex de Vulnérabilité 5

Eruina (Donjon) Niveau 15

7 2
6 0
16 40
4

Reine du Sabbat
Augmente les chances des Sorcières de l'Ombre et des Matriarches de l'Ombre de bénéficier d'une attaque gratuite contre la cible actuelle du Héros, et ce en fonction du Niveau du Héros.

Armée

20 Maraudeurs Sinistres

90 Furies Sanglantes

10 Sorcières de l'Ombre

15 Matriarches de l'Ombre

10 Sorcières de l'Ombre

90 Furies Sanglantes

20 Maraudeurs Sinistres

Compétences & Capacités

Notions de Focalisation

Perception Elémentaire
Permet au Sorcier de connaître les éléments associés à chaque créature ennemie, ainsi qu'aux sorts de l'Ecole de la Destruction.

Magie de la Destruction Pratique

Attaque Avancée

Archerie
Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

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

Pouvoir de Rapidité
Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros au niveau Pratique.

Commandement Pratique

Recrutement
Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

Fougue
Augmente de +1 la vitesse de déplacement des créatures de l'armée du Héros sur le champ de bataille.

Sorcellerie Avancée

Initiation aux Arcanes
Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.

Artefacts

Langue de Feu de Dragon
Augmente de +2 l'Attaque et la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre la Glace.

Anneau Oeil de Dragon
Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

Jambières d'Os de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

Collier de Crocs de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

Sorts

Poing de la Colère 5

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Cercle d'Hiver 9

Pluie de Météores 19

Foudre 5

Boule de Feu 10

Chaîne de Foudre 16

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Hex d'Epuisement 4

Hex de Faiblesse 4

Lethos (Donjon) Niveau 15

6
9
9
6

-1
0
60

Empoisonneur
Augmente les chances pour que les unités ennemies soient empoisonnées dès le début d'un combat, et ce en fonction du Niveau du Héros.

Armée

25 Maraudeurs Sinistres

25 Hydres des Abysses

20 Matriarches de l'Ombre

7 Dragons Noirs

150 Assassins

Compétences & Capacités

Notions de Focalisation

Magie des Ténèbres Avancée

Maître de la Douleur
Octroie un effet de zone aux sorts Hex de Peste et Hex de Vulnérabilité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Blasphème des Ténèbres.

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

Recyclage Magique
Permet au Héros de récupérer tout le Mana utilisé pour lancer un sort si la cible parvient à y résister.

Notions de Sorcellerie

Initiation aux Arcanes
Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.

Attaque Pratique

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

Pouvoir de Rapidité
Enseigne le sort Grâce de Rapidité de Masse au Héros au niveau Pratique.

Logistique Pratique

Reconnaissance
Augmente de +4 la portée visuelle du Héros et lui permet de connaître le nombre exact de créatures constitutant les armées neutres ou ennemies, ainsi que dans les Cités et Garnisons situées à proximité.

Téléportation d'Assaut
Enseigne le sort Téléportation au Héros et lui octroie un effet d'assaut qui augmente l'Initiative de la créature téléportée.

Artefacts

Heaume des Seigneurs Nains
Augmente de +4 l'Esprit du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Aveuglement.

Bouclier des Seigneurs Nains
Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

Tunique de Scarification
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur, mais réduit de -1 son Moral.

Sorts

Piège de Feu 8

Animation de Cadavre 9

Flèche des Arcanes 4

Stalagmites 5

Foudre 5

Trait de Glace 6

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Téléportation 8

Hex d'Epuisement 4

Hex de Peste 6

Hex de Contracture 5

Hex de Rage 15

Hex d'Asservissement 18

Hex de Faiblesse 4

Hex de Vulnérabilité 5

Hex d'Aveuglement 10

Blasphème des Ténèbres 9

Sinitar (Donjon) Niveau 15

6 2
2 4
12 60
6

Catalyseur
Réduit de 5% le coût en Mana des sorts Amplifiés, +1% par Niveau du Héros.

Armée

50 Assassins

40 Furies Sanglantes

30 Maraudeurs Sinistres

15 Hydres des Abysses

10 Matriarches de l'Ombre

5 Dragons Noirs

Compétences & Capacités

Focalisation Avancée

Sorts Amplifiés
Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts offensifs du Héros, mais double leur coût en Mana.

Transe Rituelle
Permet au Héros de récupérer la totalité de son Mana en passant la journée à effectuer un rituel complexe. Ne peut être utilisé qu'en début de journée.

Magie de la Destruction Avancée

Secrets Destructeurs
Augmente de +2 l'Esprit du Héros de façon permanente et lui enseigne un sort offensif de premier, deuxième ou troisième cercle qu'il ne connaît pas encore.

Sorcellerie Avancée

Initiation aux Arcanes
Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.

Mysticisme
Double la vitesse de régénération du Mana du Héros.

Mana Erratique
Réduit aléatoirement (jusqu'à 50%) le coût en Mana des sorts du Héros.

Chance Pratique

Artefacts

Manteau en Aile de Dragon
Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.

Collier de la Victoire
Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

Souliers d'Emeraude
Augmente de 50% les dommages infligés par les sorts de Terre.

Couronne du Lion
Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Sorts

Poing de la Colère 5

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Cercle d'Hiver 9

Pluie de Météores 19

Choc Terrestre 18

Foudre 5

Boule de Feu 10

Chaîne de Foudre 16

Armageddon 20

Grâce de Pureté 10

Hex d'Epuisement 4

Hex de Faiblesse 4

Hex de Vulnérabilité 5

Ebba (Forteresse) Niveau 15

13 0
7 2
7 40
4

Chevaucheur
Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chevaucheurs d'Ours et des Chevaucheurs d'Ours Noirs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Armée

100 Gardes-Boucliers

70 Escarmoucheurs

40 Chevaucheurs d'Ours

85 Chevaucheurs d'Ours Noirs

40 Berserkers

10 Thanes

7 Dragons de Magma

Compétences & Capacités

Science des Runes Pratique

Attaque Avancée

Magie de la Lumière Pratique

Défense Pratique

Chance Pratique

Rune Supérieure
Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.

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

Esquive
Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Guerrier Chanceux
Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

Artefacts

Bottes de Chevauche-Vent
Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.

Etole en Peau d'Ours
Augmente de +1 la Défense du porteur et accorde 25% de Résistance à la Glace à son armée.

Collier de la Victoire
Augmente de +2 l'Attaque et la Puissance Magique du porteur.

Marteau de Forge Naine
Augmente de +3 l'Attaque du porteur et accorde 25% de Résistance au Feu à son armée.

Armure en Ecailles de Dragon
Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

Sorts

Poing de la Colère 5

Flèche des Arcanes 4

Stalagmites 5

Foudre 5

Trait de Glace 6

Grâce de Force 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Déflection 6

Téléportation 8

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Grâce de Puissance 6

Mot de Lumière 11

Hex d'Epuisement 4

Rune de Charge 1

Rune d'Exorcisme 1

Rune du Tonnerre 1 1

Helmar (Forteresse) Niveau 15

6 0
5 0
8 80
8

Marteau Sacré
A chaque fois qu'il lance un sort de l'Ecole de la Lumière sur une créature de son armée, le Héros bénéficie d'une chance de lancer également gratuitement sur elle le sort Grâce de Puissance.

Armée

4 Dragons de Magma

20 Chevaucheurs d'Ours Noirs

30 Escarmoucheurs

35 Patriarches des Runes

20 Seigneurs des Tempêtes

100 Gardes-Boucliers

100 Défenseurs

Compétences & Capacités

Notions de Science des Runes

Magie de la Lumière Avancée

Maître de l'Abjuration
Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Déflection et Grâce d'Endurance, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

Maître de la Colère
Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Puissance et Grâce de Rapidité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Mot de Lumière.

Lumière Eternelle
Les sorts de l'Ecole de la Lumière lancés par le Héros sont deux fois plus difficiles à dissiper. Les sorts opposés (Hex d'Epuisement contre Grâce de Rapidité par exemple) ont 50% de chances d'échouer.

Défense Pratique

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

Formation Défensive
Augmente la Défense des créatures de la Forteresse de l'armée du Héros lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre sur le champ de bataille.

Magie de la Destruction Avancée

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

Embrasement
Les sorts de l'Ecole du Feu lancés par le Héros enflamment les ennemis et leur infligent 100% des dommages du sort pendant les trois tours suivants.

Explosion de Mana
Inflige 10 fois le Niveau du Héros de dommages à toutes les créatures ennemies qui lancent un sort.

Artefacts

Harnais de Guerre Runique
Augmente de +2 la Défense et l'Esprit du porteur.

Cape de Plumes de Phénix
Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.

Jambières des Seigneurs Nains
Augmente de +4 l'Attaque du porteur et immunise son armée contre le sort Hex d'Epuisement.

Sorts

Flèche des Arcanes 4

Foudre 5

Chaîne de Foudre 16

Armageddon 20

Stalagmites 5

Boule de Feu 10

Pluie de Météores 19

Choc Terrestre 18

Grâce de Force 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Déflection 6

Téléportation 8

Résurrection 15

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Grâce de Puissance 6

Mot de Lumière 11

Rune de Berserker 1

Rune d'Exorcisme 1

Karli (Forteresse) Niveau 15

12 0
9 3
5 40
4

Lame Affûtée
Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Manieurs de Lance et des Escarmoucheurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Armée

5 Dragons de Magma

100 Gardes-Boucliers

100 Escarmoucheurs

10 Seigneurs des Tempêtes

70 Berserkers

30 Chevaucheurs d'Ours Noirs

15 Patriarches des Runes

Compétences & Capacités

Science des Runes Avancée

Rénovation de Rune
Permet de renforcer une Rune (choisie au hasard s'il y en a plusieurs) placée sur une créature ~~afin de prolonger son effet, pour un coût équivalent à 50% de la valeur d'Initiative en cours~~.

Rune Supérieure
Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.

Chance Avancée

Guerrier Chanceux
Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

Résistance à la Magie
Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

Chance des Nains
Double les chances de résister aux sorts de l'ennemi.

Notions de Défense

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Attaque Pratique

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

Formation Offensive
Augmente l'Attaque des créatures de la Forteresse de l'armée du Héros lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre sur le champ de bataille.

Artefacts

Hache des Seigneurs des Montagnes
Augmente de +4 l'Attaque du porteur.

Lune-Lame
Augmente de +3 l'Attaque du porteur. (Main gauche)

Cuirasse des Seigneurs Nains
Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Choc Terrestre.

Sorts

Essaim 5

Flèche des Arcanes 4

Stalagmites 5

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Hex d'Epuisement 4

Rune de Berserker 1

Rune d'Exorcisme 1

Rune d'Ether 1

Rune de Résurrection 1 1

Rune de Furie Guerrière 1 1

Rune de Charge 1

Rune de Captation 1

Rune d'Immunité aux Eléments 1

Rune du Tonnerre 1 1

Rune Draconique 1 1

Irina (Havre) Niveau 15

9 3
9 2
2 60
6

Dresseur de Griffons
Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Griffons et des Griffons Impériaux de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1. Accorde la capacité Attaque en Piqué aux Griffons.

Armée

30 Griffons Impériaux

30 Griffons

20 Inquisiteurs

60 Champions

200 Conscrits

120 Archers

7 Archanges

Compétences & Capacités

Riposte Pratique

Bénédiction
Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier.

Contre-Offensive
Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

Chance Pratique

Résistance à la Magie
Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

Commandement Avancé

Défense Pratique

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Attaque Pratique

Frénésie
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

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

Artefacts

Manteau en Aile de Dragon
Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des unités volantes de son armée.

Hache des Seigneurs des Montagnes
Augmente de +4 l'Attaque du porteur.

Bottes de Chevauche-Vent
Augmente de +1 la Vitesse de toutes les unités de l'armée du porteur.

Anneau de Vitalité
Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

Sorts

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Pureté 10

Hex de Faiblesse 4

Hex de Peste 6

Hex de Vulnérabilité 5

Klaus (Havre) Niveau 15

8 4
12 2
2 30
3

Commandant de Cavalerie
Augmente le bonus de joute des Cavaliers et des Paladins de l'armée du Héros, et ce en fonction de son Niveau. Augmente l'efficacité de Contre-Offensive.

Armée

7 Archanges

14 Paladins

12 Inquisiteurs

70 Champions

40 Griffons Impériaux

120 Arbalétriers

Compétences & Capacités

Riposte Avancée

Bénédiction
Augmente de façon temporaire le Moral, l'Initiative, l'Attaque et la Défense des créatures de l'armée du Chevalier.

Contre-Offensive
Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

Attaque Pratique

Frénésie
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

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

Magie de la Lumière Pratique

Maître des Bénédictions
Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

Ange Gardien
Lorsque toutes les troupes du Chevalier périssent au combat, un Ange apparaît sur le champ de bataille et ressuscite le peloton allié le plus puissant, avant de disparaître.

Commandement Pratique

Faveur Divine
Permet à un Chevalier d'encourager ses troupes au combat, afin que leur tour de jeu arrive plus vite.

Artefacts

Bottes de Défense Magique
Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

Glaive de Force
Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

Couronne du Lion
Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Bouclier des Seigneurs Nains
Augmente de +4 la Défense du porteur et immunise son armée contre le sort Hex de Rage.

Sorts

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Pureté 10

Grâce de Déflection 6

Hex d'Epuisement 4

Hex de Faiblesse 4

Vittorio (Havre) Niveau 15

9 3
9 0
6 60
6

Ingénieur de Siège
Augmente de +1 l'Attaque de la Baliste et de 2% les chances de toucher de la Catapulte de l'armée du Héros, et ce pour chaque Niveau du Héros.

Armée

14 Paladins

3 Archanges

10 Inquisiteurs

50 Griffons Impériaux

60 Champions

150 Arbalétriers

100 Conscrits

Compétences & Capacités

Notions de Riposte

Contre-Offensive
Permet au Chevalier de protéger une créature de son armée jusqu'à la fin du combat, en infligeant des dommages directs à tout ennemi s'en prenant à cette créature.

Machines de Guerre Avancées

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

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

Triple Baliste
Accorde un tir supplémentaire aux Balistes de l'armée du Héros (pour un total de 3 tirs consécutifs si ce dernier est doté de la capacité Baliste).

Défense Pratique

Commandement Avancé

Magie de la Lumière Pratique

Maître de la Colère
Octroie un effet de masse aux sorts Grâce de Puissance et Grâce de Rapidité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Mot de Lumière.

Maître des Bénédictions
Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

Artefacts

Armure en Ecailles de Dragon
Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

Bouclier de Glace
Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.

Couronne de Serres de Dragon
Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

Jambières d'Os de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

Sorts

Grâce de Force 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Déflection 6

Téléportation 8

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Grâce de Puissance 6

Hex d'Epuisement 4

Hex de Faiblesse 4

Deleb (Inferno) Niveau 15

13 2
5 0
4 50
5

Démolisseur
Permet à la Baliste de l'armée du Héros de lancer des projectiles enflammés. Ces projectiles gagnent +1 de puissance tous les cinq Niveaux du Héros.

Armée

100 Tyrans Cornus

120 Diablotins

8 Archidiables

5 Seigneurs des Abîmes

60 Maîtresses Succubes

15 Destriers de Cauchemar

80 Cerbères

Compétences & Capacités

Notions de Déphasage

Machines de Guerre Avancées

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

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

Commandement Pratique

Défense Pratique

Esquive
Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Attaque Avancée

Frénésie
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

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

Artefacts

Glaive de Force
Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

Anneau de Hâte
Augmente de 20% l'Initiative des créatures de l'armée du porteur.

Armure en Ecailles de Dragon
Augmente de +3 l'Attaque du porteur et de 5% l'Initiative des grandes créatures de son armée.

Bouclier en Ecailles de Dragon
Augmente de +3 la Défense du porteur et de 5% l'Initiative des petites créatures de son armée.

Sorts

Piège de Feu 8

Poing de la Colère 5

Essaim 5

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Grâce de Pureté 10

Marbas (Inferno) Niveau 15

9 2 9 8

0 2 80

Briseur de Sorts
Augmente de 5% la Résistance à la Magie des créatures de l'armée du Héros, + 1% par Niveau du Héros.

Armée

70 Tyrans Cornus

130 Diablotins

5 Archidiables

10 Seigneurs des Abîmes

60 Maîtresses Succubes

20 Destriers de Cauchemar

80 Cerbères

Compétences & Capacités

Déphasage Pratique

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

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

Défense Avancée

Esquive
Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

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

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Magie de la Destruction Pratique

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

Flammes Cuisantes
Augmente de 50% les dommages de Feu infligés par la capacité Flammes des Enfers.

Chance Pratique

Résistance à la Magie
Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

Artefacts

Bottes de Défense Magique
Augmente de 10% la Résistance à la Magie du porteur.

Couronne de Serres de Dragon
Augmente de +3 l'Esprit du porteur et de 10% l'Initiative des Machines de Guerre de son armée.

Robe de Sar-Issus
Augmente de +6 la Puissance Magique du porteur.

Cape de Plumes de Phénix
Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Feu lancés par le porteur.

Sorts

Piège de Feu 8

Poing de la Colère 5

Essaim 5

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Cercle d'Hiver 9

Pluie de Météores 19

Foudre 5

Boule de Feu 10

Chaîne de Foudre 16

Grâce de Pureté 10

Nymus (Inferno) Niveau 15

9 4
6 5
2 20
2

Multiplanaire
Augmente de 1% par Niveau du Héros le nombre de créatures invoquées par Déphasage.

Armée

100 Diablotins

4 Archidiables

12 Seigneurs des Abîmes

40 Maîtresses Succubes

20 Destriers de Cauchemar

60 Cerbères

Compétences & Capacités

Déphasage Avancé

Marque Démoniaque
Permet au Seigneur Démon d'infliger de lourds dommages à une créature ciblée si celle-ci tente d'attaquer, de riposter ou de lancer un sort. Une fois placée, la Marque Démoniaque reste active jusqu'à la fin du combat. Si la cible ne fait rien ou se contente de se déplacer, elle ne subit aucun dommage.

Chance Avancée

Guerrier Chanceux
Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

Résistance à la Magie
Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

Déphasage Massif
Accorde entre 10% et 35% de chance (en fonction de la Chance du Héros) pour qu'un peloton de renforts invoqué par Déphasage contienne deux fois plus d'unités que la normale.

Attaque Pratique

Frénésie
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

Frappe Effroyable
Améliore la capacité Marque Démoniaque en lui accordant 40% de chances d'infliger le double de dommages à sa cible.

Commandement Pratique

Recrutement
Augmente de +3 la vitesse de création des créatures de Niveau 1, de +2 celle des créatures de Niveau 2 et de +1 celle des créatures de Niveau 3. Le Héros doit se trouver dans une Cité alliée le dernier jour de la semaine pour que cet effet soit pris en compte.

Maître des Plans
Augmente de 20% le nombre d'unités de renfort invoquées par Déphasage.

Logistique Pratique

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

Déphasage Rapide
Double la vitesse d'arrivée du prochain tour de l'unité qui effectue un Déphasage.

Artefacts

Pendentif de Maîtrise
Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.

Anneau de Brise Ferveur
Réduit de -2 le Moral des créatures ennemies.

Couronne du Lion
Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Sorts

Essaim
5

Flèche des Arcanes
4

Stalagmites
5

Trait de Glace
6

Grâce de Force
4

Hex de Faiblesse
4

Deirdre (Nécropole) Niveau 15

2 0
5 0
7 50
5

Banshee
Augmente l'efficacité de Hurlement de Banshee en fonction du Niveau du Héros.

Armée

20 Archiliches

15 Dragons Spectraux

15 Apparitions

160 Archers Squelettes

60 Seigneurs Vampires

60 Spectres

Compétences & Capacités

Nécromancie Pratique

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

Stigmate du Nécromancien
Permet à un Nécromancien de lier son âme jusqu'à la fin du combat à celle d'une créature se trouvant sur le champ de bataille. Tous les dommages infligés à cette créature feront gagner du Mana au Nécromancien se repaissant de sa souffrance.

Magie des Ténèbres Avancée

Maître de la Douleur
Octroie un effet de zone aux sorts Hex de Peste et Hex de Vulnérabilité, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts. Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement du sort Blasphème des Ténèbres.

Maître des Hex
Octroie un effet de masse aux sorts Hex de Faiblesse et Hex de Contracture, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

Magie de la Lumière Pratique

Maître des Bénédictions
Octroie un effet de masse au sort Grâce de Force et un effet de zone au sort Grâce de Pureté, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

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

Sorcellerie Pratique

Compréhension de la Magie
Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

Squelette Induré
Augmente de 20% la résistance aux sorts de l'Ecole de la Destruction des créatures de l'armée du Nécromancien.

Artefacts

Houppelande de Sandro
Annule l'immunité ennemie aux sorts Mentaux.

Bâton de Sar-Issus
Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les protections et immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.

Anneau de Brise Ferveur
Réduit de -2 le Moral des créatures ennemies.

Sorts

Poing de la Colère 5

Animation de Cadavre 9

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Pureté 10

Grâce de Déflection 6

Hex d'Epuisement 4

Hex de Peste 6

Hex de Contracture 5

Blasphème des Ténèbres 9

Hex de Faiblesse 4

Hex de Confusion 9

Hex de Rage 15

Hex d'Asservissement 18

Orson (Nécropole) Niveau 15

3	0
8	0
7	30
3	

Baron des Zombies
Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Zombies et des Zombies Pestilentiels de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Armée

150 Zombies Pestilentiels

30 Archiliches

200 Squelettes

15 Apparitions

70 Spectres

5 Dragons Spectraux

Compétences & Capacités

Nécromancie Pratique

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

Stigmate du Nécromancien
Permet à un Nécromancien de lier son âme jusqu'à la fin du combat à celle d'une créature se trouvant sur le champ de bataille. Tous les dommages infligés à cette créature feront gagner du Mana au Nécromancien se repaissant de sa souffrance.

Défense Avancée

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

Robustesse
Augmente de +2 les points de vie de toutes les créatures du Héros. (Très efficace avec de grandes armées).

Frisson Glacial
Lance un enchantement de Glace sur tous les Non-Morts contrôlés par le Nécromancien. Tout ennemi combattant au corps à corps contre ces créatures se verra infliger des dommages de Glace.

Notions de Sorcellerie

Attaque Pratique

Frénésie
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

Acier Glacé
Améliore les armes de toutes les créatures de l'armée du Héros afin qu'elles infligent des dommages de Glace supplémentaires.

Magie des Ténèbres Pratique

Maître des Hex
Octroie un effet de masse aux sorts Hex de Faiblesse et Hex de Contracture, mais double leur coût en Mana. Le Héros ne consomme que la moitié de son Initiative pour lancer ces sorts.

Artefacts

Anneau de Vitalité
Augmente de +2 le nombre maximal de points de vie des créatures de l'armée du porteur.

Bouclier de Glace
Augmente de +2 la Défense du porteur et lui accorde 50% de protection contre le Feu.

Anneau Maudit
Réduit de -2 la Chance de l'ennemi.

Sorts

Piège de Feu 8

Poing de la Colère 5

Animation de Cadavre 9

Essaim 5

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Hex d'Epuisement 4

Hex de Peste 6

Hex de Confusion 9

Hex d'Aveuglement 10

Hex de Faiblesse 4

Hex de Vulnérabilité 5

Hex de Contracture 5

Hex de Rage 15

Raven (Nécropole) Niveau 15

3 0
5 0
14 90
6

Buveur d'Ames
En plus de réduire les dommages infligés par une créature, le sort Hex de Faiblesse réduit de -1 sa Défense, et ce tous les trois Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Armée

30 Archiliches

25 Apparitions

200 Archers Squelettes

60 Seigneurs Vampires

60 Spectres

Compétences & Capacités

Notions de Nécromancie

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

Magie de la Destruction Avancée

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

Mort Glacée
Améliore les sorts Trait de Glace et Cercle d'Hiver pour les Nécromanciens. Ces sorts tueront obligatoirement au moins une créature ennemie, sauf en cas d'Immunité contre la Glace.

Notions de Magie des Ténèbres

Notions d'Apprentissage

Intelligence
Augmente de 50% la quantité maximale de Mana du Héros.

Sorcellerie Avancée

Compréhension de la Magie
Permet au Héros d'apprendre les sorts du troisième cercle, et ce quelles que soient ses compétences dans les différentes écoles de magie.

Initiation aux Arcanes
Réduit de 20% le coût en Mana des sorts du Héros.

Squelette Induré
Augmente de 20% la résistance aux sorts de l'Ecole de la Destruction des créatures de l'armée du Nécromancien.

Artefacts

Charme de Rude-Hiver
Augmente de 50% l'efficacité des sorts de Glace lancés par le porteur.

Anneau Oeil de Dragon
Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

Anneau de Brise Ferveur
Réduit de -2 le Moral des créatures ennemies.

Jambières d'Os de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des unités terrestres de combat au corps à corps présentes dans son armée.

Plastron de Dominance des Arcanes
Augmente de +2 la Puissance Magique du porteur.

Sorts

Animation de Cadavre 9

Forces Fantomatiques 18

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Cercle d'Hiver 9

Pluie de Météores 19

Choc Terrestre 18

Foudre 5

Boule de Feu 10

Chaîne de Foudre 16

Armageddon 20

Grâce de Puissance 6

Hex d'Epuisement 4

Hex de Faiblesse 4

Hex de Peste 6

Hex de Vulnérabilité 5

Anwen (Sylve) Niveau 15

6 2
9 2
2 40
4

Epée de Sylanna
Augmente de 2% par Niveau du Héros les dommages infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Héros à son ennemi intime.

Armée

100 Dryades

100 Danse-Guerres

30 Maîtres Chasseurs

25 Druides Séculaires

25 Licornes

10 Tréants Séculaires

5 Dragons d'Emeraude

Compétences & Capacités

Vengeance Avancée

Flèche Enchantée
Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Toutes les attaques du Rôdeur (Tir Multiple, Précision Mortelle...) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort payé avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.

Pluie de Flèches
Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemies faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalent à son Niveau + 3.

Précision Mortelle
Permet au Rôdeur d'attaquer n'importe quelle créature ennemie présente sur le champ de bataille. Il lui inflige des dommages équivalent à son Niveau + 3. Si cette créature fait partie de ses ennemis intimes, il réussit automatiquement un coup critique et les dommages sont doublés. De plus, au moins une créature est systématiquement tuée.

Défense Pratique

Esquive
Réduit de 20% les dommages infligés à vos créatures par les attaques à distance.

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

Attaque Pratique

Frénésie
Augmente de +1 les dommages infligés par toutes les créatures de l'armée du Héros (très efficace avec les armées de créatures de bas niveau).

Courroux de la Nature
Augmente de +1 les dommages maximaux infligés par les créatures de la Sylve de l'armée du Rôdeur.

Apprentissage Pratique

Déchiffrage des Arcanes
Permet au Héros d'apprendre un sort qu'il ne connaît pas si une créature ou un Héros ennemi l'utilise sur le champ de bataille. Le Héros doit être en mesure d'apprendre ce sort en termes d'Ecole, de Niveau, etc.

Connais ton Ennemi
Augmente de 10% les chances d'infliger un coup critique avec la capacité "Vengeance".

Artefacts

Glaive de Force
Augmente de +2 l'Attaque du porteur.

Pendentif de Maîtrise
Accorde gratuitement au porteur un niveau de compétence primaire supplémentaire, même s'il est déjà au niveau Expert.

Couronne du Lion
Augmente de +2 le Moral et la Chance du porteur.

Sorts

Piège de Feu 8

Flèche des Arcanes 4

Stalagmites 5

Foudre 5

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Pureté 10

Hex d'Epuisement 4

Hex de Vulnérabilité 5

Dirael (Sylve) Niveau 15

3 8 8 5

0 0 50

Reine de l'Essaim
Augmente l'efficacité du sort Essaim en fonction du Niveau du Héros.

Armée

300 Dryades

20 Danse-Guerres

40 Maîtres Chasseurs

40 Druides Séculaires

30 Licornes d'Argent

40 Druides

10 Dragons d'Emeraude

Compétences & Capacités

Vengeance Pratique

Flèche Enchantée
Permet au Rôdeur d'enchanter ses flèches avec des sorts offensifs. Toutes les attaques du Rôdeur (Tir Multiple, Précision Mortelle...) infligeront donc des dommages à leur cible, mais lui lanceront également un sort payé avec le Mana du Rôdeur. L'effet dure jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à épuisement du Mana du Rôdeur.

Pluie de Flèches
Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemies faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalent à son Niveau + 3.

Magie de l'Invocation Avancée

Maître de la Conjuration
Augmente de +4 la Puissance Magique du Héros lors du lancement des sorts Invocation de Phénix et Invocation d'Elémentaires.

Sorcellerie Avancée

Magie de la Destruction Pratique

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

Explosion de Mana
Inflige 10 fois le Niveau du Héros de dommages à toutes les créatures ennemies qui lancent un sort.

Artefacts

Plastron de Dominance des Arcanes
Augmente de +2 la Puissance Magique du porteur.

Collier de Crocs de Dragon
Augmente de +3 la Puissance Magique du porteur et de 10% l'Initiative des lanceurs de sort de son armée.

Bâton de Sar-Issus
Annule la Résistance à la Magie de l'ennemi. Les protections et immunités à certaines écoles de magie ne sont cependant pas affectées.

Sorts

Piège de Feu 8

Essaim 5

Invocation d'Elémentaires 17

Invocation de Phénix 35

Poing de la Colère 5

Forces Fantomatiques 18

Mur de Flammes 16

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Cercle d'Hiver 9

Pluie de Météores 19

Foudre 5

Boule de Feu 10

Chaîne de Foudre 16

Grâce de Force 4

Grâce de Rapidité 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Pureté 10

Hex d'Epuisement 4

Hex de Vulnérabilité 5

Ossir (Sylve) Niveau 15

7 1
12 3
5 70
7

Maître de Chasse
Augmente de +1 l'Attaque et la Défense des Chasseurs et des Maîtres Chasseurs de l'armée du Héros, et ce tous les deux Niveaux du Héros à partir du Niveau 1.

Armée

16 Tréants Séculaires

90 Dryades

80 Maîtres Chasseurs

30 Licornes d'Argent

60 Danse-Guerres

30 Druides Séculaires

Compétences & Capacités

Vengeance Pratique

Pluie de Flèches
Permet au Rôdeur d'attaquer simultanément toutes les créatures ennemies faisant partie de ses ennemis intimes. Il leur inflige des dommages équivalent à son Niveau + 3.

Précision Mortelle
Permet au Rôdeur d'attaquer n'importe quelle créature ennemie présente sur le champ de bataille. Il lui inflige des dommages équivalent à son Niveau + 3. Si cette créature fait partie de ses ennemis intimes, il réussit automatiquement un coup critique et les dommages sont doublés. De plus, au moins une créature est systématiquement tuée.

Chance Avancée

Guerrier Chanceux
Augmente les chances d'activation des capacités spéciales des créatures de l'armée du Héros (comme le Coup Brutal des Champions).

Résistance à la Magie
Augmente de 15% la Résistance à la Magie de toutes les créatures de l'armée du Héros.

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

Attaque Avancée

Archerie
Augmente de 20% les dommages infligés à distance par les créatures de l'armée du Héros.

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

Magie de la Lumière Avancée

Artefacts

Armure du Héros Oublié
Augmente de +2 toutes les Caractéristiques du porteur et accorde 20% de Résistance à la Magie à son armée.

Anneau Oeil de Dragon
Augmente de +1 toutes les Caractéristiques du porteur et de 10% l'Initiative des unités d'attaque à distance de son armée.

Collier du Lion
Augmente de +1 le Moral du porteur.

Arc de la Licorne
Annule les pénalités de portée des unités d'attaque à distance de l'armée du porteur.

Sorts

Piège de Feu 8

Flèche des Arcanes 4

Trait de Glace 6

Grâce de Force 4

Grâce d'Endurance 6

Grâce de Déflection 6

Téléportation 8

Grâce de Rapidité 4

Grâce de Pureté 10

Grâce de Puissance 6

Hex d'Epuisement 4

Hex de Vulnérabilité 5