

Warcraft® II

Battle.net™ Edition

METZEN • SS



Copyright© 1996 par Blizzard Entertainment

Ce programme et son manuel sont protégés. Tous droits réservés. Ils ne peuvent, en partie ou en totalité, être copiés, photocopiés, reproduits, dupliqués, traduits ou convertis sous un outil électronique ou une forme lisible par une machine quelle qu'elle soit sans l'accord préalable écrit de Blizzard Entertainment.

L'utilisateur de ce produit peut en jouir pour son usage personnel mais n'est pas autorisé à vendre des reproductions du manuel ou du programme à une tierce personne en aucune façon, ni de louer sans la permission de Blizzard Entertainment.

Les marques Battle.net et Blizzard Entertainment et Warcraft sont déposées par Davidson and Associates, Inc à l'Office américain des marques et des brevets . Toutes les autres marques ou brevets appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



Ce programme utilise la Technologie vidéo Bink. Copyright © 1997-1999 par RAD Game Tools, Inc.



Ce programme utilise la Technologie vidéo Smacker, Copyright© 1994 par Invisible Inc.d.b.a Rad Software,

Portions © Copyright 1993-1995, SciTech Software

Ce programme contient des programmes issus de logiciels de Metagraphics Software Corporation.

Copyright© 1986-1989 Metagraphics Software Corporation, Scotts Valley, CA 95066.



ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

HAVAS INTERACTIVE EUROPE

Parc Tertiaire de Meudon

9-11 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX





TABLE DES MATIÈRES

Avant de jouer	4
Configuration minimale pour PC	4
Configuration minimale pour Mac	4
Dépannage	5
Support technique	5
Tutoriel	6
Parties à plusieurs joueurs	17
Options & Préférences	21
L'éditeur de carte et de son	24
Les personnages légendaires du monde de Warcraft (Azeroth)	28
Les créatures du monde de Warcraft	30
Les ressources du monde de Warcraft	31
Les lieux mystérieux	32
Carte d'azeroth	33
La chute du royaume d'Azeroth	34
Les nations de l'alliance	39
Unités terrestres de l'alliance	42
Unités aériennes de l'alliance	45
Unités navales de l'alliance	46
Sorts jetés par les paladins	48
Sorts jetés par les mages	49
Bâtiments de l'alliance	51
Relations entre les unités humaines	55
Relation entre les bâtiments humains	56
L'ascension des orcs	57
Les clans de la horde	66
Unités terrestres de la horde des orcs	69
Unités aériennes de la horde	72
Unités navales de la horde	73
Sortilèges jetés par les ogremagies	75
Sortilèges des chevaliers de la mort	76
Les constructions des orcs	78
Relations entre les unités des orcs	82
Relations entre les bâtiments des orcs	83
Les personnages légendaires du monde de Warcraft (Draenor)	87
Crédits	92
Limites de responsabilité	97



AVANT DE JOUER

CONFIGURATION MINIMALE PC

Système : pour jouer à *Warcraft II : Battle.net*, il faut être équipé d'un PC IBM compatible à 100%, doté d'un processeur Pentium® 60 ou supérieur et de 16 Mo de RAM.

Système d'exploitation : Vous pouvez utiliser *Warcraft II : Battle.net* sous Windows 95, 98 ou Windows NT.

Commandes : il vous faudra un clavier et une souris 100% compatibles Microsoft
Lecteurs : pour jouer à *Warcraft II : Battle.net*, vous aurez besoin d'un lecteur de CD-ROM et d'un disque dur. Pour profiter au maximum des animations du CD, vous devrez disposer d'un CD-ROM double vitesse ou plus. Blizzard vous recommande vivement de ne pas exécuter *Warcraft II : Battle.net* sur un lecteur de compression.

Vidéo : il vous faudra pour *Warcraft II : Battle.net* une carte super VGA compatible-VESA.

Son : *Warcraft II : Battle.net* admet les cartes son 100% compatibles avec Windows®.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 9X ET NT

Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Si votre ordinateur est doté de la fonction Exécution automatique, un menu *Warcraft II : Battle.net* apparaîtra automatiquement sur votre écran. Sélectionnez "Installer *Warcraft II : Battle.net* " pour démarrer l'installation du programme. Suivez ensuite les instructions apparaissant à l'écran pour l'installation de *Warcraft II : Battle.net* sur votre système. Une fois que votre jeu sera installé, vous pourrez choisir d'ajouter un raccourci *Warcraft II : Battle.net* à votre menu de démarrage.

Si votre ordinateur n'est pas muni de la fonction Exécution automatique, ouvrez le "Poste de travail" sur votre bureau, puis sélectionnez la lettre du lecteur correspondant à votre lecteur CD-ROM. Pour finir, effectuez un double-clic sur l'icône Installation.

CONFIGURATION MINIMALE MACINTOSH

Système : *Warcraft II : Battle.net* nécessite un Macintosh doté d'un processeur 68040 ou Power PC et de 16 mega de RAM. L'exécution du programme en Mémoire Vive pourrait en diminuer les performances.

Système d'exploitation : *Warcraft II : Battle.net* nécessite un système 7.5.1 ou plus.

Périphériques de commande : vous devez posséder un clavier et une souris. Si vous avez une souris à deux boutons, veuillez consulter le manuel de la souris afin de configurer le second bouton pour la simulation d'une commande.

Lecteurs : un disque dur et un lecteur de CD-ROM sont nécessaires pour jouer à *Warcraft II : Battle.net* Edition. Pour exécuter les animations à partir du CD, votre lecteur doit être double vitesse (ou plus).

Vidéo : *Warcraft II : Battle.net* Edition nécessite un affichage 256 couleurs sur un moniteur 14" ou plus.

Son : *Warcraft II : Battle.net* Edition peut tourner avec les sons intégrés de tous les systèmes d'exploitation compatibles avec celui du Macintosh.

L'INSTALLATION SUR MAC

Insérez le CD dans votre lecteur. Double-cliquez sur l'icône du CD *Warcraft II : Battle.net* Edition puis double-cliquez sur l'installateur *Warcraft II : Battle.net* Edition afin de copier le jeu et ses fichiers sur votre disque dur.

DÉPANNAGE (PC)

Warcraft II : Battle.net Edition nécessite l'installation du programme DirectX 2.0 ou plus, ainsi que des cartes son et vidéo compatibles avec DirectX 2.0. Le programme DirectX 6.0 est inclus dans le CD Warcraft II : Battle.net et il peut être installé en cliquant sur Installer DirectX dans la liste des options de l'écran d'installation du jeu.

Le problème le plus couramment rencontré avec un jeu sous DirectX :

les pilotes de cartes son ou vidéo qui sont trop anciens ou incompatibles pourraient causer des problèmes d'installation ou d'exécution avec un jeu compatible DirectX. Si vous en rencontrez, veuillez contacter votre fabricant d'ordinateur et/ou de cartes son et vidéo (soit via l'Internet, soit par téléphone) afin d'obtenir des informations à propos du téléchargement ou de l'installation des pilotes les plus récents.

Erreurs dans DirectSound ou DirectDraw :

Ce type d'erreur survient lors de l'utilisation de pilotes DirectX incompatibles ou trop anciens. Essayez d'installer DirectX à partir du CD de Warcraft II : Battle.net , si vous n'y parvenez pas, contactez votre fabricant de cartes son et vidéo afin d'obtenir des informations sur le téléchargement et l'installation des dernières versions de pilotes

Je n'ai pas d'image lorsque je démarre Warcraft II : Battle.net

Ce problème est généralement dû à l'utilisation de pilotes DirectX incompatibles ou trop anciens. Warcraft II : Battle.net s'exécute en mode 640x480 et certaines cartes vidéo n'admettent pas DirectX car celui-ci bascule automatiquement sur cette résolution. Vous pouvez régler manuellement la résolution sur 640x480 à 256 couleurs en cliquant sur le bouton Démarrer dans la barre des tâches de votre Poste de travail puis en sélectionnant Paramètres et Panneau de configuration. Ouvrez ensuite Affichage, cliquez sur l'onglet Paramètres et modifiez votre Zone d'écran ainsi que la Palette de couleurs.

Je n'entends ni la musique ni les effets sonores du jeu.

Assurez-vous que votre carte son est compatible avec DirectX 2.0 ou ultérieur. Les cartes son qui ne sont pas admises par DirectX de Microsoft ne pourront pas fonctionner sur Warcraft II : Battle.net. Installez DirectX 6.0 à partir du CD du jeu. Si vous n'entendez toujours pas de son, il faut contacter votre fabricant de carte son afin d'obtenir les pilotes les plus récents ainsi que des informations sur leur installation

Pendant le jeu, j'entends régulièrement des sifflements.

Ce problème peut survenir lorsque le volume du son est activé sans que vos sorties d'enceintes ne soient connectées. Vérifiez les paramètres du volume en cliquant sur Démarrer dans votre Barre des tâches, sélectionnez ensuite Programmes, Accessoires puis Multimédia. Sélectionnez l'option Réglage du volume. Si le problème persiste, contactez votre fabricant de carte son afin de savoir comment télécharger et installer les versions plus récentes des pilotes de son.

Lorsque je démarre Warcraft II : Battle.net, l'écran devient noir

Soit votre carte vidéo n'est pas compatible avec DirectX parce que vous utilisez une version plus ancienne, soit vous avez besoin des versions mises à jour des pilotes de cartes vidéo. Commencez par télécharger et installer les pilotes les plus récents fournis par votre fabricant de carte vidéo. Si vous rencontrez toujours des problèmes, téléchargez et installez la dernière version de DirectX ou bien installez la version qui est disponible sur le CD Warcraft II : Battle.net .

Y a-t-il un moyen d'exécuter la version complète de Warcraft II : Battle.net sans le CD ? :

Vous pouvez exécuter la version Multijoueur sans le CD. Pour ce faire, reportez-vous à la section Multijoueur de ce manuel qui donne toutes les informations sur le "spawning". Pour jouer en version un seul joueur ou créer une partie Multijoueur, vous aurez besoin du CD de Warcraft.

Est-il possible d'installer Warcraft sur un lecteur de compression ?

Cela peut causer des problèmes durant le jeu, par conséquent, il vaut mieux ne pas utiliser de lecteur de compression.

DÉPANNAGE (MAC)

Warcraft II : Battle.net Edition et les souris à multiples boutons.

Warcraft II : Battle.net Edition comprend un support pour les souris à multiples boutons grâce à la technologie Apple Input Sprocket. Cependant, certaines souris à multiples boutons sont susceptibles de ne pas fonctionner avec cette technologie. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation des deuxième, troisième et quatrième boutons de votre souris ou si vous perdez le contrôle de la souris ou du clavier durant le jeu, désactivez les options "souris à multiples boutons" et "quittez les autres applications" que nous avons incluses dans les options de démarrage de Warcraft II : Battle.net . Si vous ne voyez pas apparaître l'écran des options de démarrage, quittez le jeu puis maintenez appuyée la touche Options lors du redémarrage de Warcraft II : Battle.net Edition.

Modem :

Pour des parties en réseau, assurez-vous que les extensions de votre modem ainsi que les panneaux de configuration sont installés et actifs dans les paramètres d'extension de démarrage que vous appliquez. Vérifiez ensuite le Sélecteur dans le menu Pomme et vérifiez qu'aucune imprimante ou autre appareil n'est en train d'utiliser le port du modem. Si vous utilisez un modem interne, celui-ci doit être affiché sur l'écran de Sélection de modem du jeu en tant que "modem interne". Si vous utilisez un modem externe, vous verrez s'afficher une option "port du modem". Sélectionnez le modem adapté à votre système. Si vous rencontrez des problèmes de connexion, essayez différentes chaînes d'initialisation. Les chaînes ATZ ou AT & F1 fonctionnent sur la plupart des modems. Les paramètres des chaînes d'initialisation se trouvent dans le menu des options de démarrage du jeu.

Battle.net :

Les parties jouées en Battle.net nécessitent une connexion TCP/IP active et rapide. Avant de commencer le jeu, il se peut que vous ayez besoin de lancer votre connexion ISP manuellement. Une fois votre connexion ISP active, une adresse IP s'affiche dans le panneau de configuration TCP/IP. Si le jeu coupe la connexion ISP à son démarrage, assurez-vous que l'option "quitter les autres applications" n'est pas sélectionnée dans l'écran des options de démarrage.

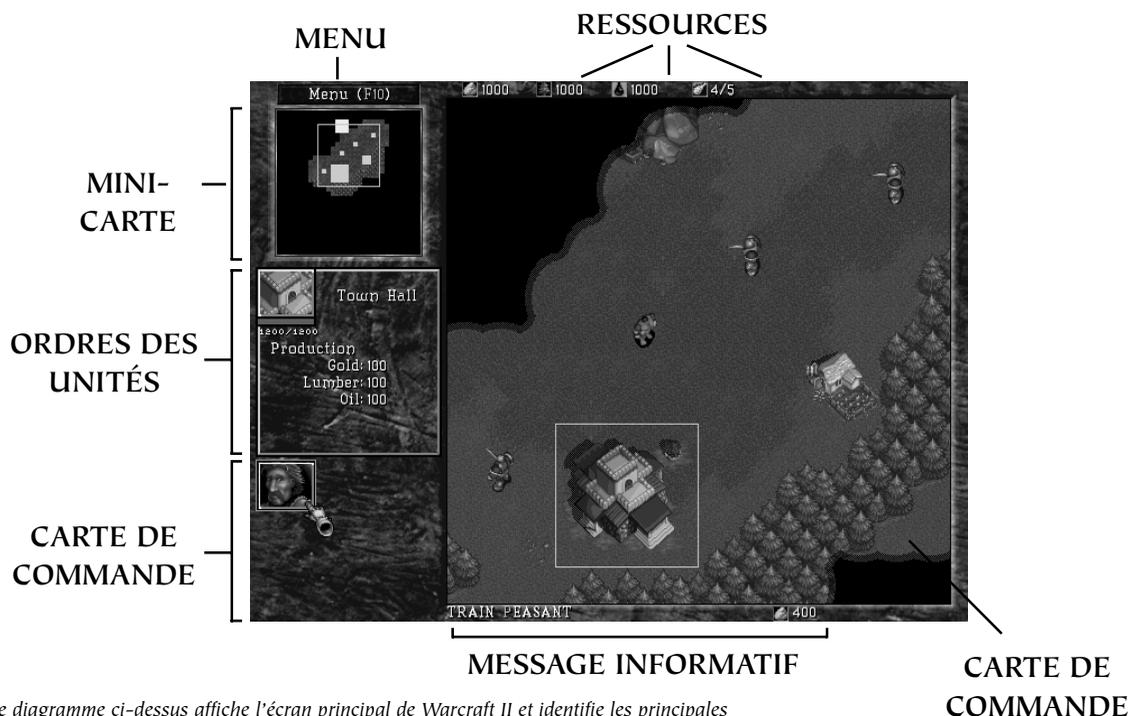
Existe-il un moyen d'exécuter la version complète de Warcraft II : Battle.net Edition sans le CD ?

Vous pouvez exécuter la version Multijoueur de Warcraft II : Battle.net Edition sans le CD. Reportez-vous à la section Multijoueur de ce manuel afin d'obtenir des informations sur le "spawning". Pour la version un seul joueur ou pour la création d'une partie Multijoueur, vous devez insérer le CD de Warcraft dans votre lecteur.

TUTORIEL

POUR DÉMARRER LE JEU QUAND VOUS JOUEZ SEUL

1. Le jeu débute par une introduction graphique au monde de Warcraft II : Tides of Darkness. Si vous souhaitez passer cette présentation, appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton gauche de votre souris. Après l'introduction, vous accéderez au menu principal de Warcraft II.
2. Sélectionnez l'option Jouer seul ou tapez "S" pour commencer à jouer seul. Vous pourrez constater que la lettre S est affichée dans une couleur différente du reste du message. Cette lettre de couleur différente vous indique la touche-raccourci qu'il faudra taper pour éviter de cliquer sur votre souris. Vous retrouverez cette convention tout au long du jeu. L'écran Scénario va maintenant apparaître.
3. Cliquez sur Nouvelle Campagne. L'écran de sélection de Race va maintenant apparaître. Sur cet écran, vous pourrez choisir votre campagne ainsi que l'armée que vous voulez commander.
4. Pour choisir de commander les Humains, sélectionnez le menu Campagne des Humains. Votre première mission vous sera présentée en quelques mots, puis apparaîtra l'écran principal du jeu, l'écran de commande.



Le diagramme ci-dessus affiche l'écran principal de Warcraft II et identifie les principales fonctions utilisées pendant le jeu. Chacune de ces sections est décrite plus bas.



RESSOURCES

Affiche les quantités de bois, d'or et de pétrole (utilisées dans les scénarios suivants) disponibles pour la formation des différentes unités et la construction de bâtiments.

MESSAGE INFORMATIF

Vous donne des informations sur les unités, les boutons ou les bâtiments que vous sélectionnez.

DESCRIPTION DES UNITES

Vous y trouvez des renseignements détaillés, notamment des informations statistiques sur le bâtiment ou l'unité que vous avez sélectionné dans la fenêtre carte de commande.

ORDRES DES UNITES

Il s'agit des ordres accessibles à l'unité, telles que construire, attaquer...

MINI-CARTE

Il s'agit de la principale fenêtre de jeu. Vous pourrez y contempler, dans le détail, les événements qui se produisent dans la région qui vous entoure. Vous pouvez sélectionner une unité ou un bâtiment en cliquant sur votre souris, l'élément sélectionné apparaît dans la fenêtre, dans un cadre vert indiquant que vous pouvez donner votre ordre.

CARTE DE COMMANDE

Il s'agit du domaine principal du jeu. Vous y verrez en détail, les événements qui surviennent autour de vous. Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner des unités ou des bâtiments à l'aide de votre souris. Lorsque l'une de vos unités est sélectionnée, celle-ci sera entourée d'un cadre vert indiquant qu'elle est prête à recevoir vos ordres.

MENU

Ce bouton permet d'afficher le menu Options de Warcraft II.

Sauvegarder le jeu : vous sauvegardez la partie en cours.

Charger : vous chargez une partie que vous aviez sauvée précédemment.

Options : vous pouvez changer les options choisies pour le Son, la Vitesse et la Partie.

Aide : vous accédez à une liste de touches-raccourcis et aux astuces de Warcraft II.

Objectifs du Scénario : vous pouvez consulter à nouveau les objectifs du scénario.

Fin du scénario : Vous pouvez Redémarrer, Capituler, Retourner au menu principal ou Quitter le programme.

En option joueur seul, cliquez sur le bouton Menu pour faire pause.

ETABLIR VOTRE VILLAGE

Vous allez créer un village en partant quasiment de rien, si l'on peut dire. Au centre de votre carte de commande, vous verrez l'Hôtel de ville, une ferme, trois fantassins et un paysan.

1. Placez la flèche sur l'Hôtel de ville. Lorsque vous êtes sur une unité de la carte de commande susceptible d'être sélectionnée, la flèche se transformera en loupe.
2. Sélectionnez l'Hôtel de ville. Lorsque vous sélectionnez une unité ou un bâtiment, un cadre de couleur indique votre choix en surbrillance. Une description de la sélection offerte apparaîtra en outre à gauche de la carte de commande dans la zone de description des unités.



FORMATION DES PAYSANS

3. Placez la flèche sur l'icône du paysan. Les mots "Former paysan" apparaîtront dans la fenêtre Message informatif. Notez que le coût de la formation de cette unité s'affichera à droite du message informatif. Les coûts relatifs aux constructions et aux améliorations apparaîtront également à cet endroit..
4. Sélectionnez l'icône paysan et commencez ainsi la formation de ce paysan. Le degré de formation est indiqué dans la fenêtre de description des unités.
5. Une fois formé, le paysan apparaît sur la carte de commande.

6. Si vous essayez de former un paysan supplémentaire vous verrez s'afficher le message : Pas assez de nourriture. Construire de nouvelles fermes dans la fenêtre du message informatif.
7. Pour vérifier le niveau de vos réserves alimentaires, sélectionnez une ferme au hasard. Les taux de production et de consommation seront indiqués dans la zone de description des unités. Vous devez disposer de réserves de nourriture afin de pouvoir procéder à la formation de nouvelles unités. Pour augmenter vos réserves alimentaires, il vous faut construire une autre ferme. L'hôtel de ville ne supporte qu'une unité, alors qu'une ferme nourrit quatre unités.



CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS

1. Sélectionnez un paysan.
2. Placez la flèche sur l'icône Construire la structure de base et sélectionnez cette option. Ceci ouvrira la sélection des structures de base.
3. Déplacez la flèche, et sélectionnez l'icône faisant apparaître Construire ferme dans la zone du message informatif. L'image d'une ferme apparaîtra en vert sur la carte de commande, représentant l'espace nécessaire pour la construction de cette structure. Il y doit y avoir suffisamment d'espace libre dans les territoires explorés pour construire le bâtiment. Les structures non côtières ne peuvent être bâties sur des surfaces sales, glacées ou boueuses.



Restrictions spécifiques

L'Hôtel de ville ne peut être trop rapproché d'une mine d'or. Chantiers navals et raffineries ne peuvent être trop rapprochés d'une flaque pétrolière. Chantiers navals, fonderies et raffineries ne peuvent être construits qu'en zones côtières. Les plates-formes pétrolières ne peuvent être bâties que sur des flaques pétrolières. Si vous tentez de construire un bâtiment dans un endroit ne répondant pas aux critères restrictifs, la partie du bâtiment qui se situe en zone interdite clignotera en rouge. Un message vous indiquera en outre les raisons pour lesquelles il vous est impossible de bâtir à cet endroit. Enfin, vous ne pourrez pas placer le bâtiment.



4. Pour placer un bâtiment, choisissez une zone conforme aux indications. Lorsque vous avez trouvé le site idéal, cliquez pour placer le bâtiment. Le paysan se dirigera alors vers le site pour entamer la construction.

Remarque : la construction commence lorsque le paysan arrive sur le site. Tout obstacle lui barrant la route empêchera la construction de démarrer.

Si vous sélectionnez la nouvelle ferme pendant la construction, vous verrez qu'une barre de progression apparaît dans la zone description des unités, vous indiquant le stade d'avancement de la construction. Notez également qu'une barre de statut, sous le portrait, vous informe des dommages que le bâtiment peut supporter.

Remarque : *Tout bâtiment sera plus vulnérable pendant sa construction. Il n'atteindra son degré de résistance optimal qu'en fin de construction.*

5. Lorsque le paysan a achevé la construction, sélectionnez la Nouvelle ferme. Notez que vos réserves de nourritures ont augmenté.



Certains bâtiments comportent un bouton permettant de les améliorer. Lorsque c'est possible, et que vous sélectionnez ce bouton, un message apparaît dans la zone de message informatif, vous indiquant la nature de l'amélioration.

EXPLORATION ET BROUILLARD DE GUERRE

A ce stade, vous constaterez que vous manquez de ressources telles que le bois et l'or. Pour remédier à cela et augmenter vos stocks, il vous faudra trouver des forêts dont vous exploiterez le bois, et partir à la recherche de mines d'or que vous trouverez dans la région. Au départ, les terres entourant l'Hôtel de ville et votre ferme sont inexplorées, elles apparaissent donc en noir sur la carte de commande comme sur la mini-carte.

1. Sélectionnez un paysan, puis l'icône avancer dans la zone Menu d'ordres.
2. Un curseur de sélection s'affichera alors dans la carte de commande. Déplacez-le pour indiquer la destination de l'unité sélectionnée.
3. Envoyez votre paysan dans une région non cartographiée en haut de la carte de commande. Il prendra immédiatement la direction indiquée, repérant les territoires qu'il traverse.
4. Lorsque votre unité pénètre des terres inconnues, elles apparaissent à la fois sur la mini-carte, et sur la carte de commande.





5. L'espace qui n'est visible par aucune de vos unités ni depuis aucun de vos bâtiments apparaît en gris. Ces régions sont connues de vous, mais les unités évoluant dans ce "brouillard de guerre" ne seront visibles ni sur la carte de commande, ni sur la mini-carte.
6. Quand les unités repasseront par ces territoires brumeux, leur connaissance du terrain, des unités stationnées ou des bâtiments construits sera mise à jour.
7. Si l'existence d'un bâtiment dans une zone où le brouillard est revenu est connue, elle est enregistrée, mais l'information ne sera mise à jour que lorsqu'une unité aura de nouveau cette région dans son champ de vision.

RÉCOLTE DES RESSOURCES

1. Vous devriez trouver une mine d'or juste au-dessus de la ville. Ordonnez à votre paysan d'extraire l'or de cette mine en sélectionnant l'icône correspondante dans la fenêtre Menu d'ordres.
2. Un curseur de sélection apparaîtra quand vous ramènerez la souris sur la carte de commande. Cliquez sur la mine dans laquelle vous souhaitez que votre paysan travaille.
3. Votre paysan se mettra alors au travail, et apportera de lui-même, à l'Hôtel de ville, l'or qu'il aura extrait. Il répétera cette opération jusqu'à ce que la mine soit tarie, qu'il soit attaqué, ou qu'il reçoive un ordre contraire.

Vous venez de découvrir une mine d'or. Il vous reste maintenant à trouver une forêt.

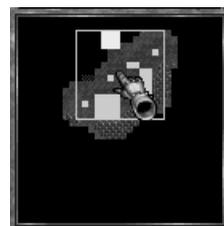
1. Sélectionnez un paysan, puis l'icône Récolter dans la zone Menu d'ordres.
2. Un curseur de sélection apparaîtra quand vous ramènerez la souris sur la carte de commande. Cliquez sur la zone forestière dans laquelle vous souhaitez que votre paysan travaille.
3. Votre paysan se mettra alors à abattre des arbres et à faire du bois qu'il apportera de lui-même à l'Hôtel de ville. Il répétera cette opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'arbres à abattre dans la zone indiquée, qu'il soit attaqué, ou qu'il reçoive un ordre contraire.

***Remarque :** si vous arrêtez un paysan alors qu'il se dirige vers l'Hôtel de ville avec un chargement de ressources, la fenêtre message informatif vous rappellera qu'il transporte du bois ou de l'or. L'icône Récolter sera alors remplacée par celle Livrer marchandises que vous pourrez sélectionner afin de mener à bien la livraison et de continuer la récolte.*

CONSULTER LES CARTES

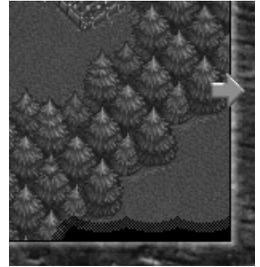
Pour vous déplacer dans les scénarios, vous pouvez utiliser la carte de commande ou la mini-carte.

1. Pour vous déplacer en utilisant la mini-carte, sélectionnez la case blanche. Cliquez-tirez pour la déplacer jusqu'à l'endroit choisi.





2. Il vous suffit de sélectionner un lieu au hasard sur la mini-carte, pour vous y retrouver.
3. Allez sur la carte de commande, amenez la flèche vers l'un des bords de la carte. La carte défilera automatiquement dans la direction indiquée par la pointe du curseur.
4. Vous pouvez utiliser le clavier pour vous déplacer dans la fenêtre de commande. Utilisez les flèches du pavé numérique ou les touches de direction.



Cercles de pouvoir

Dans certains scénarios, il vous faudra repérer des lieux précis sur la carte. Ils seront entourés d'un Cercle de pouvoir. Entrer dans ce cercle répondra aux exigences de tout scénario qui implique de se rendre à un endroit précis.

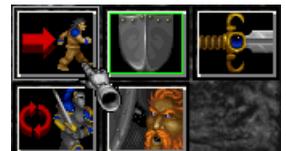
MENU D'ORDRES ET COMBATS

		<p>Footman Level 1</p> <p>Armor: 2 Damage: 2-9 Range: 1 Sight: 4 Speed: 100</p>	
PORTRAIT			NIVEAU
Voici à quoi ressemble votre unité			Indication du nombre d'améliorations dont l'unité a bénéficié. (niveau 1 par défaut, puis un point par amélioration)
POINTS DE SANTE			DOMMAGE
Barre de statut et chiffre indiquant l'état de santé de l'unité			Dommmage infligé par votre unité à l'ennemi. Echelle min-max, le minimum correspondant au plus petit dommage causé (quelle que soit la protection de l'ennemi) et le maximum de dégâts infligé à un ennemi dépourvu d'armure.
ARMURE			VISIBILITE
Dommmage infligé à une unité et absorbé par ses moyens de défense.			Distance à laquelle votre unité distingue les objets.
PORTEE			
Indique la portée de l'attaque			
VITESSE			
Indique la vélocité du mouvement de votre unité			

OPTIONS

Avancer

Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Avancer. Un curseur de sélection apparaîtra sur la carte de commande. Déplacez-le pour indiquer la destination vers laquelle vous souhaitez que l'unité avance.





Arrêter

Pendant que le fantassin avance, cliquez sur l'icône Stop. L'unité interrompt alors tout mouvement et attendra de nouvelles instructions.



Attaquer

Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Attaquer.

Un curseur de sélection apparaîtra sur la carte de commande. Déplacez-le pour indiquer la cible que l'unité sélectionnée devra attaquer.

Sélectionnez l'Hôtel de ville comme cible à attaquer. En temps normal, il ne vous viendrait pas à l'idée d'attaquer vos propres bâtiments, mais ils font, en l'occurrence, d'excellentes cibles d'entraînement en attendant que vous soyez prêt à affronter les orcs.



Alors que le fantassin attaque, sélectionnez l'Hôtel de ville.

Notez que le niveau de la barre de points de santé, et le nombre de points de santé diminuent à mesure que le bâtiment subit des dommages.

Sélectionnez le fantassin qui attaque et choisissez l'icône Stop dans la fenêtre Ordres des unités pour arrêter le combat.

Patrouilles

Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Patrouiller.

Un curseur de sélection apparaîtra sur la carte de commande. Déplacez-le pour indiquer le second point du chemin de la patrouille (le premier point correspondant à la position initiale). L'unité va maintenant se déplacer en boucle sur ce parcours. En mode patrouille, vos unités attaqueront automatiquement toute unité ennemie qu'elles rencontreront.



Pour arrêter la patrouille, sélectionnez le fantassin et cliquez sur l'icône Stop. Tenir la position

Tenir la position

Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Tenir la position.

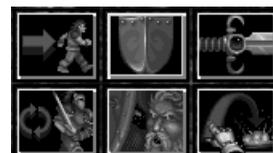
Le fantassin alors se contentera de tenir sa position et de défendre ce point sans se déplacer pour attaquer une unité ennemie.



Gagner du terrain

Pour arrêter de tenir la position, sélectionnez le fantassin et cliquez sur l'icône Stop. Gagner du terrain

Cette fonction permet d'ordonner à une unité de tirer sans interruption sur une zone définie. Elle suppose que l'unité dispose d'armes ayant une portée minimale. Vous ne pouvez donc utiliser l'icône Gagner du terrain qu'avec des unités dotées d'armes autorisant le tir à distance.



Commandes automatiques

Lorsqu'une unité ou un groupe est sélectionné, cliquer sur le bouton droit de la souris vous permet de donner des ordres qui seront effectués automatiquement.

Sélectionnez un paysan.

Alors que le paysan est sélectionné, déplacez le curseur jusqu'à une zone boisée. Cliquez sur le bouton droit lorsque le curseur pointe sur la zone où se trouvent les arbres à abattre.

Le paysan se dirigera automatiquement vers les arbres et commencera à les abattre.

Sélectionnez un fantassin.

Alors que le fantassin est sélectionné, déplacez le curseur jusqu'à une zone dégagée.

Cliquez sur le bouton droit lorsque le curseur pointe sur la zone vers laquelle vous souhaitez diriger le fantassin.

Le fantassin se déplacera automatiquement vers la zone sélectionnée.

Des ordres logiques (Avancer, Récolter, Réparer, Attaquer) peuvent donc être transmis aux unités sans passer par le clavier ou les boutons de commandes.

AUTRES COMMANDES

Grouper les unités

1. Il y a plusieurs moyens de grouper les unités pour leur donner le même ordre. Un groupe admet un maximum de neuf unités.
2. Vous pouvez tracer un rectangle autour des unités que vous souhaitez sélectionner en faisant cliquer-tirer sur le curseur dans la carte de commande.
3. Vous pouvez aussi sélectionner un groupe d'unités en maintenant appuyée la touche shift pendant que vous cliquez pour sélectionner les unités. Sélectionner une unité alors que la touche shift est enfoncée viendra ajouter cette unité au groupe déjà formé.
4. Pour retirer une unité d'un groupe : appuyer sur la touche shift tout en sélectionnant dans la zone de description des unités le portrait correspondant à l'unité que vous souhaitez enlever.



5. Si vous cliquez dans la zone de description des unités sur Portrait, l'unité correspondante restera alors la SEULE sélectionnée, le reste des unités du groupe n'étant plus sélectionné.
6. Si une seule unité est sélectionnée et que vous cliquez sur son portrait, la carte de commande se centrera automatiquement sur la position de cette unité.
7. Les groupes sont automatiquement enregistrés. Pour les retrouver, cliquez simplement sur une des unités du groupe tout en maintenant la touche alt enfoncée.

Ordre de poursuite

8. Vous pouvez ordonner à vos troupes de suivre une unité donnée.
9. Sélectionnez le groupe ou l'unité qui devra suivre une unité de tête.
10. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour sélectionner l'unité de tête. L'unité de tête est identifiable au cadre clignotant vert qui l'entoure.
11. Toutes les unités liées à celle de tête la suivront dans ses déplacements jusqu'à ce que l'unité de tête reçoive un ordre autre qu'Avancer ou Stopper, ce qui brisera le lien.

ORDRES SPÉCIFIQUES DES UNITÉS

Pétroliers

1. Les pétroliers servent à recueillir le pétrole, un peu comme les paysans servent à collecter le bois et à extraire l'or des mines ; mais dans le cas des pétroliers, il faut commencer par construire une plate-forme de forage. Avant tout vous devez trouver un emplacement approprié.
2. Les flaques d'huile sont la marque d'une concentration de pétrole. Utilisez le pétrolier pour découvrir un de ces dépôts, en lui faisant parcourir les flots.
3. Lorsque vous aurez repéré une flaque, cliquez l'icône Construire plate-forme dans la zone Menu d'ordres du pétrolier.



4. Un cadre vert apparaîtra alors dans la carte de commande, vous indiquant l'espace nécessaire pour construire la plate-forme. Si vous tentez de placer la plate-forme ailleurs que sur une flaque de pétrole, le cadre clignotera en rouge.
5. Une fois choisi le site idéal, placez la plate-forme. Le tanker avancera alors jusqu'au site en question pour démarrer la construction.
6. Dès que la construction de la plate-forme est terminée, le pétrolier commencera à transporter le pétrole extrait vers le chantier naval. Vous pouvez ordonner à un pétrolier que vous venez de construire de transporter du pétrole depuis une plate-forme existante en sélectionnant Pomper dans la zones Menu d'ordres du pétrolier.

Navires de transport

7. Les navires de transport sont utilisés pour faire traverser de larges étendues d'eau à vos troupes. Vous pouvez embarquer un maximum de six (6) unités sur un même bateau . Sélectionnez tout d'abord les unités à transporter puis cliquez sur Transport avec le bouton droit de la souris.
8. Le navire de transport sera entouré d'un encadré vert en surbrillance et prendra automatiquement la route de la côte. Les unités en feront de même et embarqueront dès que le navire sera à quai.
9. Pour faire débarquer les unités une fois le navire de transport amarré sur la rive opposée, sélectionnez l'icône Débarquer des Menu d'ordres des navires de transport.
10. Pour certaines unités, il est possible d'ordonner le débarquement en cliquant sur le portrait de l'unité en question dans la zone description des unités pendant que le transport est sélectionné. Seule l'unité sélectionnée procédera alors au débarquement.



PARTIES MULTIJOUEURS

Pour commencer une nouvelle partie multijoueur, cliquez sur l'option Multijoueur. Entrez dans le cadre le nom que vous souhaitez que l'on vous donne lors des parties multijoueurs. Cliquez sur OK pour faire apparaître l'écran de méthode de connexion.

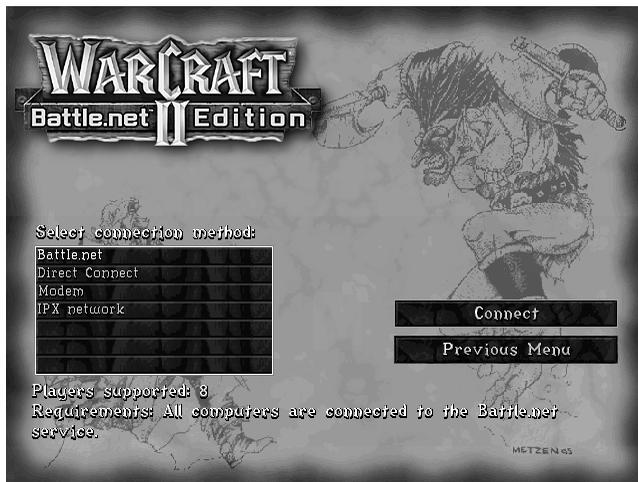
Warcraft II : Tides of Darkness admet plusieurs protocoles de connexion : connexion Battle.net, connexion en mode lien direct, connexion par modem ou connexion par réseau ainsi que connexion par Apple Talk et TCP/IP sur Mac. Ces modes de connexion sont décrits plus bas.

MÉTHODES DE CONNEXION

Connexion battle.net

Admet : 2-8 joueurs

Condition : nécessite une connexion Internet en TCP/IP 32 bits. La connexion pourra s'établir soit par réseau à distance soit directement. Battle.net est le service de jeu par Internet de Blizzard Entertainment. Il permet aux joueurs du monde entier de disputer des parties ensemble. Battle.net possède un système de classification mondiale, vous permettant de tester vos performances contre des joueurs de différents niveaux. Pour vous connecter à Battle.net, sélectionnez la méthode de connexion. Si votre ordinateur est configuré pour



une connexion directe, Warcraft II composera automatiquement le numéro de votre fournisseur. Dans le cas contraire, vous devrez établir une connexion à votre fournisseur avant d'exécuter Warcraft II : Battle.net Edition. Une fois la connexion établie avec les autres joueurs, vous pourrez entamer un dialogue vous permettant de vous joindre à une partie ou en créer une nouvelle. Pour plus d'informations lors d'une partie, veuillez appuyer sur la touche F1 de votre clavier.



Connexion en mode direct

Pour deux joueurs

Condition : disposer de deux ordinateurs reliés directement entre eux par un câble modem nul. Les Mac nécessitent une connexion modem par câble vers le câble modem nul d'un PC IBM afin d'établir une connexion directe avec le système de ce dernier. Pour des parties entre Mac, Apple Talk est la méthode recommandée.

Baud Rate : il s'agit de la vitesse à laquelle vos ordinateurs communiqueront. Celle-ci dépend des UART (ports séries qui gèrent la communication). Des machines obsolètes pourraient avoir du mal à communiquer à des taux de bauds élevés.

COM : Uniquement pour PC IBM. Il s'agit du numéro du port auquel vous connectez le câble modem nul.

IRQ : Uniquement pour IBM-PC. Il s'agit de "interrupt request line" ou demande d'interruption de ligne, est généralement de 3 pour COM 2 & 4, et de 4 pour COM 1 & 3. Votre système choisira normalement lui-même la valeur qui lui convient.

Connect : cette commande connecte les deux ordinateurs. Le message "Réponse attendue" s'affiche. S'il y a un problème à la connexion, choisissez annuler connexion puis réessayez.

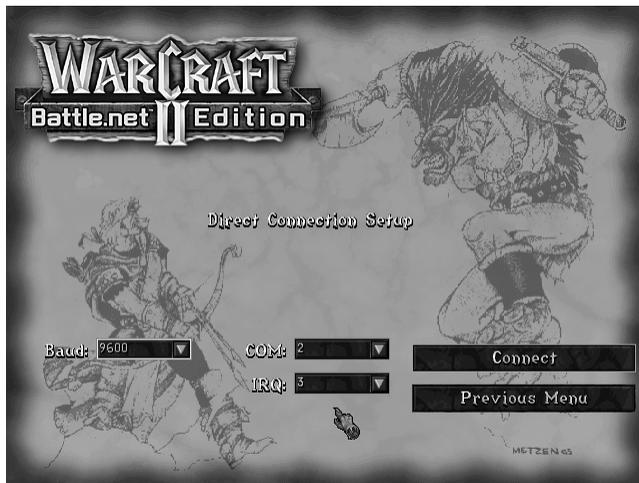
Modem

Pour deux joueurs

Conditions : disposer de deux ordinateurs reliés chacun à un modem et à une ligne téléphonique.

Dial : entrez le numéro de téléphone que vous souhaitez composer. Vous pouvez si vous le souhaitez séparer les chiffres par un trait d'union.

Baud rate : C'est la vitesse à laquelle vos ordinateurs communiqueront par l'intermédiaire des modems. Elle dépend de la rapidité de votre modem. Si vous rencontrez des problèmes, essayez une connexion à 9600 bauds et augmentez le





taux progressivement.

Mode : choisissez émission ou réception selon que vous envoyez ou recevez l'appel.

COM : uniquement pour PC IBM. Il s'agit du numéro de port auquel vous connectez votre modem.

IRQ : uniquement pour PC IBM. Il s'agit de "interrupt request line", ou demande d'interruption de ligne, et elle est généralement de 3 pour COM 2 & 4, et de 4 pour COM 1 & 3. Votre système choisira normalement lui-même la valeur qui lui convient.

Port : pour Macintosh seulement. Indique la connexion du modem au port du modem Mac ou à celui de son imprimante.

Connect : cette commande connecte les deux ordinateurs. Le message "Réponse attendue" s'affiche. S'il y a un problème à la connexion, choisissez "annuler connexion" puis réessayez.

Installation du modem

Clear : cette ligne de commande est envoyée par votre ordinateur à votre modem quand vous lui demandez de libérer la ligne du modem.

Init : cette ligne de commande est envoyée par votre ordinateur à votre modem pour initier la connexion avec un autre ordinateur.

Hang up : cette ligne de commande est envoyée par votre ordinateur à votre modem lorsque votre connexion a pris fin.

Tone or pulse : Il s'agit du type de numérotation que votre modem utilise.

Connexion en réseau IPX

Pour 2-8 joueurs

Conditions : tous les ordinateurs doivent être reliés à un réseau compatible avec IPX. Les utilisateurs de Windows 95 peuvent utiliser le protocole IPX intégré à leur système et ce, en ouvrant le panneau de configuration du réseau et en activant IPX/SPX, NetBEUI et NetBIOS. Les utilisateurs Macintosh devront configurer leur système en utilisant le panneau de configuration MacIPX.

Parties en cours : il s'agit d'une liste de parties en cours sur le réseau, auxquelles vous pouvez vous joindre.

Rejoindre la partie : vous permet de vous joindre à la partie que vous venez de sélectionner.

Créer une partie : vous permet de créer une nouvelle partie à laquelle d'autres joueurs pourront se joindre. Pour ce, vous devez insérer le CD de Warcraft II : Battle.net dans votre lecteur.



MacTCP/IP, Macintosh uniquement.

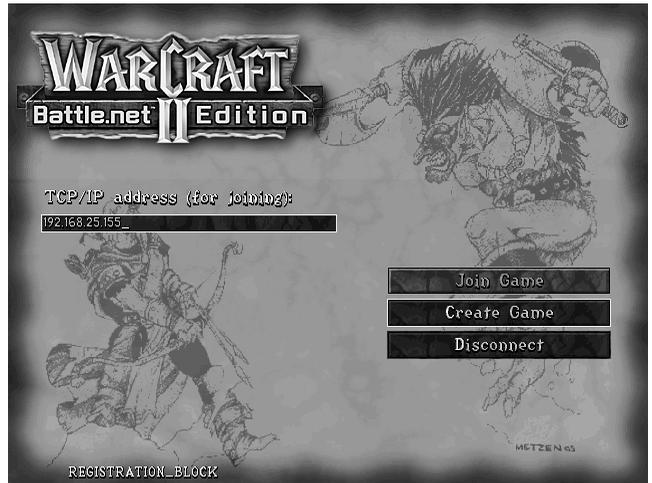
Maximum 8 joueurs

Conditions : jusqu'à 8 ordinateurs dotés d'une connexion TCP/IP par Internet.

Adresse IP : pour vous joindre à une partie qui a été créée par quelqu'un d'autre, entrez à cet endroit son adresse IP

Créer une partie : sélectionnez cette option afin de créer une partie. Pour le faire, insérez le CD de Warcraft dans votre lecteur de CD-ROM.

Rejoindre la partie : cliquez sur "Join Game" après avoir entré l'adresse IP du créateur de la partie dans la boîte de l'adresse IP.



Apple Talk, Macintosh uniquement

Maximum 8 joueurs

Conditions : jusqu'à 8 ordinateurs reliés par le réseau Local Talk ou Ethernet AppleTalk.

Parties Apple Talk en cours : il s'agit d'une liste de parties en cours sur le réseau AppleTalk auxquelles vous pouvez vous joindre.

Zone de sélection : si votre réseau AppleTalk possède plusieurs zones, cliquez sur Select Zone pour choisir la zone dans laquelle vous souhaitez rechercher une partie.

Rejoindre la Partie : vous permet de rejoindre la partie que avez sélectionnée.

Créer une partie : vous permet de créer une partie à laquelle les autres peuvent se joindre. Pour le faire, vous devez insérer le CD de Warcraft dans votre lecteur.



ECRAN DES PARAMETRES D'UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Si vous avez rejoint une partie Multijoueur plutôt que d'en créer une, le seul paramètre que vous pouvez modifier est le paramètre Race. Une fois que vous avez choisi votre Race, cliquez sur la boîte "Ready" à gauche de votre nom pour indiquer que vous êtes prêt à démarrer la partie.

Si vous êtes le créateur de la partie, votre nom apparaît en haut de la liste des joueurs. Vous pouvez soit laisser les autres cases vides d'autres joueurs soit jouer contre l'ordinateur ou alors éliminer les joueurs. (Ce faisant, vous réduisez le nombre de joueurs qui participent.)

Votre race : vous avez le choix entre jouer contre des humains ou contre l'ordinateur.

Brouillard de guerre : vous pouvez activer ou désactiver cette option.

Codes de raccourci : vous pouvez les activer ou les désactiver.

Ressources de démarrage : vous pouvez choisir la carte par défaut ou bien régler ces paramètres sur Bas, Moyen ou Élevé.

Position de départ : vous pouvez avoir une sélection Aléatoire, ou en Fixe comme indiquée sur la carte du jeu.

Carte : vous pouvez choisir la carte par défaut ou régler la carte sur Forêt, Hiver ou Terrain Vague).

Unités de départ : vous pouvez choisir la carte par défaut ou sélectionner un seul paysan.

Choix du scénario

Type : vous avez plusieurs choix : démarrer un nouveau scénario, charger une partie sauvegardée ou un scénario inventé.

Joueurs : modifie la carte affichée en fonction du nombre de joueurs que la carte peut supporter.

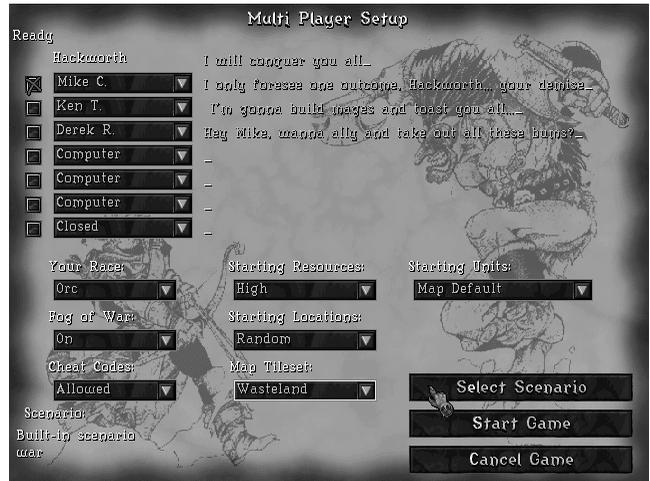
Dimension de la carte : vous pouvez choisir une dimension quelconque ou sélectionner une des trois propositions : 32X32, 96X96, et 128X128.

Liste des cartes : c'est la zone où vous pouvez choisir les cartes en indiquant leur nom, leurs dimensions, le nombre potentiel de joueurs étant affiché en bas à gauche de l'écran.

Type: vous avez plusieurs choix : démarrer un nouveau scénario, charger une partie.

Démarrer le jeu :

vous ne pouvez pas démarrer le jeu avant que les autres joueurs aient appuyé sur la boîte "Prêt" à gauche de leur nom. Lorsque tous les joueurs sont prêts, le bouton Commencer Partie clignote.



COMMANDES POUR LES PARTIES MULTIJOUEURS

Pour envoyer des messages à vos adversaires en cours de partie, pressez la touche [Entrée], tapez votre message, puis pressez à nouveau la touche [Entrée] pour l'envoyer. Pour savoir lesquels de vos adversaires ont reçu vos messages, cliquez sur l'icône M en haut à droite de l'écran.

Pour déterminer quels joueurs sont vos alliés, cliquez cette fois sur l'icône A en haut à droite de l'écran. Dans les parties à plusieurs joueurs, on ne peut pas cliquer sur le bouton menu pour faire une pause. Il faut cliquer sur le bouton pause.

COMMANDES POUR LES PARTIES MULTIJOUEURS

En multijoueur, Warcraft II : Battle.net Edition vous permet de varier les plaisirs, grâce à ses différents modes d'affrontement.

Mêlée - Mode de jeu habituel faisant appel à une stratégie classique. Laisse la possibilité de s'allier pour ceux qui le désirent.

Chacun pour Soi - Chacun pour soi. Pas de possibilité d'alliance.

Un contre un - Comme son nom le laisse supposer, ce mode de jeu limite l'affrontement à 2 adversaires.

Nord et Sud - Ce type de jeu va de pair avec les cartes conçues pour l'affrontement par équipe. Selon sa position sur la carte, le joueur est automatiquement intégré à une équipe.

Carte Prédéfinie - Mode de jeu spécifique aux parties créées à partir d'une carte dont les paramètres sont fixés d'avance.

Tournoi - Le jeu en mode Tournoi passe par le réseau Battle.net de Blizzard. Le résultat de toutes les parties jouées sur Battle.net fait l'objet d'un classement mondial. Vous devez effectuer au moins 10 parties sur Battle.net avant d'accéder au mode Tournoi qui se joue sur des cartes spécifiquement conçues pour cela.

OPTIONS & PRÉFÉRENCES

Options sonores

Volume Midi, Volume Digital

Ces niveaux vous permettent de régler le volume des sons et des musiques de Warcraft II.

Dialogues Unités On

Les unités peuvent, si vous le décidez, vous informer d'événements dont elles sont les témoins, l'avancée des ennemis par exemple.

Réponses Unités On

A vous de dire si vous souhaitez que les unités acquiescent à vos ordres à voix haute ou non.

Sons Bâtiments On

Les bâtiments auront une réponse sonore à votre clic si vous le désirez.





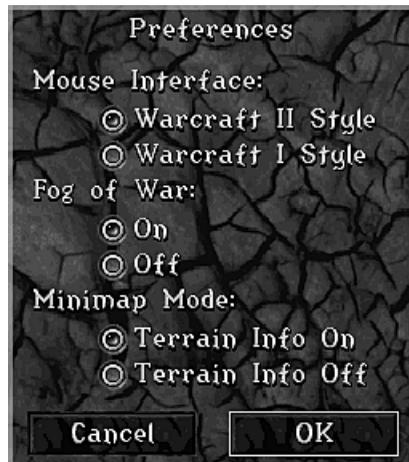
Interface souris et préférences

Style Warcraft I

Il configure les commandes du clavier et de la souris selon le mode utilisé pour Warcraft I. On compte parmi les différences le centrage automatique de la carte de commande et de la mini-carte commandée par le bouton droit de la souris, et la perte des fonctions de commande automatiques sur ce même bouton de souris.

Style Warcraft II : Battle.net

Il configure les commandes du clavier et de la souris pour fonctionner sous l'interface Warcraft II. On compte parmi les différences les fonctions de commandes automatiques par le bouton droit de la souris, et la perte du centrage automatique de la carte de commande et de la mini-carte commandée sur ce même bouton de souris.



Brouillard de guerre

Le joueur a le choix d'utiliser ou non le brouillard de guerre. Si un scénario tarde à se terminer alors que vous avez accompli tous les objectifs de mission, vous devez désactiver le brouillard de guerre afin de dégager la vue et repérer les ennemis cachés.

Mode Mini-carte

Ces boutons permettent de choisir l'arrière-plan de la mini-carte de l'interface du jeu. Vous pourrez voir s'afficher la position des unités et des bâtiments sur un terrain dessiné ou sur un fond noir.

SPAWNING

Vous pouvez jouer à Warcraft II édition Battle.net avec vos amis sans que ces derniers possèdent le CD du jeu. Pour le faire, il suffit d'installer une copie du jeu sur leur ordinateur grâce à votre CD-ROM. Vos amis pourront alors jouer à des parties Multijoueurs créées par vous. En revanche, ils ne pourront pas créer leurs propres parties ni jouer à des parties à un seul joueur. Vous pouvez ainsi utiliser votre CD-ROM pour copier jusqu'à 7 fois la version multijoueur de Warcraft.

Pour installer une copie "spawned", insérez votre CD-ROM dans le lecteur de votre ami et sélectionnez "Install Spawn". Lorsque l'installation est terminée, insérez de nouveau le CD-ROM dans votre lecteur et commencez la partie.

L'ÉDITEUR DE CARTE ET DE SON

L'éditeur fourni avec le jeu permet aux utilisateurs Mac et Windows 95 de créer leurs propres scénarios en éditant des cartes, des unités et même des effets sonores. Les scénarios sur-mesure sont appelés les PUD et peuvent être échangés entre systèmes.

Il existe des fichiers d'aide détaillés sur l'éditeur de cartes. Cette section vous permet de voir l'ensemble des possibilités. Lorsque vous ouvrez l'éditeur de cartes pour la première fois, une grande carte (128x128) s'affiche par défaut utilisant le décor de forêt comme arrière-plan. Les menus disponibles sont les suivants :



Nouveau : vous donne accès à un PUD vierge.

Ouvrir : permet de sélectionner le PUD que vous souhaitez éditer.

Sauvegarder : permet de sauvegarder le PUD que vous êtes en train d'éditer.

Enregistrer sous : permet de sauvegarder le PUD sous un emplacement ou un nom différent.

Editeur de son : permet d'ouvrir l'éditeur de son de Warcraft II qui est décrit plus bas. Si vous exécutez l'éditeur de carte à partir du CD de Warcraft plutôt qu'à partir d'un disque dur, cette option sera éliminée.

Quitter : permet de quitter l'éditeur de carte. Vous devez sauvegarder le fichier PUD en cours si vous y avez apporté des changements.

Effacer : permet de supprimer ce qui est sélectionné

Afficher la barre d'outils : permet d'afficher ou masquer la Barre d'outils. Barre d'outils : contient des raccourcis pour les commandes les plus courantes.

Barre d'état : permet d'afficher ou de masquer la Barre d'état en bas de l'écran.

Animer : cette option n'est disponible que si votre affichage est réglé à 256 couleurs. Elle offre une démonstration de l'animation de l'eau et des autres décors.

Mini-carte : permet d'afficher ou de masquer la mini-carte.

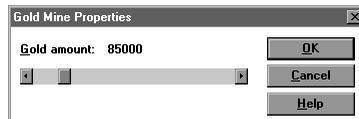
Sélecteur d'outils : met le curseur en mode Select, ce qui vous permet d'obtenir des informations et d'éditer les objets qui sont déjà placés sur la carte.

Pinceau de la carte : permet de changer la taille du pinceau ainsi que le type de terrain que celui-ci va "peindre" sur la carte.



Sites et unités de démarrage des humains /orcs : sélectionnez le type d'unité que vous souhaitez placer sur la carte. Un site de démarrage doit être établi pour chaque joueur humain.

Mine d'or/Nappe de pétrole/Créature/ Cercle de pouvoir /Porte sombre/ Pierre runique : il s'agit de détails de la carte que le joueur ne peut pas contrôler. Sachez que le cercle de pouvoir et la Porte sombre n'affectent en rien l'objectif de mission d'un scénario personnalisé. Pour changer la quantité d'or ou de pétrole dans une mine ou un puits, cliquez, avec le bouton droit de la souris, sur la mine ou le puits puis saisissez une quantité de ressources dans la boîte de dialogue qui s'affiche. (clic ...- sur le Macintosh).



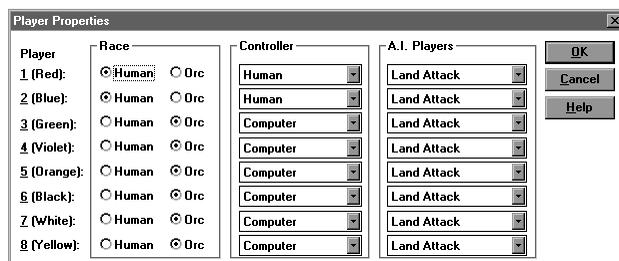
NPC : permet de placer les héros légendaires de Warcraft II : Tides of Darkness. Il vaut mieux les afficher dans une couleur différente des autres unités afin de pouvoir les distinguer facilement durant le jeu.

Joueur

Joueurs 1-8 : permet d'échanger entre joueurs, les unités que vous êtes en train de placer. Si vous sélectionnez une unité lorsque vous changez de joueur, cette unité changera de propriétaire.

Propriétés des cartes : fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de changer de type de terrain sur la carte et d'y ajouter une note descriptive.

Propriétés des joueurs : cet écran vous permet de choisir votre Race, les commandes par défaut (joueur humain ou ordinateur) ainsi que le schéma de I.A. (Intelligence artificielle) pour chaque joueur. Le I.A. (Intelligence artificielle) n'affecte pas les unités contrôlées par les joueurs humains. Les différents schémas disponibles sont :



Attaque terrestre : l'ordinateur va se concentrer sur la constitution d'importantes troupes terrestres. Pendant ce temps, il ne construira pas de navires de transport ni de vaisseaux et utilisera ceux qui étaient disponibles au démarrage.

Attaque aérienne : l'ordinateur va constituer une défense terrestre réduite et se concentrer sur les unités et défenses aériennes telles que les archers/lanceurs de haches. Ce schéma nécessite beaucoup de ressources.

Attaque navale : l'ordinateur va se concentrer sur la construction d'une importante force navale mais fabriquera tout de même, une force terrestre réduite pour la défense de la ville. Ce schéma nécessite également beaucoup de ressources.

Conditions de départ : vous permet de modifier les ressources de départ de chaque joueur. En règle générale, il vaut mieux démarrer la partie avec des ressources suffisantes d'or et de bois pour chaque joueur afin qu'ils puissent construire chacun, un hôtel de ville.



Propriétés des unités : en utilisant cette interface, vous pouvez changer les variantes de combat pour chaque unité dans le jeu. Tout changement affectera l'ensemble des joueurs. Sachez que si vous changez les valeurs par défaut, vous devez décocher la case "Utiliser les données par défaut". Les données variables sont :

Unit Properties					
<input checked="" type="checkbox"/> Use Default Data					
	Footman	Grunt	Peasant	Peon	Ballista
Visible Range:	4	4	4	4	9
Hit Points:	60	60	30	30	110
Magic Points:	0	0	0	0	0
Build Time:	60	60	45	45	250
Gold Cost:	600	600	400	400	900
Lumber Cost:	0	0	0	0	300
Oil Cost:	0	0	0	0	0
Attack Range:	1	1	1	1	8
Armor:	2	2	0	0	0
Basic Damage:	6	6	3	3	80
Piercing Damage:	3	3	2	2	0

Portée de visibilité : a distance de visibilité de chaque unité.

Points de santé : la quantité de dégâts qu'une unité peut supporter avant d'être éliminée.

Points de magie : cette fonction n'est pas activée pour le moment.

Temps de construction : le temps nécessaire à la construction d'une unité. Le coût de l'or : la quantité d'or nécessaire à la construction d'une unité.

Le coût du bois : la quantité de bois nécessaire à la construction d'une unité.

Le coût du pétrole : la quantité de pétrole nécessaire à la construction d'une unité. Dans les scénarios de combats terrestres, vous pouvez augmenter le coût du pétrole afin de limiter le nombre de constructions.

Portée d'attaque : il s'agit de la distance que peut atteindre une unité lors de ses attaques. Sachez que grâce à cette option, une unité qui normalement n'effectue que des attaques rapprochées, peut bénéficier d'une plus grande portée.

Armure : la quantité de dégâts que peut recevoir l'armure d'une unité lors des attaques.

Dégâts généraux : la quantité totale de dégâts gérés par l'unité lors d'une attaque.

Attaque infligée : la quantité de dégâts infligés par une unité à chaque attaque, quelle que soit l'armure de l'ennemi.

La quantité des dégâts est calculée par la soustraction de l'Armure de la cible du taux de Dégât général de l'attaquant, le tout additionné au taux de Dégât infligé par l'unité. L'unité attaquante à la possibilité d'infliger une demi ou une pleine mesure de dégât à chaque attaque.

Exemple : un fantassin et un ogre sont engagés dans un combat. Si aucune des unités ne possède de d'armure ou d'armes améliorées à 100%, l'ogre va négocier de 5 à 10 points de dégâts (8 points de Dégât général moins 2 points Armure plus 4 points de Dégât infligé). Le fantassin quant à lui, n'obtiendra que 3 à 5 points de dégâts (6 de Dégât général moins 4 d'Armure plus 3 de Dégât infligé) lors de chacune de ses attaques. Si le fantassin était amélioré, il n'obtiendrait que 3 à 6 points de dégâts par attaque et ferait gagner 5-9 points de dégâts à l'ogre.

Propriétés d'amélioration : permet de changer le coût de l'amélioration pour chaque partie.

AIDE

L'éditeur de carte est doté d'une extension de fichiers d'aide qui fournit des détails sur chacune des unités et leur configuration

Astuces et techniques

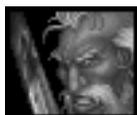
- Placez le site de démarrage de chaque joueur à côté de leur unité de démarrage.
- Chaque joueur doit démarrer avec un hôtel de ville ou avoir suffisamment de ressources pour en construire un.
- Assurez-vous que chaque partie possède suffisamment de ressources pour combattre efficacement. Les adversaires ordinateur ont besoin de grandes quantités d'or et de bois pour l'attaque navale ou aérienne.
- Laissez beaucoup d'espace entre les bâtiments déjà placés afin que l'ordinateur dispose de suffisamment de place pour d'éventuelles extensions.
- Assurez-vous que les adversaires contrôlés par ordinateur ont un accès dégagé aux ressources et aux autres joueurs afin d'éviter que les troupes ne s'arrêtent devant les obstacles.
- Un joueur peut obtenir des alliés contrôlés par ordinateur en plaçant des unités de "sauvetage" actives sur la carte. Les unités qui démarrent sur la carte peuvent être secourues par un joueur humain mais une fois que ce joueur met en place de nouvelles structures, celles-ci seront entièrement contrôlées par l'ordinateur.
- Un joueur peut être "handicapé" s'il modifie la distance des mines d'or, des ressources et des unités de départ. Le fait d'avoir un fantassin supplémentaire au départ peut changer les données de manière significative.
- Un défi intéressant pour vous serait de défier les différents schémas de l'intelligence artificielle sur la même carte.

L'éditeur de son

L'éditeur de son de Warcraft II vous permet de remplacer la plupart des effets sonores du jeu par vos propres fichiers de son ou bien de sauvegarder les fichiers sons du jeu sur votre disque dur.

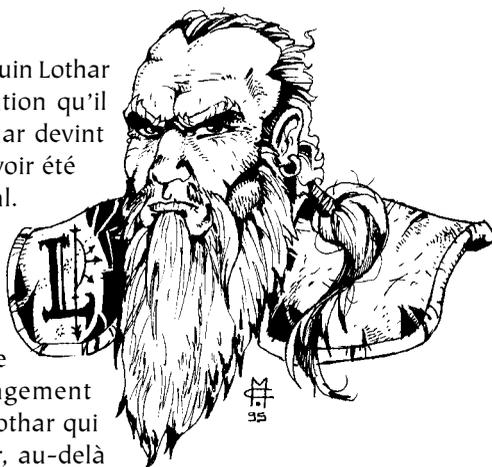


Les personnages légendaires du monde de Warcraft (Azeroth)

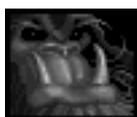


LORD ANDUIN LOTHAR

Elevé et adoubé en le Royaume d'Azeroth, Anduin Lothar mit sa vie toute entière au service de la nation qu'il considère comme sa patrie. Fier et vaillant guerrier, Lothar devint très jeune membre de la garde d'honneur du roi. Après avoir été armé Chevalier, il devint membre de la Confrérie du Cheval. C'est alors qu'il entreprit la quête du Livre de la divinité, une expédition dont il faillit bien ne pas revenir vivant. Sitôt les écritures saintes restituées au clergé de Northshire, lord Lothar prit la tête des armées d'Azeroth et engagea le combat contre la Horde des orcs. Lorsque la Horde eut dévasté le Royaume d'Azeroth et sauvagement assassiné son souverain, le Roi Llane, c'est encore lord Lothar qui rallia ses compatriotes et les mena en territoire plus sûr, au-delà de l'Océan majeur, sur les rivages de Lordaeron .



En témoignage de la gratitude que son peuple lui porte pour les maints services qu'il a rendus à la nation, lord Lothar fut nommé lord régent d'Azeroth. En prenant la tête de toutes les armées de l'Alliance, Lothar a juré de venger tôt ou tard son Roi et tous ses compagnons d'armes morts sous les coups des orcs impies.



GUL'DAN

Gul'dan - Sorcier du Cercle du Dedans et Anéantisieur de rêves - non content d'orchestrer les méfaits de la Horde, préside également le mystérieux Conseil des Ombres. Formé à la science des arcanes par le Démon Kil'jaeden, Gul'dan est sans aucun doute le plus puissant des Sorciers qui aient jamais évolué dans notre sphère temporelle. Il est obsédé par l'idée de retrouver le légendaire Tombeau de Sargeras. Il pense en effet qu'en déchiffrant les inscriptions gravées il y a bien longtemps sur ce sépulcre par le Seigneur des Démons, il détiendra pour l'éternité les pouvoirs suprêmes. En attendant, sa magie occulte a fourni à la Horde de bien étranges serviteurs. Nécrolytes, Ogremagies et Cavaliers de la mort sont en effet issus de sa collaboration avec les forces de l'au-delà. Gul'dan, en contribuant à renforcer les forces de la Horde, s'est donc rangé de son côté. Pourtant, Gul'dan n'est fidèle qu'à lui-même, et sa préoccupation première demeure sa propre quête et la conquête du pouvoir absolu pour lui-même.





LORD Uther LIGHTBRINGER

Uther Lightbringer fut l'apprenti de l'évêque Alonsus Faol - directeur de l'Ordre sacré du Clergé de Northshire, qui durant la première Guerre apporta aux hommes la force spirituelle. Nul ne sait mieux que ce gentilhomme combien vaine peut être la foi seule contre la Horde farouche. Maints ecclésiastiques périrent lors de la première Guerre. L'évêque se consacra alors entièrement à la reconstitution de l'Ordre dans l'espoir d'apporter foi et réconfort aux citoyens de Lordaeron.

Uther, conscient de la gravité de la situation, sait que les armes spirituelles du nouvel Ordre religieux de l'évêque ne suffiront en aucun cas à assurer la défense du peuple. Ainsi, le gentilhomme a-t-il lancé un appel pour rassembler les plus preux des Chevaliers de Lordaeron. Nombreux furent les Chevaliers, parmi les plus brillants du Royaume, qui se joignirent à Uther pour constituer ce qu'ils nommèrent l'Ordre des Chevaliers de la main d'argent. Grâce à ces paladins, qui tirent leur force de leurs épées et de leur foi, Uther espère prouver au peuple libre des territoires de Northlands que la Horde des orcs peut être chassée vers les sombres contrées d'où elle est venue

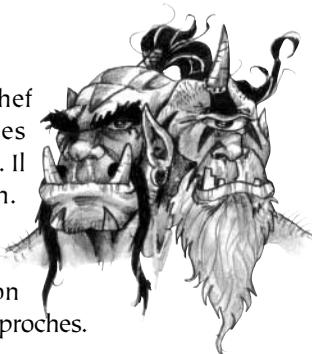


METZEN • 33

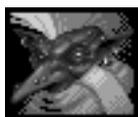


CHO'GALL

Membre du cinquième cercle du Conseil des ombres et chef du clan de Twilight Hammer, Cho'gall est l'un des plus terribles et des plus respectés chef de la Horde. Il fut l'un des premiers Ogremagies. Il avait appris la magie avant même que la Horde ne déferle sur Azeroth. Gul'dan enseigna non sans mal le maniement des énergies maléfiques des Ténèbres à cet Ogre qui fit preuve toutefois de persévérance. Sa fidélité envers lui est sans limite. Cho'gall est persuadé que son clan a une mission sacrée : celle de précipiter dans les fosses de l'oubli tous les peuples, lointains ou proches.



METZEN • 33



ZULJIN

La renommée de ce troll déloyal et craint de tous dépasse les frontières de son territoire. C'est en particulier pour ses assauts audacieux contre les villages des Elfes qu'il est connu. Zuljin a rassemblé plusieurs bandes de trolls nomades et guerriers qui constituent désormais une armée unie et redoutable. Les Trolls ont une admiration sans borne pour leur chef, et sont prêts à le suivre aveuglément. Les Elfes et les trolls sentent la guerre toute proche et le conflit qui les oppose ne cesse de se durcir. Zuljin comprend alors que la seule solution pour sauver son peuple est de s'allier à la Horde.



METZEN • 33

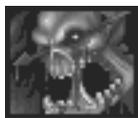


Les Créatures du monde de Warcraft



DÉMONS

Les Démons, êtres ignobles et primitifs, peuplent les mondes inférieurs. Ces créatures de feu sont ailées mais connues avant tout pour leur légendaire cruauté et leur goût prononcé pour la violence et la destruction. Les Humains leur inspirent une haine sans limite, et jamais Démon ne refusera une chance de nuire à un Humain ou mieux encore de le frapper de mort. Gul'dan aurait selon la rumeur pactisé avec une secte de Démons adorateurs du Seigneur des Démons, Black Tooth Grin Sargeras. Ces derniers auraient accepté d'assister le Sorcier dans sa quête du Tombeau de leur Maître suprême.



MORTS-VIVANTS

Ces guerriers infortunés périrent glorieusement au combat. De sombres sortilèges pourtant les condamnèrent à une servitude sans fin. Réveillés à la vie, mais privés de leur âme, ils se battent pour la Horde. Sur le champ de bataille, ils ne connaissent aucune trêve, se relevant encore et encore pour s'acharner sur leurs adversaires saisis d'horreur. Ces squelettiques guerriers d'outre-tombe ont perdu la personnalité et les émotions qui avant leur mort habitaient leur corps. Rien ainsi ne peut les détourner d'exécuter la tâche assignée par leur maître. Seuls les êtres mortels tels que les Humains, les Elfes, les orcs, les trolls et les Ogres sont susceptibles d'être possédés par ces pouvoirs occultes pour devenir à leur tour des morts-vivants.



METZEN · 95

Les ressources du monde de Warcraft



OR

Extrait des riches sous-sols d'Azeroth et de Lordaeron, l'or est utilisé comme monnaie d'échange, il permet d'acheter biens et services. Il y a toujours pénurie de ce métal rare. Son extraction du roc et des sous-sols exige de passer par des mines creusées à cet effet. Nombre d'entre elles furent abandonnées au moment de l'invasion des orcs, les mineurs ayant dû fuir pour garder la vie sauve. Depuis le début de la guerre, leur exploitation requiert le plus souvent une protection militaire.



BOIS

La forêt recouvre la quasi-totalité du royaume. Le bois, dont les usages sont très divers est donc disponible en abondance. Tout arbre doit être abattu, puis ramené au camp avant d'être traité et transformé en bois dans une scierie. Les artisans en usent ensuite pour construire bâtiments et navires, armes et machines de guerre. De bien étranges inventions sont aussi parfois faites de bois. Cette matière peut même être utile aux adeptes des sciences occultes et de magie.



PÉTROLE

D'importants gisements de cette matière inflammable peuvent être découverts en mer. Avant de pouvoir extraire du fond des océans cette substance sombre et visqueuse, il faut toutefois construire une plate-forme de forage. Parfois un geyser au fond de l'océan crache une faible quantité de pétrole. Celle-ci forme en surface une flaque sombre et grasseuse signalant aux pétroliers, qui avidement prospectent l'onde, la présence d'un gisement. L'usage le plus répandu du pétrole est la construction et la propulsion des navires. Il sert également à l'expérimentation de machines volantes et d'armes redoutables et puissantes.





Les lieux mystérieux

PIERRE RUNIQUE DE CAER DARROW

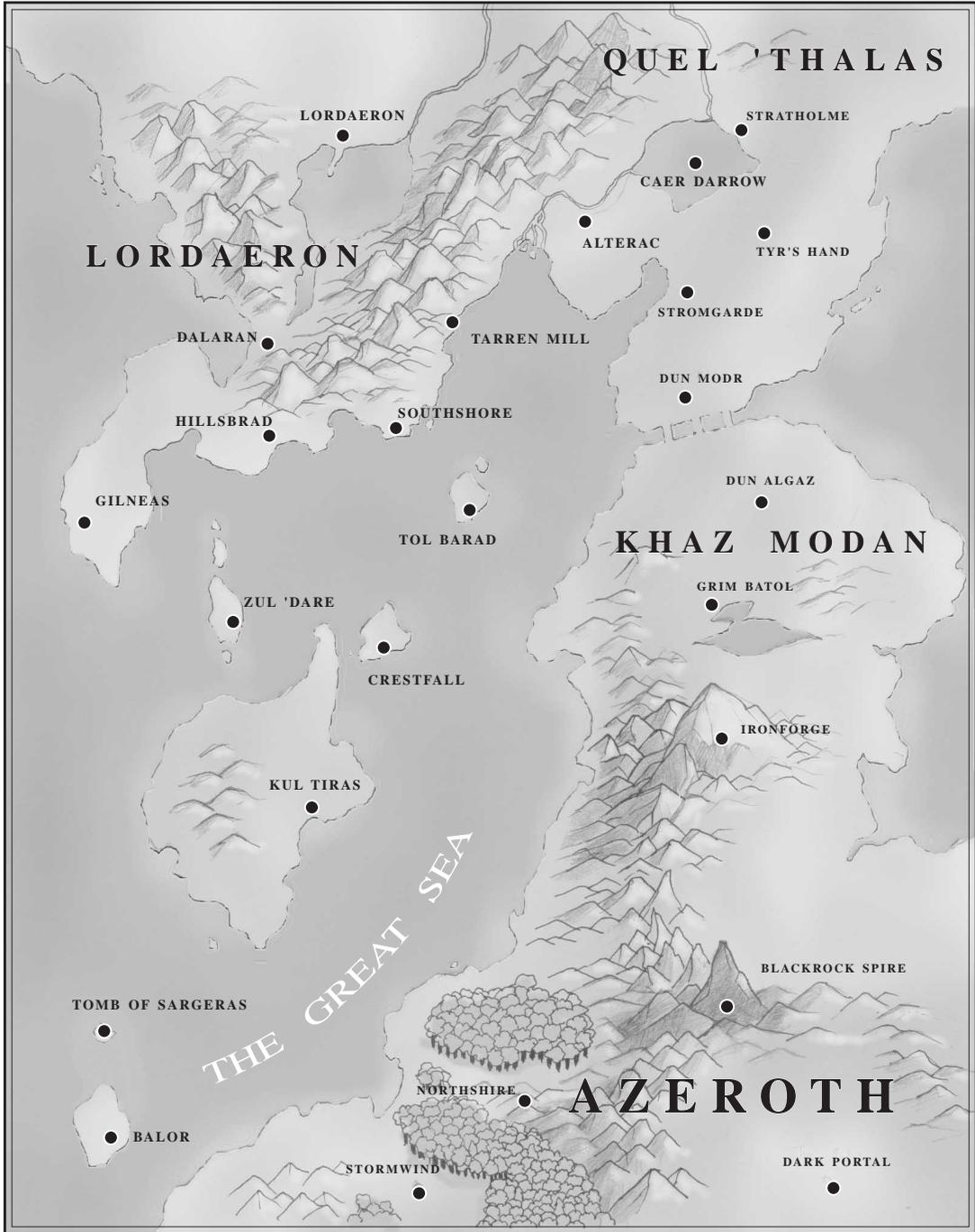
La Pierre runique était un monolithe érigé il y a bien longtemps par les druides des Elfes qui y avaient gravé des runes, de puissantes inscriptions garantissant la protection et la bénédiction des Elfes. Sitôt que Gul'dan et ses Ogres se furent emparés de la Pierre, ils s'empressèrent de la débiter pour construire les Autels de l'Orage. Les Elfes, qui apprirent que leur artéfact avait été profané pour créer les Ogremagies ont fait serment de détruire jusqu'au dernier les autels impies.

TOMBE DE SARGERAS

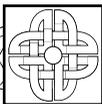
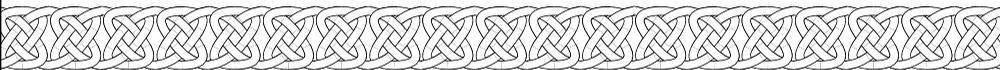
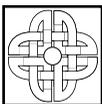
Enfoui depuis plus d'un millénaire sous l'Océan majeur, l'antique Tombeau de Sargerass attend d'être découvert par quiconque sera assez stupide pour entreprendre cette quête. Ce Tombeau contiendrait, selon la légende, les reliques de l'ancien Seigneur des Démons, Sargerass, qui périt à la suite d'une joute d'arcanes magiques contre Aegwyn, mythique Gardien de l'Ordre de Tirisfal. Medviah le Sorcier – fils d'Aegwyn – a promis de divulguer la position du Tombeau à Gul'dan sitôt que ce dernier aurait anéanti Azeroth. Mais les soldats d'Azeroth prirent d'assaut la tour de Medviah et l'occirent avant qu'il ne pût faire la révélation promise. Gul'dan, persuadé que le Tombeau recèle le secret du pouvoir absolu le revendique comme sien et poursuit sa quête. S'il venait à découvrir le tombeau, il deviendrait en effet un Dieu vivant.

LA GRANDE PORTE

Entourée de tours d'obsidienne disposées en cercle, la Porte se trouve à cinquante pieds au dessus du sol marécageux des morasses noires. Ouverte par le Sorcier Medviah avant la Première Guerre, son utilisation constante accrut ses dimensions et sa puissance. Un nombre incalculable d'orcs et d'ogres l'ont empruntée contribuant ainsi à grossir les rangs de la Horde. Les étendues entourant la Porte étaient autrefois des marécages inhabités. Elles se sont transformées en terres arides couleur de sang, et sont maintenant peuplées d'étranges et démoniaques créatures. L'irréremédiable perversion de cette région s'étend progressivement, envahit peu à peu tout le Royaume d'Azeroth avant de gagner le monde entier.



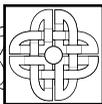
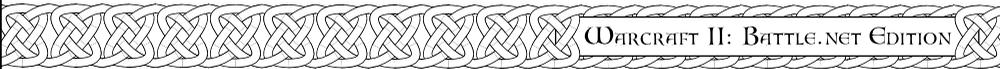
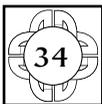
Carte dessinée par Stu Rose et Chris Metzner

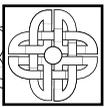
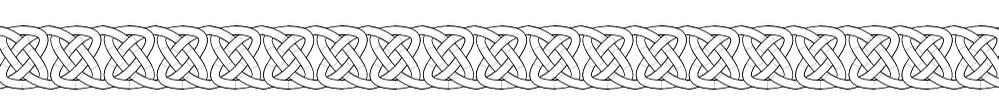


METZEN · 99

La chute du Royaume d'Azeroth

(contée par la gardienne de Tirisfal)





e me nomme Aegwyn, et voici mille ans que j'écume toutes les contrées de ce monde, me consacrant entièrement à la sauvegarde de ces peuples et de leurs terres, tentant de les protéger des puissants tentacules des Ténèbres de l'au-delà. J'ai regardé vaincre les plus puissants des souverains, puis j'ai assisté à leur perte. J'ai vu les esprits les plus nobles accomplir les plus louables actions, comme j'ai vu les plus fourbes fomenter en secret et conspirer contre l'humanité.

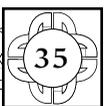
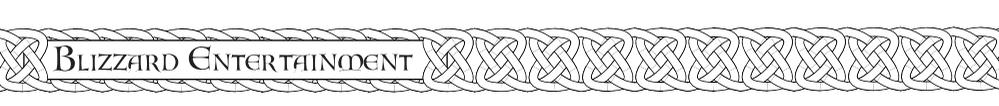
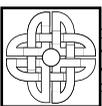
Mais je n'ai que récemment été impliquée directement dans les affaires Humaines. Depuis la nuit des temps, mon ordre est chargé de protéger les mortels Humains des mystères des Ténèbres de l'au-delà, de les épargner des atroces maléfices de ces mondes d'ailleurs. Les pouvoirs qui nous furent conférés pour combattre les forces noires de l'Enfer sinueux sont immenses, et notre longévité excède même celle des Elfes. Une lourde contrepartie fut exigée pour l'obtention de ces considérables pouvoirs : le gardien n'a pas le droit d'intervenir dans le monde des Humains avant que ne soit venu le moment de trouver un successeur digne d'assurer la charge de Gardien. Ainsi ai-je procédé. Moi - Aegwyn, ultime Gardienne de l'Ordre de Tirisfal - ai jugé que mon heure était arrivée.

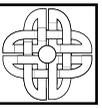
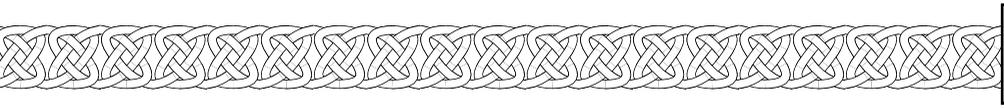
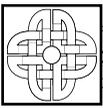
Le Royaume d'Azeroth avait vu par quarante-deux fois les arbres perdre leur manteau de verdure depuis que pour la première fois je pénétraï en ses terres pour quérir l'illusionniste Nielas Aran. C'est lui que j'avais choisi pour engendrer l'héritier de mes pouvoirs. Ce mortel n'était pas dénué de talent pour la magie, et je pensais qu'il serait le père idéal pour mon enfant... je ne me trompais point.

Il me donna un fils, qui naquit en automne de l'an de grâce 559. Je lui donnai le nom de Medvih - le gardien des secrets dans la langue antique des Elfes. Je lui transmis tout mon savoir, tous mes pouvoirs pendant la première année de sa vie. Mais j'avais au plus profond de son âme enfoui ces secrets qui ne se révéleraient à lui qu'au jour où il atteindrait la maturité nécessaire.

Je pensais alors avoir accompli mon devoir en ce monde, je confiai mon fils aux bons soins de la famille de son père et m'apprêtai à passer sur l'autre rive... De loin pourtant, je veillais sur lui, je le regardais grandir. Je pensais que l'altruisme généreux de Tirisfal le guiderait dans ses choix, l'aiderait à tempérer son cœur et à élever son esprit jusqu'à le rendre digne de réaliser ce que je pensais être son destin : prendre ma succession et devenir à son tour Gardien. La veille du jour de ses treize ans, les pouvoirs enfouis au plus profond de son âme s'éveillèrent. Incapable de faire face à la violence des énergies cosmiques qui déferlèrent en lui, Medvih fut victime d'un choc psychique très traumatisant. La bonté des pères du clergé de Northshire lui rendit la paix. Ils prirent en effet mon enfant sous leur protection pendant six longues années, et apportèrent soins et réconfort à son corps meurtri.

Medvih finit par revenir à la vie, en pleine possession semblait-il de ses pouvoirs et de ses facultés. Pourtant, malgré la façade confiante, presque arrogante qu'il offrait au regard





des autres, je sentais bien, moi, que mon fils portait en lui une chose maléfique et corrompue. Les forces de l'Enfer sinueux avaient perverti la sagesse et les pouvoirs qu'il avait reçus à la naissance en atteignant la partie Humaine en lui. Son âme était devenue mauvaise, et le resterait à jamais.

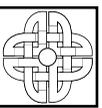
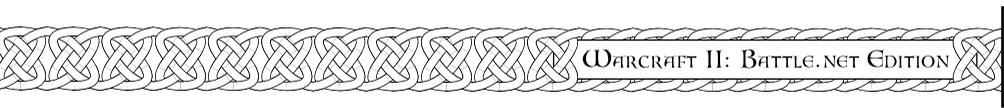
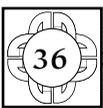
Il fallut attendre la première vague d'assaut des affreuses créatures que sont les orcs pour que je prenne réellement la mesure du danger que représentait mon fils...

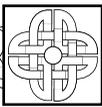
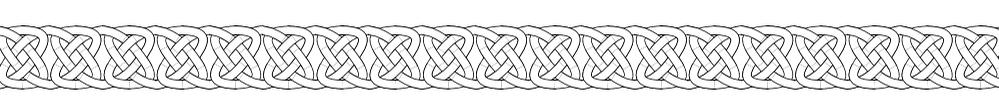
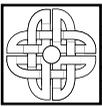
Medvih décida d'explorer les limites du pouvoir de manipulation que lui conféraient les énergies magiques qu'il s'était vu confiées si brutalement. Bravant les interdits, il se plongea dans la science nécromantique, se mit en tête de comprendre les mystères de la vie et de la mort. Il pactisa avec les Démons des sphères inférieures, utilisant leurs facultés pour renforcer les siennes. Il devenait chaque jour plus avide de pouvoir, chacun de ses succès l'entraînant un peu plus bas dans les abysses de la folie. Il explora les lointaines sphères astrales, sonda les mystères des Ténèbres de l'au-delà. C'est alors qu'il errait dans le tourbillon sans fin de ces hallucinations cosmiques que Medvih traversa pour la première fois l'infranchissable frontière du monde de l'au-delà pour apercevoir l'espace d'un très court instant les effroyables, les monstrueuses créatures de ces lieux. Medvih avait enfin trouvé l'arme absolue qu'il avait tant cherchée... Fermement décidé à se rendre maître d'Azeroth, Medvih se servit des connaissances que Tirisfal lui avaient transmises pour conclure un arrangement avec le Sorcier Gul'dan - le plus puissant des seigneurs régnant sur le monde sombre et sanguinaire qui hantait ses visions.

Communiquant avec Gul'dan grâce à des trances profondes et des projections astrales, Medvih prétendit qu'un tombeau antique enfoui sous les flots renfermait un pouvoir défiant l'imagination. Sargerass, le Seigneur des Démons que j'avais vaincu à l'issue d'un terrible duel huit cents ans plus tôt était bien dans ce tombeau. Il me paraissait toutefois impossible de savoir si ce sépulcre renfermait les pouvoirs de Sargerass ou seulement sa dépouille. Je l'ignorais moi-même.

Pourtant la seule idée de pouvoir posséder les pouvoirs d'un Seigneur des Ténèbres suffisait à l'insatiable Gul'dan pour accepter le marché de Medvih. Medvih proposait de révéler à Gul'dan la position du Tombeau qui mettrait le monde à ses pieds. Medvih réclamait en échange l'anéantissement total de ceux qu'il estimait être les seuls susceptibles de s'opposer à son irrésistible ascension : les habitants du grandissime Royaume d'Azeroth.

Ainsi, en l'an de grâce 583, Medvih ouvrit la première de ses portes artificielles entre le royaume lumineux d'Azeroth et le monde sanglant des orcs. L'heure du trépas approchait pour moi. Je décidai pourtant de rendre visite à Medvih en sa tour mystique, dans l'espoir de le dissuader d'emprunter un chemin qui à coup sûr mènerait à sa perte. Mais les pouvoirs qui autrefois furent ceux du bon Tirisfal étaient pervertis en lui, et mes prières furent impuissantes. J'eus beau employer toute l'énergie qui restait à mon corps vieilli, je lui avais cédé tous mes pouvoirs depuis si longtemps qu'il me domina facilement avant de me chasser hors de sa vue.



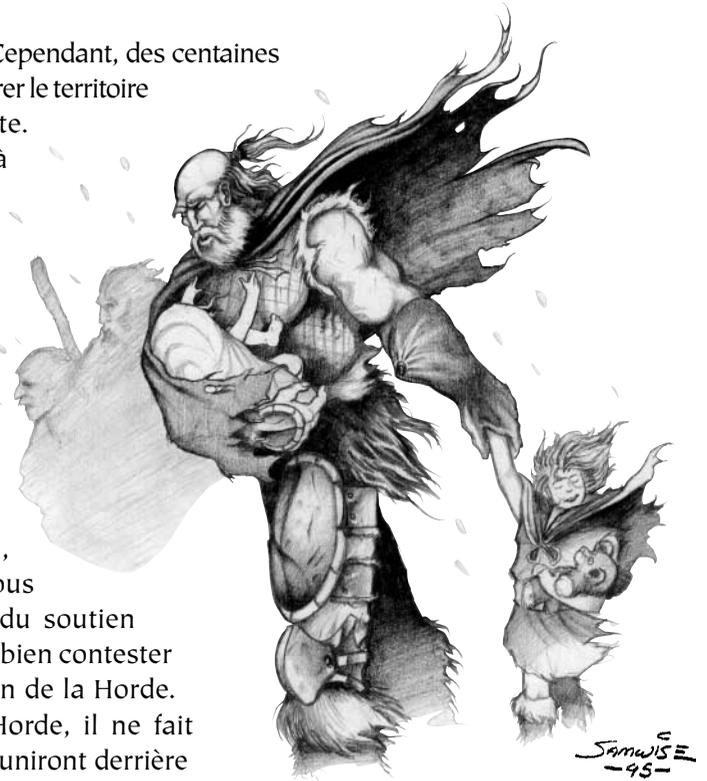


L'arrivée de Gul'dan et de Blackhand, Seigneur de la guerre de la Horde marqua le début d'un conflit qui allait déchirer le Royaume d'Azeroth pendant près de cinq années. Les champs auparavant si fertiles du Royaume furent saccagés par les sauvages armées des orcs. A leur départ Azeroth n'était plus qu'une immense friche. Mais Medvih, aussi habile et rusé qu'il fut, ne vécut pas assez longtemps pour voir son projet se réaliser. De vaillants soldats azerothiens avaient pris d'assaut sa tour secrète et occis mon fils dans la salle même où il avait conclu avec la Horde le pacte qui scellait la chute d'Azeroth. Le grand Seigneur de la guerre Blackhand périt lui aussi peu avant de triompher, trahi par son vassal, Orgrim Doomhammer.

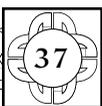
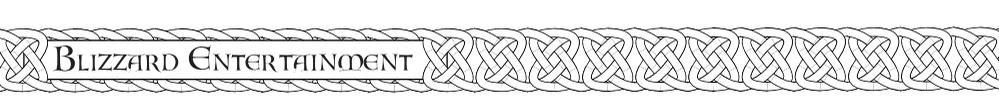
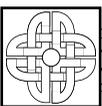
Le peuple d'Azeroth subit lui aussi une très lourde perte lorsque son souverain, le juste et bon Roi Llane, périt lors du siège du Fort de Stormwind qui tomba par la suite aux mains de la Horde des orcs. Jamais les survivants du désastre n'auraient gardé la vie sauve et fuit leur patrie si Anduin Lothar, Chevalier errant de la Confrérie du Cheval et héros de guerre n'avait guidé vaillamment leur exode.

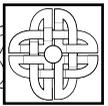
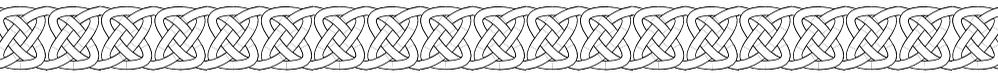
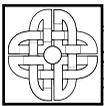
Medvih et ses sortilèges n'étaient plus. Cependant, des centaines d'orcs continuaient chaque jour de pénétrer le territoire des hommes en empruntant la Porte. Blackhand mort, Orgrim ne tarda guère à s'emparer du contrôle du clan de Blackrock, le plus puissant des clans de la Horde.

Gul'dan le tristement célèbre Sorcier et le chef du clan de Stormreaver laissèrent les autres se disputer sur les clans restants. On raconta qu'ils étaient occupés à appareiller un gigantesque vaisseau pour partir en quête du Tombeau de Sargeras. Rend et Maim, tous deux également redoutables et tous deux fils de Blackhand bénéficièrent du soutien d'un bon nombre d'orcs, ils comptent bien contester au félon Doomhammer la domination de la Horde. Malgré les luttes qui déchirent la Horde, il ne fait aucun doute que toutes les factions s'uniront derrière Doomhammer afin de pourchasser sans répit les renégats d'Azeroth, et ce quelle que soit la route que ceux-ci décideront d'emprunter...



**Lothar mène le peuple d'Azeroth
dans son exode**





L'ALLIANCE DE LORDAERON

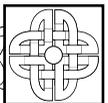
Lorsque les réfugiés azerothiens atteignirent les rivages de Lordaeron, le Roi Terenas convoqua un conseil formé de représentants de chacun des sept Royaumes dont il était souverain. Le récit que fit lord Anduin Lothar des carnages et des destructions que les orcs avaient perpétrés sur le sol d'Azeroth persuada le souverain de Lordaeron qu'il était impératif de s'unir contre la menace représentée par la Horde. Après querelles animées et discussions houleuses, les seigneurs se rendirent à l'avis des sires Lothar et Terenas, acceptant d'unir leurs armées et de les placer sous le haut commandement de lord Lothar en personne. Les côtes de Lordaeron avaient déjà eu à pâtir d'assauts isolés des orcs, si bien que le Seigneur Lothar trouva un appui solide en son ami de longue date, l'Amiral Proudmoore, souverain du royaume côtier de Kul Tiras. Le vaillant Seigneur de Stromgarde, Thoras Trollbane se montra lui aussi prompt à soutenir Lothar, voyant là une promesse d'imminents et glorieux combats à mener. Ces nobles guerriers n'étaient cependant pas les seuls qui s'armaient pour guerroyer... S'appuyant sur les Ecritures Saintes qui exhortent les fidèles à "revêtir l'armure du juste et combattre le mal", Alonsos Faol - grand prêtre de l'abbaye de Northshire Abbey avant que les orcs ne la détruise - appela le clergé de Lordaeron à armer prêtres et moines. De même que les gardiens sacrés brandirent leurs épées de lumière pour défendre les cieux, les serviteurs de dieu sur terre acceptèrent de combattre la vague des ténèbres qui allait s'abattre sur Lordaeron.

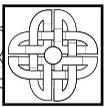
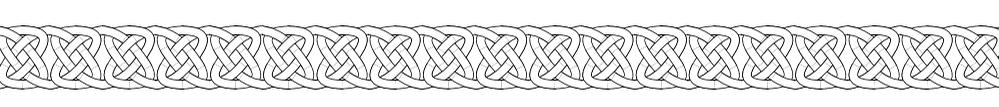
Les Nains d'Ironforge accoururent des passages souterrains de Khaz Modan, rapportant que les orcs avaient déjà entamé l'invasion de leur Royaume montagneux. Les Nains proposaient d'offrir à l'Alliance leurs armes et leurs ingénieuses inventions si les Humains acceptaient de repousser les orcs hors de leurs frontières.

Même les Elfes de la lune d'argent, de nature pourtant très réservée, sortirent de l'ombre de la forêt de Quel'thalas pour proposer leurs services à l'Alliance. Ils avaient appris grâce à leurs pouvoirs magiques étroitement liés aux forces telluriques que Lordaeron était l'une des nombreuses cibles de

la macabre offensive que fomentait la Horde. Rancoeurs et haines injustifiées qui depuis la nuit des temps opposaient ces trois races furent mises de côté, une union nouvelle unissait ces peuples voisins. Cette union, qui allait faire leur force, fut célébrée aux quatre coins du Royaume de Lordaeron sous le nom de l'Alliance.

Ainsi, unis devant un seul et redoutable ennemi, les Humains et leurs nouveaux alliés étaient prêts. Vaillants et confiants, ils attendaient, sur la rive de leur destinée la déferlante vague des ténèbres.





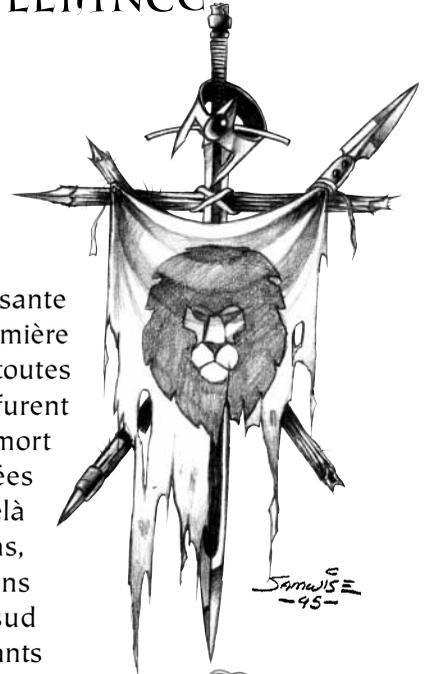
LES NATIONS DE L'ALLIANCE

Azeroth

Souverain : *lord régent Anduin Lothar*

Bannière nationale : *bleu*

Historique : Jusqu'à l'ouverture de la Porte, qui marqua l'avènement de l'ère du chaos, Azeroth était la plus puissante nation Humaine. Son souverain était juste et bon, et une lumière de vérité émanait du Royaume d'Azeroth qui rayonnait sur toutes les nations du monde connu. Azeroth et toutes ses terres furent dévastées par la Horde lors de la Première Guerre. Après la mort du roi Llane, le Seigneur Lothar prit en charge les armées d'Azeroth en déroute et mena les survivants en fuite au-delà de l'Océan majeur, sur le rivage de Lordaeron. Le roi Terenas, souverain de Lordaeron, accepta de soutenir les Azerothiens apatrides. Le peuple d'Azeroth s'installa sur la côte sud de Lordaeron et fit serment de loyauté envers l'Alliance. Vaillants et aguerris, les soldats des armées d'Azeroth, qui furent jadis si puissantes crièrent vengeance au nom de leur patrie.

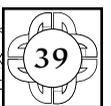
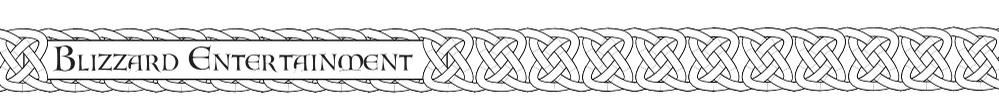
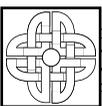
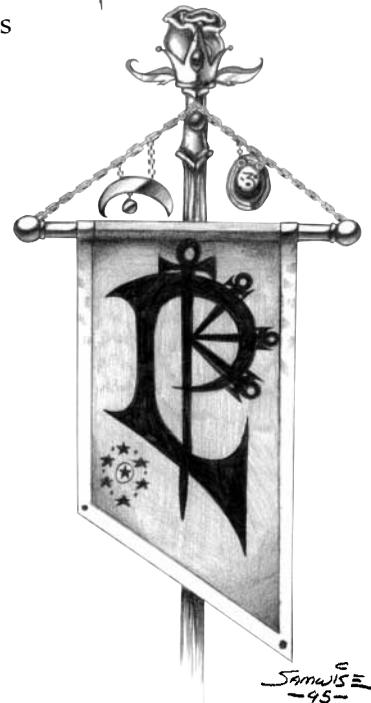


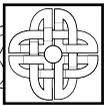
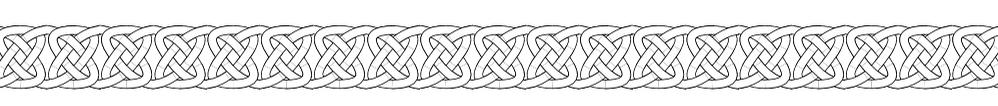
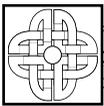
Lordaeron

Souverain : *Roi Terenas*

Bannière nationale : *blanche*

Historique : le bon roi Terenas règne sur Lordaeron, dernière lueur d'espoir pour l'humanité. Les armées de Lordaeron furent les premières à entendre l'appel lancé par lord Lothar et le peuple d'Azeroth. En tant que Souverain de l'Alliance, le roi Terenas accepte de protéger quiconque choisit Lordaeron comme terre d'exil. Très pieux sont les soldats des armées de Lordaeron, ils se battent au nom de l'humanité contre les guerriers impies et sauvages de la Horde.



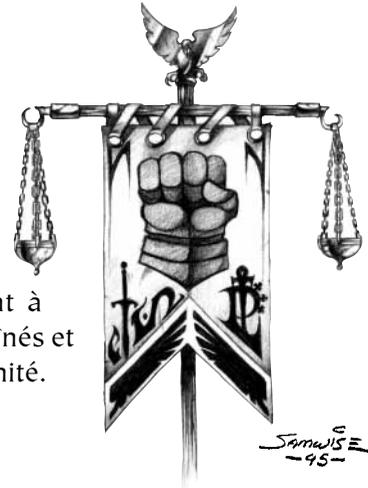


Stromgarde

Souverain : *Thoras Trollbane*

Bannière nationale : *rouge*

Historique : La rigueur militaire et la philosophie martiale du Royaume de Stromgarde en font un précieux allié. Situé au pied des Montagnes d'Alterac, Stromgarde est un excellent poste d'observation des frontières de Khaz Modan, contrée envahie par les orcs. Les guerriers de Stromgarde se sont à maintes reprises opposés aux trolls ; ils sont donc bien entraînés et aguerris à l'affrontement direct avec les ennemis de l'humanité.



Kul Tiras

Souverain : *Amiral Daelin Proudmoore*

Bannière nationale : *verte*

Historique : Avant la Première Guerre, Kul Tiras était, grâce à son imposante flotte marchande le royaume le plus prospère du monde connu. L'Amiral Proudmoore prit l'initiative, dès les premiers raids des orcs sur les côtes de Kul Tiras de construire une armada de vaisseaux de guerre. Répondant à la requête d'Anduin Lothar, son vieil ami, il engagea son pays dans le combat auprès des forces de l'Alliance.

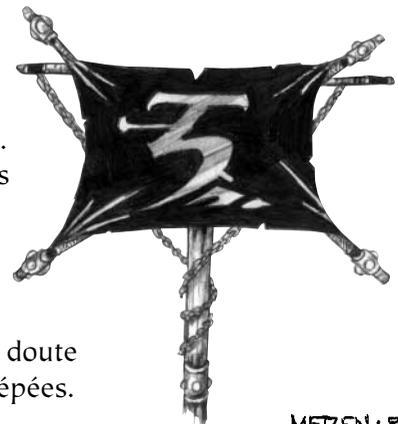


Gilneas

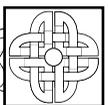
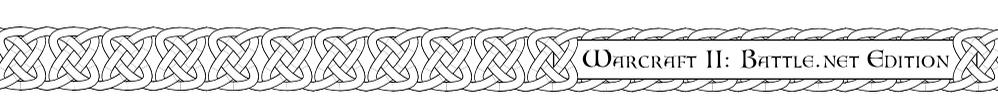
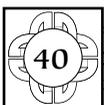
Souverain : *Genn Greymane*

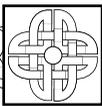
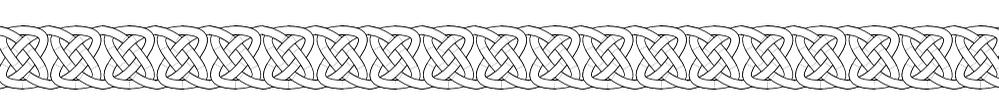
Bannière nationale : *noire*

Historique : Malgré l'imminence de l'invasion des orcs, Gilneas refuse de s'enrôler sous la bannière de l'Alliance. Souverain de ce qu'il sait être une des plus puissantes nations Humaines, Genn Greymane reste sourd aux appels à l'unité de lord Lothar, persuadé que ses propres armées pourront à elles seules repousser les féroces ennemis. Si les habitants de Gilneas ne semblent nourrir aucune sympathie pour l'Alliance, ils n'ont pour les orcs que haine et dégoût ; nul doute qu'ils sauront recevoir la Horde et lui faire goûter de leurs épées.



METZEN · 95





Dalaran

Institution dirigeante : *Le Kirin Tor*

Bannière nationale : *violette*

Historique : Dalaran est une petite nation dirigée par le Kirin Tor, un conseil d'enchanteurs. Sa capitale, Violet Citadel est située sur Cross Island. Ce pays réunit une kyrielle de pouvoirs supranaturels. Il compte quatre grandes tours, autant de sanctuaires pour les plus grands Sorciers de la nation. Le Kirin Tor soutient l'Alliance, ainsi tout le savoir renfermé dans les prestigieuses bibliothèques du pays de même que les prodigieux pouvoirs de leurs magiciens sont mis au service de la juste cause des alliés.



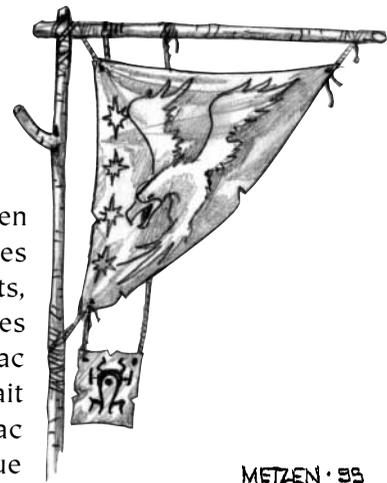
METZEN • 55

Alterac

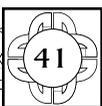
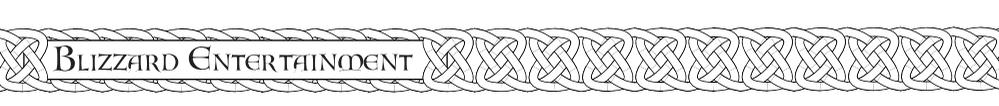
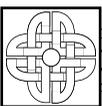
Souverain : *Lord Perenolde*

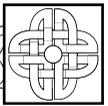
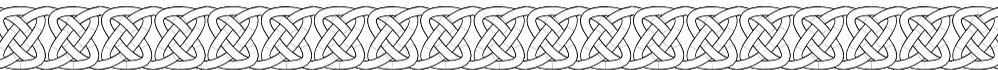
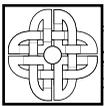
Bannière nationale : *orange*

Historique : Alterac est un petit pays dont la contribution en troupes et en armes sera mineure. Lord Perenolde est certes reconnaissant aux sires Lothar et Perenolde pour leurs efforts, pourtant, il craint que l'Alliance n'échoue face aux terribles orcs. La seule issue pour lui-même et pour le peuple d'Alterac serait la capitulation. Nul autre que lord Perenolde ne sait ce qu'il adviendra quand le moment viendra pour Alterac de prendre les armes et de se battre. Nul ne peut affirmer que les armées d'Alterac accepteront de s'enrôler sous la bannière de l'Alliance aux côtés des autres nations.



METZEN • 55





UNITES TERRESTRES DE L'ALLIANCE



PAYSANS

Habitué aux durs labeurs, les paysans des Royaumes de Lordaeron ont également le cœur vaillant. Ils travaillent sans relâche, à l'extraction de l'or dans les mines, à l'abattage des arbres dans la forêt. C'est dire s'ils sont indispensables à l'Alliance dont les besoins ne cessent de croître à mesure que les assauts des orcs se multiplient. Experts dans la construction et l'entretien des divers bâtiments des villages, ces vaillants gaillards n'hésitent pas à prendre les armes quand le besoin s'en fait sentir. C'est avec fierté qu'ils servent, de toutes les façons possibles, la cause de l'Alliance. Le récit des atrocités commises par les orcs en le Royaume d'Azeroth a indigné, révolté ces braves gens qui savent se défendre quelles que soient les armes dont ils disposent pic, pioche ou hache.



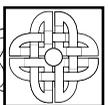
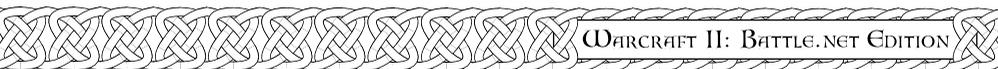
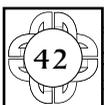
FANTASSINS

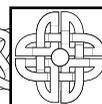
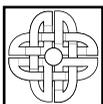
Les fantassins sont en première ligne quand il s'agit de contrer les troupes de la Horde. Equipés d'armures d'acier, ils ne sont séparés de leurs féroces ennemis que par une dague et un écu. Ces valeureux soldats sont prompts à répondre à l'appel au combat.



ARCHERS ELFES

Les Elfes mystérieux de Quel'thalas sont les descendants des peuples indigènes de Lordaeron. Ils ont quitté leur épaisse et chère forêt pour épauler l'Alliance qui a grand besoin de renforts. Ces créatures sylvestres n'ont pas leur pareil pour manier un arc et des flèches. Ne portant ni heaume ni armure ces archers ont l'œil précis et le pied leste. Les Elfes sont depuis des lustres déjà engagés dans une guerre meurtrière contre les trolls, leurs ennemis jurés. Ils ne manquent donc pas de pratique et sont prompts à lancer une pluie de flèches sur quiconque les attaque, même par les airs.





UNITÉ D'ÉLITE DES ELFES

L'unité d'élite des Elfes se compose d'archers Elfes connaissant chaque arbre, chaque buisson des contrées sauvages de Lordaeron. Tireurs d'élite, ces archers sont en outre spécialistes en matière de reconnaissance. Mieux entraînés, plus redoutables encore que les simples archers, ces Elfes font la terreur de leurs adversaires. Ces guerriers, secrets et réservés n'étaient jamais intervenus dans les affaires des Humains. Pourtant quand la Horde a étendu ses massacres au Royaume des Elfes, ils n'ont pas tardé à rejoindre l'Alliance. Peu nombreux sont ces guerriers d'exception, mais bien dirigés, ils peuvent faire basculer le cours de la guerre.



CHEVALIERS

Les Chevaliers de Lordaeron constituent l'élément le plus fort des armées de l'Alliance. Protégés par le fer de leurs lourdes armures, armés de puissantes massues, ils vivent pour écraser tous ceux qui menacent la liberté de leur patrie. Pour le peuple de Lordaeron qui traverse une période difficile et chaotique, ces preux Chevaliers sur leurs fières montures représentent l'ordre et la justice. Tirant l'enseignement de la tragédie qui s'abattit sur les Chevaliers d'Azeroth pendant la première guerre, ils ont juré de venger leurs compagnons et de libérer leurs patries de la menace de la Horde sauvage des orcs.

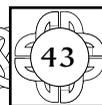
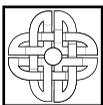


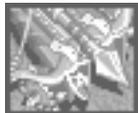
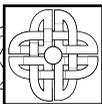
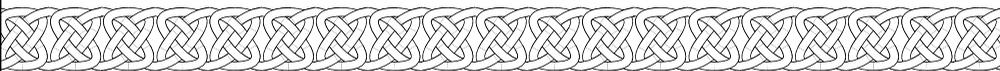
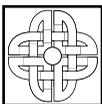
PALADINS

Les paladins appartiennent à un saint ordre guerrier dont la fonction est d'assurer la défense et la sauvegarde des habitants de Lordaeron déchirés par la guerre. L'Evêque Alonsus Faol comprit, après la Première Guerre que les doux et pieux ecclésiastiques du clergé de Northshire n'étaient guère taillés pour le combat. Ainsi l'Evêque, assisté dans sa tâche par les prêtres qui avaient survécu au terrible conflit, prit-il la décision d'aller quérir les plus vertueux des Chevaliers de Lordaeron pour leur enseigner l'art de la magie. Il incombe maintenant à ces paladins, devenus Chevaliers de l'Ordre de la main d'argent et placés sous les ordres de Uther Lightbringer de soulager les victimes de guerre et de leur montrer que la foi peut les libérer du joug des orcs de la Horde.



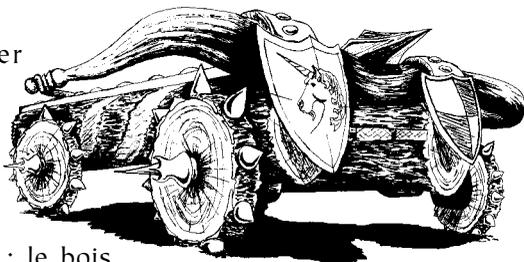
METZEN · 95





BALLISTA

La ballista permet de propulser des carreaux d'acier qui transpercent tout ce qu'ils rencontrent sur leur trajectoire. La puissance de cette machine de guerre est considérable, les matériaux qui la composent doivent donc être robustes. C'est pourquoi leurs parois sont renforcées de rondins d'un bois rare : le bois des "arbres de fer". La ballista dont les plans furent conçus par les Humains et exécutés par les Elfes est le symbole même de l'union sacrée qui rassemble tous ceux qui combattent la Horde. Les Nains savent eux aussi se rendre utiles puisqu'ils peuvent si demande leur en est faite, fabriquer des munitions plus perfectionnées qui pourraient faire de la Ballista l'arme la plus meurtrière de l'Alliance.



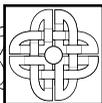
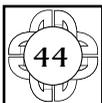
LES MAGES

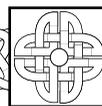
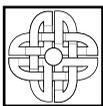
Autrefois disciples des Magiciens d'Azeroth, ces Sorciers d'un ordre nouveau durent invoquer des forces inconnues, découvrir des sortilèges inédits afin de pouvoir s'engager dans le combat contre les orcs féroces. En effet, malgré leur science, leurs prédécesseurs s'étaient trouvés démunis quand avait éclaté la Première Guerre, incapables d'affronter les rudesses de l'art martial.



COMMANDO DE DÉMOLISSEURS

Venus des tréfonds des souterrains de Khaz Modan, les Nains du commando de démolisseurs sont venus assister l'Alliance dans sa croisade contre la Horde et plus particulièrement son combat pour la libération de Khaz Modan. Maîtres artificiers, ces Nains manient avec dextérité tous types d'explosifs et sont capables de démolir n'importe quel obstacle : un mur infranchissable ou un immense rocher. Intrépides et audacieux, ces Nains sont entièrement dévoués à l'Alliance, et ne se font jamais prier quand il s'agit de poser des explosifs pour sortir d'une situation difficile...





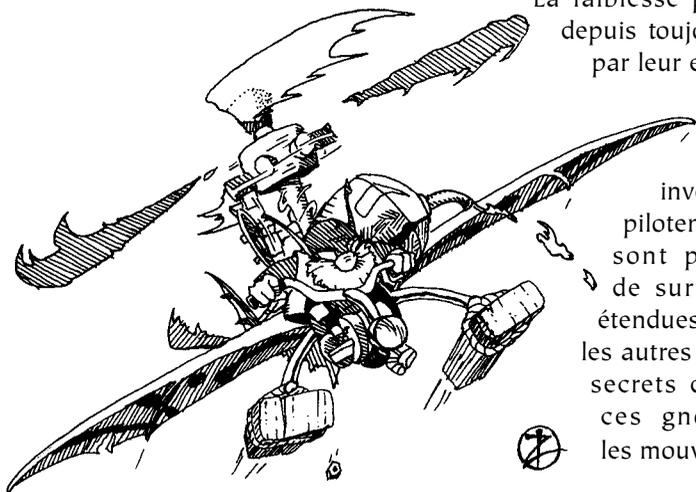
UNITES AERIENNES DE L'ALLIANCE

MACHINES VOLANTES DES GNOMES

La faiblesse physique des gnomes est depuis toujours largement compensée par leur extraordinaire ingéniosité et



leur étonnante témérité. L'Alliance tire maintenant bénéfice de leur talent, en particulier grâce à une formidable invention : un engin volant que les gnomes pilotent également. Ces drôles de machines ne sont pas armées, mais elles permettent de survoler et d'observer de très grandes étendues. Elles peuvent également (de même que les autres unités aériennes) épier les mouvements secrets des unités sous-marines. Ainsi donc ces gnomes permettent-ils de surveiller les mouvements des troupes de la Horde.

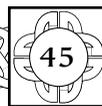
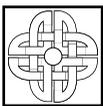


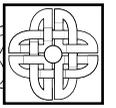
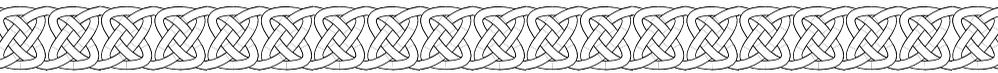
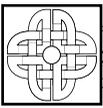
CAVALIERS GRIFFONS

Des inquiétants sommets de Northeron viennent les Nains cavaliers griffons.



Chevauchant leurs légendaires et étranges montures, brandissant les Masses foudroyantes, armes mystiques fabriquées selon un rituel secret. Leurs ennemis les redoutent et leurs amis s'en méfient. Ils ne reconnurent comme alliés que les Elfes de Quel'thalas, refusant tout arrangement avec leurs cousins, les Nains et avec les Humains. Toutefois quand le son des trompettes de guerre retentit, Nains et griffons se rangent aux côtés de ceux qui combattent la Horde.



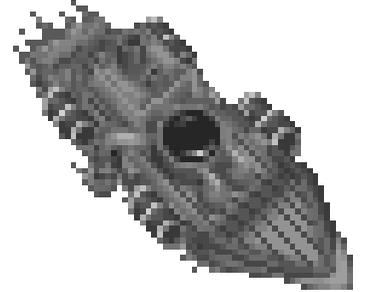


UNITES NAVALES DE L'ALLIANCE



PÉTROLIERS

Les pétroliers, au contraire des autres types de navires peuvent être construits sans pétrole. Ils permettent donc de développer la flotte de l'Alliance. L'équipage des pétroliers est constitué de marins dévoués et appliqués, qui sont chargés de prospector les fonds marins à la recherche du précieux liquide noir. Ils sont également qualifiés pour participer à la construction de plates-formes pétrolières et au transport du pétrole extrait vers les chantiers navals ou les raffineries où il sera traité afin de pouvoir être utilisé.



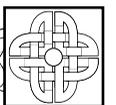
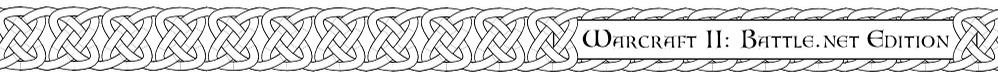
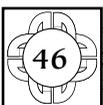
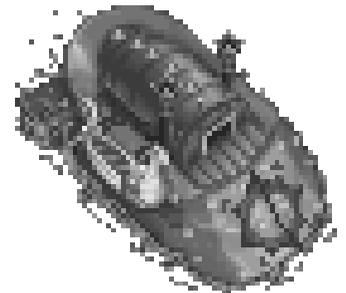
DESTROYERS DES ELFES

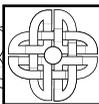
Les destroyers des Elfes sont de puissants navires de guerre empruntés à la flotte militaire de Quel'thalas. A la barre on trouve des officiers de la marine des Elfes. Leur habileté confère à ces vaisseaux maniabilité et souplesse, ce qui leur permet d'être là où ils sont le plus utile. Les destroyers des Elfes constituent sans conteste l'atout majeur des forces navales de l'Alliance, en raison notamment de leur efficacité à contrer les attaques aériennes si redoutées de la Horde.



NAVIRES DE TRANSPORT

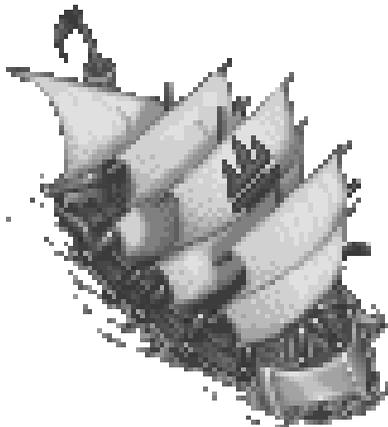
Ces embarcations furent conçues pour permettre aux unités d'infanterie de l'Alliance d'aller mener bataille au-delà des mers et de débarquer facilement sur les rivages abordés. Les navires de transport ne sont ni armés, ni rapides, leurs déplacements requièrent donc protection de destroyers et de navires de guerre.





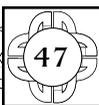
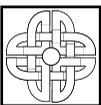
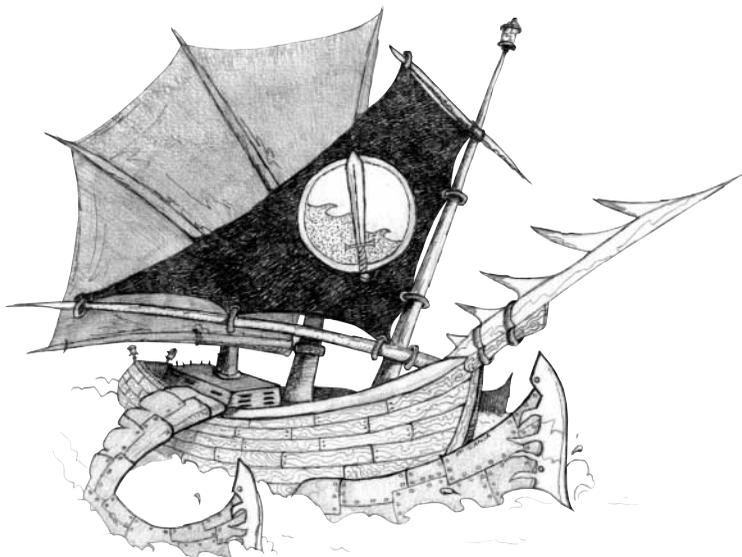
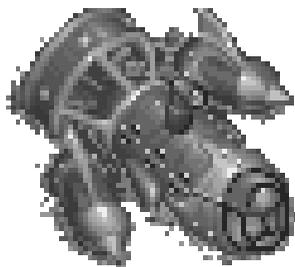
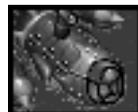
NAVIRES DE GUERRE

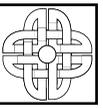
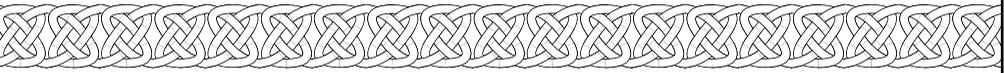
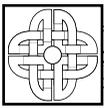
La défense navale de l'Alliance repose dans une très large mesure sur ces fantastiques vaisseaux de guerre. Ce navire n'a pas son pareil dans toute la flotte de l'Alliance, son armement, sa taille imposante et sa protection blindée sont uniques. Sa force de frappe combinée à une solide protection compensent sa lenteur et sa mobilité réduite.



SOUS-MARINS DES GNOMES

Les gnomes inventeurs ont une fois de plus fait démonstration de leur imagination en concevant une étrange machine qu'ils ont nommée le Sous-marin. Ce vaisseau étanche possède la faculté de s'immerger entièrement sous les flots tout en continuant d'observer l'ennemi resté en surface. Le Sous-marin n'est plus alors visible que depuis les tours, les machines volantes, et les autres submersibles. Le Sous-marin permet par la ruse de triompher des vaisseaux plus puissants, faisant de lui un élément inestimable de la flotte de Lordaeron.





SORTS JETES PAR LES PALADINS



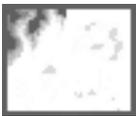
VISION SACRÉE

L'esprit Humain est sans limite, et il en va de même de la vision sacrée des paladins qui s'étend au-delà des frontières du Royaume. Grâce à leurs incantations, les paladins ont connaissance du terrain et de toutes les créatures qui évoluent dans un périmètre donné. Lorsque le sortilège s'évanouit, le paladin se souvient du terrain qu'il a pu contempler, mais ne conserve aucune réminiscence des habitants de la contrée.



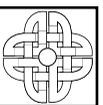
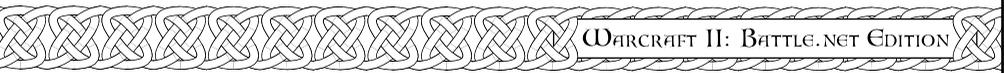
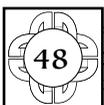
GUÉRISON

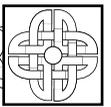
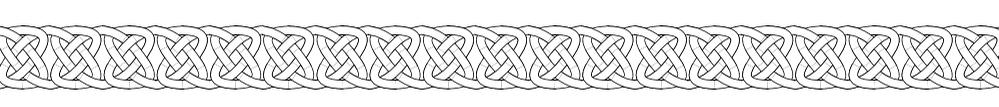
Aider et soulager les hommes dans la maladie et la douleur reste la préoccupation première de tout membre de l'Ordre sacré. Ainsi les paladins ont-ils la faculté par la concentration de leurs pouvoirs spirituels d'apporter guérison aux blessés de guerre. Cette méthode ne peut sauver qu'un soldat à la fois, mais permet de redonner force courage et motivation à l'ensemble des troupes.



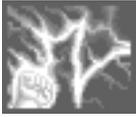
EXORCISME

Les paladins savent invoquer les forces du bien et de la pureté, et exorciser ainsi les morts-vivants qui sèment la destruction dans le royaume d'Azeroth. Ce sort peut blesser un groupe entier de ces spectres hideux ou éliminer à jamais l'un d'entre eux. Il faut savoir toutefois que la résistance de ces squelettes augmente avec leur nombre. Par conséquent plus le groupe de spectres exorcisés est important et moins chacun des squelettes sera affaibli. Cette opération demande par ailleurs énormément d'énergie au paladin qui l'exécute, celui-ci doit donc observer un temps de repos avant de pouvoir à nouveau en appeler aux forces supérieures.



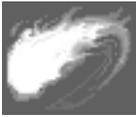


LES SORTILEGES DES MAGES



ECLAIR

Les mages de Lordaeron ont la faculté de lancer des éclairs de leurs mains nues. Cette décharge d'énergie frappe instantanément ceux qu'elle touche, et ce, quelle que soit l'épaisseur de l'armure qui les protège. L'éclair est la force naturelle la plus simple à maîtriser, et ne requiert donc qu'une partie infinitésimale de l'aura de ses maîtres.



BOULE DE FEU

Utiliser les éléments cardinaux de l'univers fait partie des activités favorites des mages. La boule de feu s'échappe de la paume de leur main, transperce l'air comme une comète, vole au-dessus du champ de bataille, consommant quiconque croise son chemin.



BOUCLIER DE FEU

Ce sort, à la fois arme et bouclier résulte de la fusion de la chaotique force du feu avec l'aura de sa cible. Le bouclier prend la forme d'une hélice qui tourbillonne autour de la personne enchantée, et la suit où qu'elle aille. Il endommage tout obstacle rencontré au niveau du sol.



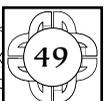
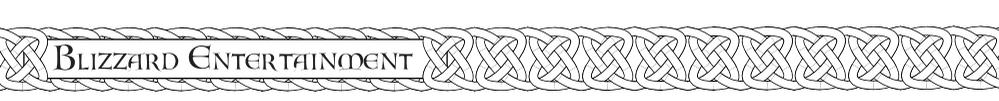
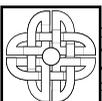
LENTEUR

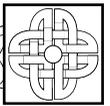
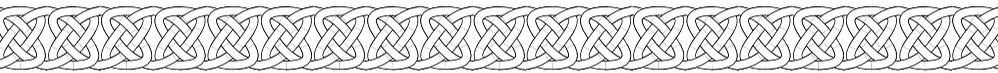
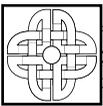
Les mages ont créé un sortilège qui a la faculté de ralentir les mouvements et les réflexes. Bouleversant les données temporelles dans l'espace entourant la cible du sort, cette méthode permet de gagner du temps sur l'adversaire et de contrer son offensive. Même le plus puissant des mages ne saurait influencer indéfiniment le cours du temps, les effets du sort ne sont donc que passagers.



INVISIBILITÉ

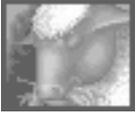
Ce sont les ouvrages sacrés sauvés des ruines de l'abbaye de Northshire qui ont livré le secret de ce sort. Il trouble les perceptions au point d'empêcher les adversaires de l'ensorcelé de percevoir sa présence physique. L'ensorcelé devenu invisible ne peut accomplir d'actions telles que l'attaque, la récolte ou l'ensorcellement. S'il manquait à cette règle en se livrant à toute autre activité que le simple mouvement, le sort serait immédiatement annulé et l'ensorcelé serait à nouveau visible.





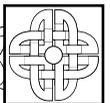
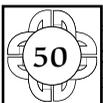
BLIZZARD

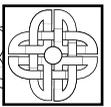
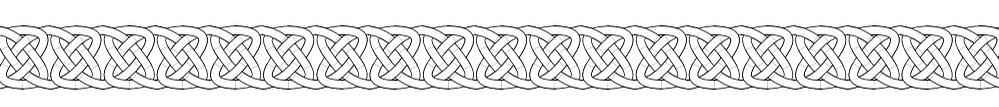
Provoquant des tempêtes diluviennes provenant des montagnes glacées de Lordaeron, ce sort fait tomber sur les ennemis du Mage une pluie d'épées de glace. Le blizzard atteint une grande partie du champ de bataille, ce qui fait de ce sort une arme redoutable et efficace



POLYMORPHISME

Il s'agit là sans doute du plus effrayant des sorts. Il modifie en effet l'apparence de sa cible, métamorphose un homme en bête par exemple. L'homme ainsi visé est définitivement réincarné dans cette bête dont il possède non seulement l'apparence, mais aussi l'esprit. Les victimes de ce sort sont donc transformées en bêtes sauvages, incapables de raisonner, ce qui les met hors d'état de commander des troupes ou de diriger une bataille. Il n'existe aucun moyen d'annuler ce sort, mais une résistance importante diminue son efficacité.

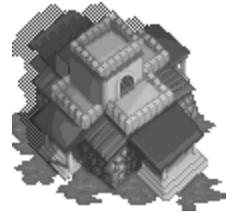




LES BÂTIMENTS

HÔTEL DE VILLE

L'Hôtel de ville représente pour les villes et les avant-postes militaires de Lordaeron un pôle clé de la vie sociale et commerciale. Constituant en outre le principal centre économique de chaque village, l'Hôtel de ville est muni des équipements nécessaires au traitement et à la transformation des matières premières indispensables telles que l'or et le bois. Le flot constant des paysans qui consciencieusement récoltent puis transportent ces ressources font des alentours de l'Hôtel de ville un quartier animé. L'enseignement que doivent recevoir les paysans afin de contribuer à la croissance de leur communauté est également donné en ce lieu. L'Hôtel de ville peut avec le temps être l'objet d'améliorations et devenir finalement un fort.



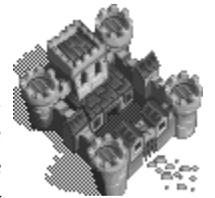
FERME

Les fermes constituent, pour nombre de communautés de Lordaeron, un élément vital. Les fermes produisent divers céréales et produits alimentaires destinés non seulement à nourrir les fermiers et les ouvriers, mais aussi à subvenir aux besoins des soldats. Ainsi, le nombre d'ouvriers ou de soldats supplémentaires dont une communauté peut s'accommoder dépend-il directement de la quantité de nourriture produite en moyenne par les fermes de ce village.



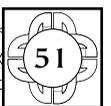
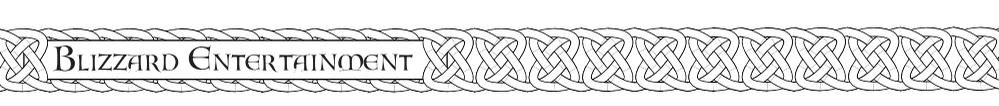
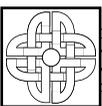
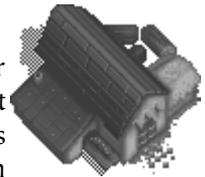
BASE MILITAIRE

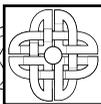
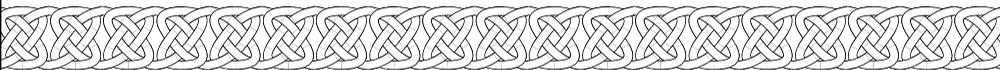
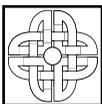
Les bases militaires sont des structures de grande superficie entourées de fortifications. Les nombreux guerriers de l'Alliance s'entraînent et vivent dans ces bases. Partie intégrante des communautés défendues par l'Alliance, les bases favorisent l'unité et la bonne entente entre les races. Les fantassins Humains côtoient les Elfes ou les Nains - tous unis, vivant sous le même toit. La construction des ballistas se déroule en ces lieux, de même que l'entraînement des troupes qui seront amenées à manier ces machines de guerre.



SCIERIES DES ELFES

Curieux de découvrir les formidables propriétés du bois des arbres de fer de Northeron, les Elfes de Quel'thalas construisirent des scieries, et devinrent des artisans exceptionnels. Les Elfes mirent leurs extraordinaires compétences au service de l'Alliance, ce qui permit notamment de rationaliser la production du bois. Grâce à ces améliorations, la construction de navires et de machines de guerre devient réalisable. Dans ces scieries sont également effectués des ouvrages plus fins, ainsi y sont fabriquées les flèches auxquelles les archers Elfes doivent d'être renommés et redoutés par toutes les troupes de la Horde. Les artisans Elfes peuvent, si on leur en donne les moyens améliorer la qualité de ces flèches et les rendre plus dangereuses et plus meurtrières encore. Les unités d'élite des Elfes aiment à venir près des scieries, pour améliorer leur technique et leur précision au tir à l'arc ainsi que leurs qualités d'éclaireurs.





FORGES

Les ateliers des forgerons constituent un élément d'importance primordiale pour les villages dont la protection militaire est indispensable. Les métaux qu'ils sont habiles à forger interviennent dans la construction de certains bâtiments complexes mais surtout dans la fabrication des armes et des armures. Les forgerons de Lordaeron sont de grand renom, on sait dans les Northlands qu'il faut chez eux chercher les meilleures armes. Les Nains, alliés de Lordaeron et forgerons expérimentés leur prêtent parfois main forte. Quant aux Elfes, on raconte qu'ils travailleraient en collaboration avec les forgerons Humains à la conception d'une machine qui pourrait bien changer le cours de la guerre contre la Horde.



TOURS

Les tours de surveillance sont des donjons très hauts et très robustes, situés aux limites extérieures de chaque village pour en assurer la garde. Du haut de ces tours, les défenseurs de Lordaeron dominent les alentours et peuvent repérer les troupes ennemies, leur interdisant toute attaque surprise.



Protection



Surveillance

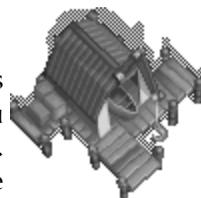


Canon

La présence de ces tours dans les contrées sauvages permet de garantir le preste déploiement des armées de l'Alliance face aux incursions de la Horde. Il est possible d'équiper ces donjons de munitions meurtrières capables d'atteindre des cibles rampantes, volantes ou flottantes. Vous pouvez choisir d'y installer un canon ; toutefois, malgré sa fantastique force de frappe, celui-ci restera impuissant face aux attaques aériennes.

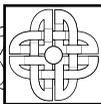
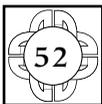
CHANTIER NAVAL

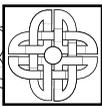
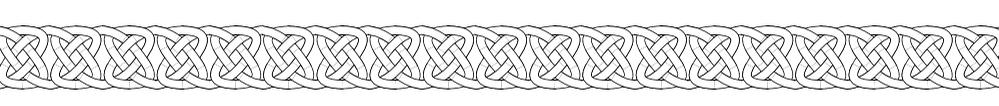
Ces structures portuaires surélevées sont portées par d'immenses piliers de bois d'arbre de fer. La fonction première des chantiers navals consiste bien entendu dans la construction des différents navires de guerre de la flotte de l'Alliance. Mais il leur incombe également de recevoir et de raffiner le pétrole indispensable à la construction de ces bateaux. Marins et constructeurs s'affairent sur les chantiers sans jamais faillir. Ils s'efforcent de fournir à l'Alliance une armada sûre et efficace.



FONDERIE

La construction de fonderies permet en premier lieu de bâtir les puissants vaisseaux que sont les navires dits de guerre et de transport. Les fondeurs sont zélés et compétents, l'unique obstacle qui les empêche d'améliorer l'armement et la protection de la flotte de l'Alliance, c'est le manque de ressources. A vous de leur en fournir en abondance. Généralement situées près des côtes, non loin des chantiers navals qu'elles fournissent en matériel, les fonderies participent au processus d'entretien de la flotte militaire. Les nuages de suie et de cendres qui s'échappent des fonderies, la chaleur qui se dégage des gigantesques bassins de métal en fusion font dire à certains, non sans ironie que ces bâtiments ressemblent plus aux diaboliques inventions des orcs qu'aux constructions des Humains civilisés.





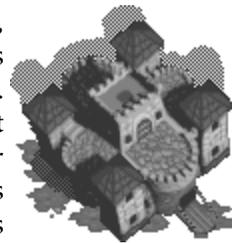
RAFFINERIES DE PÉTROLE

Ces structures d'acier sont destinées à raffiner le pétrole brut qui servira à la construction et à la maintenance de la flotte de l'Alliance et permettra par ailleurs de construire de nouvelles machines de guerre. A l'instar des chantiers navals, les raffineries sont construites sur la côte pour permettre aux pétroliers de décharger directement leur cargaison. L'efficacité du processus de raffinage se mesure par la quantité de produits raffinés utilisables tirés de chaque chargement de brut.



FORT

Dans les villages importants et bien défendus, le fort remplace l'Hôtel de ville, tout en gardant la fonction de centre de commerce de ce dernier. Les paysans livrent donc de la même manière les matières brutes à transformer, l'or et le bois. Toutefois, les ouvriers exerçant dans les forts ont amélioré leur technique, et parviennent à extraire de plus grandes quantités d'or du minerai aurifère que leur fournissent les paysans, augmentant du même coup le rendement des activités minières. Les forts possèdent en outre une fonction militaire. Entourés de très hauts murs de granit, ils se laissent difficilement détruire. L'avancée des légions de guerriers de la Horde pousse l'Alliance à dépêcher exclusivement ses troupes d'élite - les Chevaliers de Lordaeron et les archers d'élites des Elfes - vers ces points stratégiques, qu'il est impératif de préserver des assauts de la Horde. Il convient, lorsque la défense de ces villes devient très délicate, de faire passer le Fort au rang de Château fortifié.



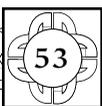
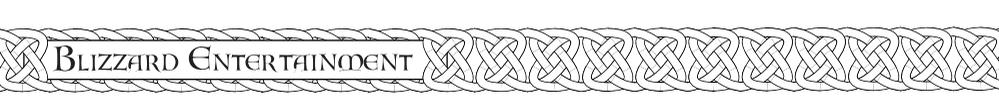
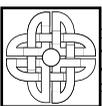
ECURIES

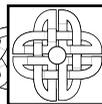
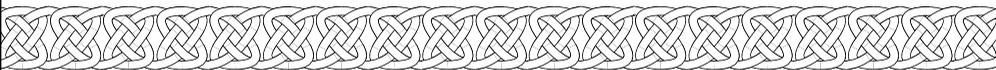
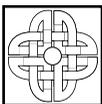
Les écuries sont entretenues pour permettre de faire l'élevage des précieux chevaux de guerre de Lordaeron. Les entraîneurs chargés de rendre ces montures plus rapides, plus résistantes et plus dociles sont passionnés par leur mission. Ces destriers, fiers et fidèles sur le champ de bataille, ne répugnent pas, quand il le faut, à fournir du fertilisant pour les champs de blé des fermes alentours. Le personnel des Ecuries, des cavaliers et des lads prennent grand soin des précieuses montures.



EGLISES

Les églises sont des lieux de culte où les citoyens de Lordaeron viennent quérir la révélation spirituelle. Jadis y officiaient de dévots prêtres. Mais en ces temps de guerre, ce sont les Paladins qui exercent le ministère du culte. Ces pieux guerriers aiment d'ailleurs à se rassembler en ces sanctuaires de sérénité et de purification pour leur foi approfondir. C'est en s'adonnant à la méditation, au rituel de communion et à l'offrande que les Paladins découvrent de nouveaux moyens de canaliser leurs pouvoirs spirituels.





GNOMES INVENTEURS

Les inventeurs, indéniablement intelligents et astucieux, éprouvent un malin plaisir à créer de drôles d'engins ayant des applications militaires. Il y eut ainsi les machines volantes qui flottent dans les airs, bien au-dessus des terres et des mers ou ces incroyables engins submersibles capables d'évoluer sous la surface de l'onde, pour ne citer que deux exemples des inventions étranges sorties de leur imagination. Ce sont encore les gnomes qui apportèrent de considérables améliorations aux techniques permettant d'extraire du pétrole des substances chimiques intervenant dans la composition de la poudre à canons et des explosifs. Les gnomes peuvent certes être tenus pour des êtres originaux et excentriques, mais n'oubliez jamais que ce qu'ils apportent à l'Alliance est d'une valeur inestimable.



TOUR DE MAGE

Des aiguilles de pierre vivantes et tortueuses forment les fondations des tours de mages. D'ardentes sphères mystiques y sont entreposées. Celles-ci renforcent, et concentrent les terribles sortilèges destinés à la Horde des Orcs. Elles recèlent des secrets si lourds et si lugubres que seuls les Mages de Lordaeron osent les explorer. Ces tours étant des dépendances de Violet Citadel à Dalaran, les Mages peuvent y rechercher des sortilèges sans avoir à se soucier des contraintes de la sphère temporelle.



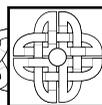
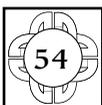
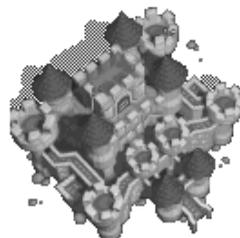
FORTERESSE DES GRIFFONS

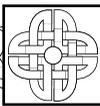
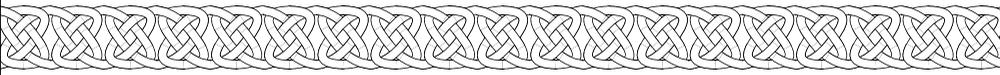
L'architecture même de la forteresse aviaire des griffons célèbre ses illustres et mythiques hôtes ; cette construction aux dimensions colossales bâtie par les Nains de Northeron jette son ombre sur toute la vallée qu'elle domine. Aussi dure que le roc qui forme ses murs, cette forteresse aviaire remplit de terreur le cœur de tous ceux que les griffons considèrent comme leurs ennemis. Au centre de cette structure se situent les quartiers des légendaires volatiles ainsi que les ateliers des Nains où sont manufacturés les selles et les harnais. Mais c'est au cœur de chaque aire que l'on trouve l'objet de la vénération des Nains : la forge enchantée. Dans cette forge est façonnée l'arme magique : la massue foudroyante. Elle a la fureur de la foudre et la force du tonnerre. Cette arme ô combien destructrice combinée à l'âme indomptable des cavaliers griffons leur a valu de devenir les maîtres incontestés des cieux.



CHÂTEAU FORTIFIÉ

Les Châteaux fortifiés de Lordaeron constituent le centre des grandes villes militaires. De même que pour les Forts, les paysans peuvent apporter leur contribution à l'effort de guerre sous la forme d'or et de bois dont il sera fait bon usage. Ces bastions imprenables sont fortifiés par des remparts qui les rendent pratiquement indestructibles. Ces fortifications sont à l'image de la détermination de l'Alliance à défendre l'humanité toute entière face à la Horde des orcs.



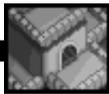


RELATIONS ENTRE LES UNITES HUMAINES

UNITES D'INFANTERIE



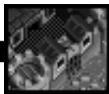
Paysans



Hôtel de ville



Fantassin



Base militaire



Archer des Elfes



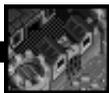
Base militaire



Scierie



Unité d'élite des Elfes



Base militaire



Scierie



Améliorer au fort



Balliste



Base militaire



Scierie



Forge



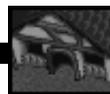
Chevalier



Base militaire



Forge



Ecuries



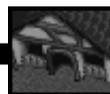
Paladin



Base militaire



Forge



Ecuries



Améliorer à l'Eglise



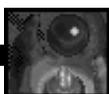
Nains démolisseurs



Gnomes inventeurs

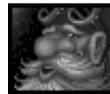


Mage

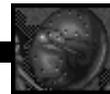


Tour des mages

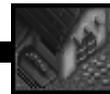
UNITES AERIENNES



Machine volante



Gnome inventeur



Scierie



Cavalier griffon



Forteresse des griffons

UNITES NAVALES



Pétrolier



Chantier naval



Destroyer



Chantier naval



Forge



Chantier naval



Fonderie



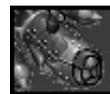
Navire de guerre



Chantier naval



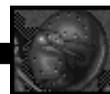
Fonderie



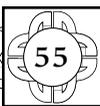
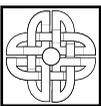
Sous-marin

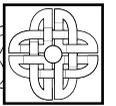
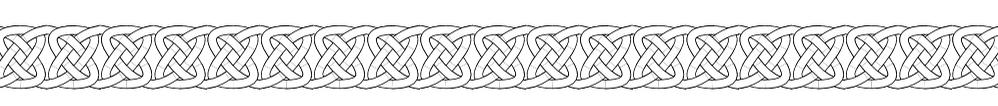
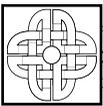


Chantier naval

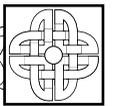
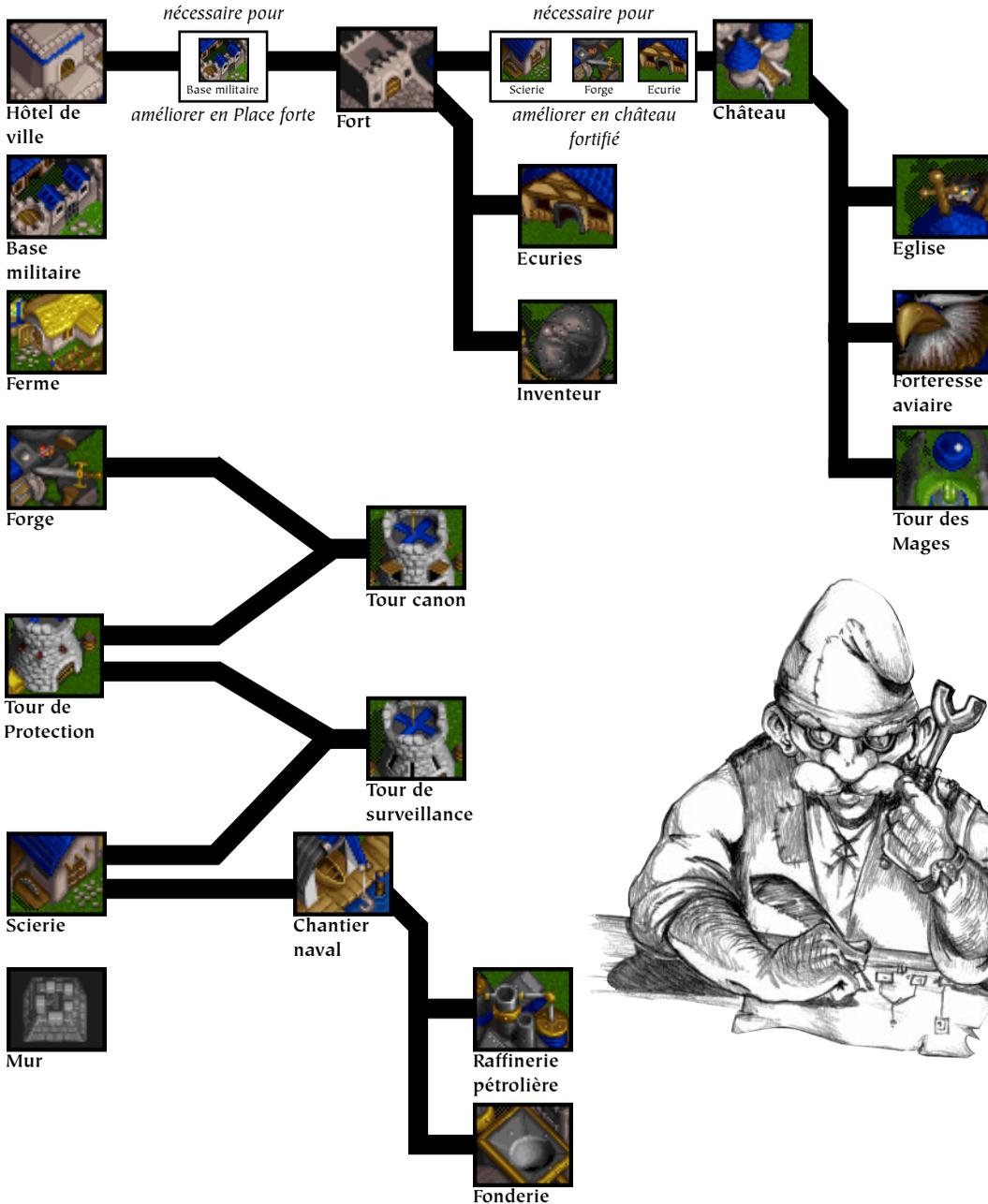


Gnome inventeur





RELATIONS ENTRE LES BATIMENTS DES HUMAINS





METZEN · 99

L'Ascension des orcs

(relatée par Gul'dan, chef du clan de Stormreaver)





La montée du Conseil des ombres

C'est avec la fureur d'un ouragan, que nous nous abattîmes sur les terres de Dranei, dévastant et détruisant tout sur notre passage. Aucune vie ne fut épargnée. Aucune bâtisse ne fut laissée debout. Rouges du sang des Dranei étaient les champs qu'ils avaient cultivés depuis cinq mille ans. Apre était l'odeur dégagée par les corps de leurs jeunes guerriers brûlés vifs sur les feux de joie célébrant notre victoire. Ainsi mourut le peuple Dranei, qui finalement avait toujours fait preuve de faiblesse. Il ne méritait guère l'application que nous avons mise à l'exterminer. L'aisance avec laquelle nous avons remporté cette victoire éclatante ne faisait qu'accentuer leur infériorité...

Ainsi en fut-il toujours pour mes semblables. Le penchant des masses pour la brutalité et la barbarie est aisément manipulé par ceux qui détiennent le vrai pouvoir. C'est bien le pouvoir qui fait avancer la Horde, cette formidable machine de destruction. Certains pensent être les détenteurs de ce pouvoir et rallient d'autres clans sous la bannière de la violence. Pourtant, en l'absence d'un adversaire commun, il ne reste aux chefs des orcs qu'à se battre entre eux. C'est la soif de destruction qui anime ces barbares. Il n'est pourtant qu'une et une seule motivation honorable : le pouvoir.

Moi, Gul'dan, maître de tous les Sorciers et Initiateur du septième cercle du Conseil des ombres, connais mieux que quiconque le sombre et ardent désir que peut inspirer le pouvoir, le pouvoir absolu.

Les Chamans de mon clan m'enseignèrent dès le plus jeune âge les arcanes de la magie des orcs. Je canalisais les froides et maléfiques énergies de l'Enfer sinueux avec aisance et naturel. Mes dons me valurent rapidement d'être remarqué par les autres Chamans. Très vite je compris que Ner'zhul lui-même, le plus puissant de mes maîtres enviait mes pouvoirs qui ne cessaient de s'affirmer.

Mes ambitions surpassaient celles de mes pairs aussi bien que celles de mes maîtres, car je n'ignorais pas que leur champ de vision était limité par le dévouement qu'ils portaient à la Horde et à son avenir. Je n'avais que faire pour ma part des mesquines querelles des orcs. Je n'avais que faire de ce monde que nous dominions entièrement. La seule chose qui m'importait était d'appréhender les mystères insondables des Ténèbres de l'au-delà. J'avais déjà en secret entrepris d'explorer des énergies dont mes précepteurs ne soupçonnaient pas même l'existence. C'est alors que je découvris le Démon Kil'jaeden. J'avais pour son insensible et glaciale fureur une admiration sans limite. Assister à la démonstration de ses pouvoirs suffisait presque à me consumer. Furtivement, lors d'un cauchemar fébrile qu'il m'avait envoyé, je touchai du doigt l'essence de l'au-delà. Je fus alors littéralement envahi par un désir inassouvi, la volonté de dompter la force des ouragans spirituels, l'envie de piétiner le cœur mourant des astres en fusion.

Sous la tutelle de Kil'jaeden je pris conscience de l'insignifiance de mon propre savoir. Je pris connaissance de l'histoire insoupçonnée des Démons antiques, des dimensions magiques primitives. J'appris l'existence de mondes inconnus, innombrables poussières dispersées dans les ténèbres par delà nos horizons. Seul un être de mon envergure pouvait envisager de mener la Horde à la conquête de ces mondes nouveaux. Cependant que mon corps restait aux côtés de mon peuple sur les terres écarlates et noires des Dranei, j'apprenais à projeter mon esprit dans les abysses de l'Enfer sinueux, poussé jusqu'aux limites de la démence par les murmures confus que je percevais. Il me semblait que je courais vers une mort certaine, je répétais pourtant inlassablement ces voyages jusqu'au jour où, libéré totalement de ma substance corporelle, je compris le sens des paroles chuchotées...Je pus enfin parler à la mort.





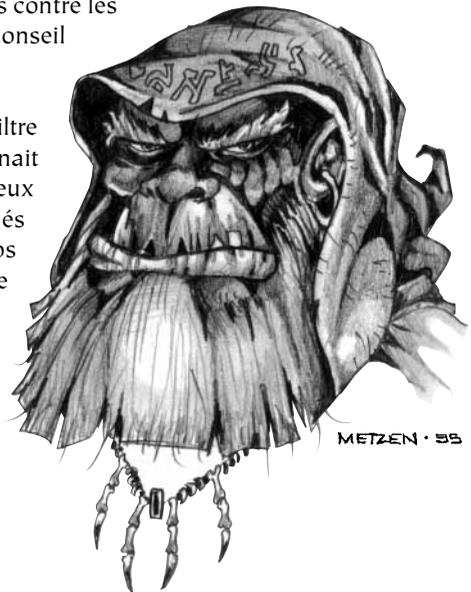
La religion des orcs est depuis toujours fondée sur le culte des ancêtres. Alors que tous les orcs de la Horde étaient persuadés que leurs aînés veillaient sur eux et les guidaient depuis les profondeurs d'un royaume de l'au-delà, je tenais pour ma part ces croyances pour des légendes sans fondement réel. Je découvris en pénétrant l'Enfer sinueux que l'esprit des morts continue en effet son voyage, et vagabonde, flottant aux vents des astres de l'entre-deux mondes. Je constatai que les esprits continuaient après leur mort d'observer leur clan en silence, dans l'espoir de trouver un jour une échappatoire à leurs tourments éternels. Je compris alors que ces esprits pourraient être utiles à celui qui saurait leur imposer sa volonté.

Les années passèrent. Kil'jaeden avait fait de moi le plus puissant des Sorciers que les clans aient vu depuis des générations. J'étais un chef très respecté au sein de la Horde, mais comme toujours, de fortes tensions opposaient les clans. Les Dranei anéantis, les fous de guerre n'avaient plus rien à se mettre sous la dent. Après des siècles de guerres et de violence, nous avons fini par conquérir la totalité de notre monde. L'anarchie régnait désormais sur les clans qui n'avaient plus ni ennemis à combattre ni territoires à conquérir. Le moindre désaccord entre deux clans se réglait par de violentes batailles pour se terminer dans un bain de sang. Les chefs qui se risquaient à prendre les choses en main ne tardaient guère à se faire occire par une escouade d'orcs. Je sus que le moment était venu pour moi de revendiquer le pouvoir que j'avais si longtemps négligé.

Je m'empressai de rassembler les rares Sorciers qui avaient fait preuve d'une once de passion et montré qu'ils possédaient l'ambition de s'élever au-dessus des querelles mesquines des clans déchirés. Je transmis à ces seuls Sorciers la connaissance des morts et leur inculquai les secrets rituels de communion avec les esprits de l'Enfer sinueux. Certains d'entre eux, incapables de maîtriser pareils pouvoirs, ne purent y survivre. Ensuite un pacte fut conclu entre les membres de notre cercle et les esprits des ténèbres que nous avions appris à invoquer. Il fut décidé que mon rôle consisterait à manipuler les volontés, alors que les autres Sorciers seraient protégés contre les caprices des masses assoiffées de sang. Ainsi naquit le Conseil des ombres.

Il suffit de quelques mois pour que le Conseil des ombres infiltre les institutions politiques des orcs. Rien de ce qui survenait au sein de la Horde ne nous était inconnu, et de nombreux événements étaient de notre fait - si intelligemment planifiés que les chefs des clans eux-mêmes ignoraient tout de nos manipulations. En six mois nous avons atteint le contrôle total de tous les rouages internes de la Horde. Pourtant, derrière nos machinations secrètes se profilait l'ombre du silencieux et odieux Démon Kil'jaeden.

Dans le dessein d'élargir nos pouvoirs surnaturels, je créai une nouvelle école de magie, la nécromancie, et commençai à former de jeunes Sorciers aux arcanes de la vie et de la mort. Une nouvelle fois sous la tutelle du Démon Kil'jaeden, ces Nécrolytes se plongèrent dans les abîmes de la magie noire jusqu'à ce qu'ils aient acquis assez de pouvoir pour animer et contrôler



Gul'dan le Sorcier





les cadavres. Chaque victoire, chaque succès pourtant, laissait en moi un vide que je ne pouvais combler. Je réalisai alors que le Conseil des ombres ne pourrait servir mon dessein que dans une certaine mesure, et qu'il me faudrait bientôt conquérir force plus puissante encore pour réaliser notre destinée.

La maîtrise des forces - Medivh et Blackhand

Tout se déroulait pour le mieux au sein de la Horde. Le Conseil des ombres était parvenu à pacifier les clans belliqueux en leur faisant miroiter la promesse d'une vie éternelle. Pourtant je savais que le répit ne serait que de courte durée, comme le fut celui que nous avait apporté la guerre contre les Dranei. Il me fallait trouver de nouvelles terres de conquête pour les orcs. Une nuit alors que je consacrais mes méditations à cette question, je fus brusquement tiré de ma contemplation par des cris qui venaient de la tour des Sorciers. Je m'empressai de les rejoindre, et trouvai mes apprentis prostrés, enfermés dans de profondes transes, le visage déformé par la douleur. Les Sorciers que je questionnai fébrilement me contèrent qu'une inexplicable présence avait troublé leurs rêves. Je repris le chemin de mon antre, très intrigué : pourquoi donc cette étrange créature qui avait communiqué avec les autres Sorciers n'avait-elle pas tenté d'entrer en contact avec moi ?

Je me tournai vers Kil'jaeden pour me renseigner sur cette présence. Il avait lui aussi ressenti son pouvoir - un pouvoir qui surpassait de loin tout ce qu'il avait connu jusque là. J'ignore si c'était la peur que cette force inspirait à ce Démon funeste ou ma propre excitation qui me poussa à explorer sans but les méandres de l'Enfer sinueux pendant ce qui me sembla être une éternité.

C'est dans la fièvre de mon voyage que la Présence finit par entrer en contact avec moi. La force qu'elle irradiait était inouïe, mais il lui manquait le contrôle inflexible dont Kil'jaeden faisait montre. A mesure que je retrouvais mes sens, ma peur s'évanouissait, et mon esprit retournait à la raison et aux calculs. Je savais que malgré son pouvoir inimaginable, il me suffirait de deviner les désirs de cette force pour l'asservir à mon propre projet. La Présence déclara être un Sorcier nommé Medivh et venant d'un monde lointain. Nous communiquions sans mots, mais par une réunion vigilante de nos deux esprits. Son savoir me parut infini, mais la diligence de ses pensées m'empêchait de l'explorer. Dès le début je compris qu'il me mettait à l'épreuve, tout en cherchant à en savoir plus sur les orcs et leur magie. Il tirait de moi plus de renseignements que je ne pourrais jamais en obtenir de lui, c'est pourquoi très vite, je rompis le contact.

J'implorai une fois de plus Kil'jaeden pour lui demander conseil, mais il refusa de répondre à mes incantations. Je compris qu'il craignait Medivh,



METZEN • 85

Le Démon Kil'jaeden





et que cette peur l'avait poussé à abandonner son enseignement. Je fus à nouveau plongé dans le doute à propos de mes compétences. Comment pourrais-je lutter contre un être qui avait intimidé mon maître lui-même ? Pendant plusieurs semaines je continuai de me perdre dans l'Enfer sinueux, incapable d'oublier les raisons de mon trouble et de mon questionnement. Puis soudain, une nuit, Medivh m'apparut en rêve...

"Je t'effraie car je dépasse ton entendement. Contemple mon univers. Tu comprendras alors ta peur. Et elle s'évanouira."

Je ne pus résister à ce qui s'ensuivit

...terres arides...
...sombres marécages, fourmillant de vie...
...prairies verdoyantes à perte de vue...
...forêts d'arbres majestueux...
...cultures et récoltes en abondance...
...villages peuplés d'individus vaillants et fiers...

Les images affluaient, se succédant à un rythme effréné, trop rapide pour les discerner. Et puis...cette chose. Une vision fugace, qui allait dans mon âme engendrer un trouble durable...

...enfoui au plus profond de l'océan ; ruines sombres - un souffle de vie persiste...
...nourri par le sang de la terre...
...un pouvoir antique...
...ancien et terrible...

Je m'éveillai. Je repris conscience, sachant que mon songe était bien réel. Medivh m'avait montré les merveilles de son pays, sachant que la Horde n'aurait de cesse de faire sien ce nouveau monde...

Je convoquai une réunion avec les membres du Conseil des ombres pour évoquer mes visions. Certains mirent en doute les bonnes intentions de Medivh, mais je rétorquai que nous tenions là une chance inespérée d'échapper au confinement de notre monde. Nous allions demander l'aide de Medivh pour parvenir jusqu'à son monde. Nous soumettrions ensuite les siens de la même manière que nous avons jusqu'ici vaincu tous ceux qui s'étaient trouvés sur notre chemin. Medivh était apparu à de nombreux Sorciers qui avaient eu les mêmes visions d'un pays neuf et fertile. Nous convîmes pourtant de ne pas ébruiter l'énigmatique message. Tous les Sorciers qui firent ce rêve furent occis ; il importait de ne pas révéler le secret avant que tout ne soit prêt pour éviter que la Horde ne se divise. Les semaines passèrent et Medivh ne se manifesta point. Vaines furent mes tentatives pour entrer en contact avec lui. Il semblait s'être volatilisé de l'Enfer sinueux. Certains des membres du Conseil avaient abandonné tout espoir de revoir un jour l'enchanteur..

...Puis la faille apparut...

Il fallut attendre un temps considérable pour que la faille soit assez large pour autoriser le passage des orcs en masse. Les premiers éclaireurs envoyés de l'Autre côté revinrent rendus presque déments par tout ce qu'ils avaient vu. Notre détermination restait entière malgré ces premiers échecs. Les envoyés qui suivirent nous confirmèrent que le monde de l'Autre côté paraissait correspondre à celui qui nous était apparu dans nos visions. En ajoutant aux pouvoirs des membres du Conseil des ombres ceux des clans de Sorciers de la Horde, nous pûmes aisément élargir la faille jusqu'à en faire une Porte. Grâce à cette porte, de très nombreux orcs purent être dépêchés vers le pays inconnu. Rapidement un avant-poste fut construit de l'autre côté de la faille, et des soldats partirent reconnaître et explorer les alentours.





Les agents du Conseil des ombres nous rapportèrent bien vite que les habitants de cette contrée que l'on nommait Azeroth étaient des Humains. Ils avaient découvert que la race des Humains était faible, qu'il s'agissait d'un peuple pacifiste et rural vivant de ses cultures. J'en conclus d'abord qu'ils n'opposeraient pas plus de résistance que ces pitoyables Dranei, et que les combats n'occuperaient guère les orcs de la Horde. Mais déjà, les chefs des clans étourdis par leurs pulsions sanguinaires et belliqueuses avaient pris la décision de quitter notre vieux monde et de réclamer le domaine d'Azeroth.

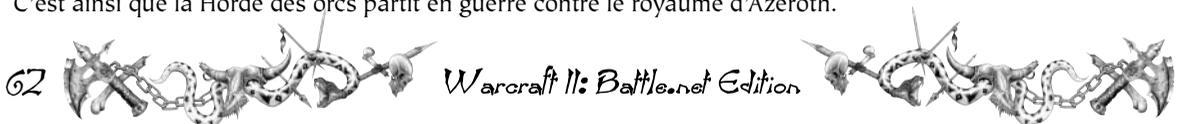
Alors que le Conseil des ombres continuait de contrôler les luttes intestines de la Horde, les masses continuaient de voir en leurs chefs de véritables meneurs. Deux des chefs de clans se distinguaient par le respect et la terreur qu'ils inspiraient aux autres clans. Il s'agissait de Cho'gall, Ogremagie du clan de Twilight's Hammer et de Kilrogg Deadeye du clan de Bleeding Hollow. On attendait de ces grands chefs qu'ils prennent le commandement de la Horde et la mènent vers une victoire rapide et radicale sur les Humains. Ainsi, alors que les troupes de la Horde avançaient en direction de la faille d'Azeroth, Cho'gall et Kilrogg tiraient les plans de leur incursion contre la forteresse de Stormwind.

Cet assaut fut une véritable catastrophe. Nos armées, prévoyant de ne se heurter qu'à une très faible résistance, avaient chargé la forteresse ennemie de front. Les soldats Humains nous étonnèrent en tenant nos armées en échec. Puis ils lancèrent sur nos troupes des guerriers montant des bêtes nerveuses et musclées. Nous fûmes forcés de nous replier vers les marécages entourant notre avant-poste et la Porte. Il fallut pour nous sauver invoquer les aveuglantes brumes de l'ombre. Cette défaite totale et humiliante sema le plus grand trouble au sein de la Horde. Cho'gall et Kilrogg invoquaient chacun l'incompétence de l'autre pour justifier leur déroute. La troupe des orcs fut rapidement divisée en deux groupes soutenant chacun un des deux chefs. Le Conseil des ombres cherchait désespérément à remédier à cette situation qui inévitablement se terminerait dans un bain de sang. Mais les orcs sont des créatures instables qu'il est extrêmement difficile de raisonner. Je compris alors combien il était nécessaire qu'un homme fort prenne la tête de la Horde, et y reste, pour rassembler les divers clans autour de lui. C'est ainsi que pour la première fois j'entendis parler de Blackhand le destructeur...

Blackhand, chef du jeune clan Blackrock et assaillant de l'armée de Sythegore, inspirait le respect de la plupart des orcs de la Horde. Plus important encore, il était fort avide, ce qui le rendait très corrompible. Soutenu par le Conseil des ombres, je fis de l'ambitieux Blackhand le Seigneur de la guerre. Il faut dire à sa décharge qu'il devint un chef tyrannique et terrible que pourtant ses guerriers admiraient. La Horde toute entière et tous les chefs de clan rallièrent Blackhand et acceptèrent son commandement. Cependant, moi, tapi dans l'ombre, je dictais politiques et agissements à Blackhand en employant invariablement chantage et corruption.

Depuis la nomination de Blackhand à la tête de la Horde, l'ordre était revenu parmi les troupes des orcs. Le visage de Medivh m'apparut à nouveau, il me sembla contrôler moins bien son esprit, mais beaucoup mieux ses pouvoirs cette fois. Il mandait que la Horde détruise le royaume d'Azeroth, mais fasse de lui le souverain de son peuple. Medivh tenta, en m'offrant maints trésors et babioles, de me convaincre. Je lui rétorquai que la Horde était maintenant dans la place, que rien ne pourrait la persuader de faire selon le désir de Medivh. Son visage alors esquissa un sourire railleur avant de faire apparaître l'image d'un tombeau antique sur lequel était gravé le nom du Seigneur des démons, Sargeras. Le Tombeau de Sargeras ! Le Seigneur des démons lui-même, le maître de mon propre maître enseveli en ce monde grotesque et pathétique ! La destinée m'avait donc élu moi et nul autre... En effet, Kil'jaeden m'avait appris que ce Tombeau perdu renfermait le pouvoir absolu - un pouvoir qui ferait de celui qui le contrôlerait un dieu vivant. Medivh jura alors de révéler la position du Tombeau si j'acceptais d'utiliser les troupes de la Horde pour anéantir ses ennemis...

C'est ainsi que la Horde des orcs partit en guerre contre le royaume d'Azeroth.





La Première Guerre de l'ascension des orcs

Nous prîmes aux Humains les terres d'Azeroth, réduisant à néant tout ce que nous voyions. Garona, ma tueuse dévouée, moitié orc, exécuta pour moi le souverain d'Azeroth, le roi Llane, avant de m'apporter son coeur encore chaud et palpitant. La Horde avait maintenant conquis la domination d'Azeroth et vaincu les pitoyables vermisseaux qui défendaient ce royaume, pourtant, mes propres projets étaient bien menacés. En effet, un petit groupe de guerriers Humains s'était introduit dans la tour de Medivh pour provoquer le Sorcier dément en combat direct. Frappé, déchiré en son corps par les coups des glaives d'Azeroth, Medivh me fit parvenir à travers les sphères astrales des ondes télépathiques criant sa douleur. Malgré ma force et mes défenses, je fus moi-même atteint. Je tentai d'atteindre l'esprit du Sorcier pour lui extirper la position du Tombeau de Sargerass, malheureusement le Sorcier périt sous les coups des Azerothiens avant que je ne pus dérober le précieux secret. Comme je visitais encore son esprit à l'instant de sa mort temporelle, je subis moi aussi un violent contrecoup psychique qui me plongea dans un état de catatonie profonde.

Pendant des semaines je restai étendu, inerte, dans un état proche de la mort. Mes fidèles Sorciers veillaient sur moi. Je finis par m'éveiller pour apprendre que le pouvoir avait changé de mains au sein de la Horde. Blackhand avait été assassiné. Privé de mes pouvoirs magiques et de mes conseils, Blackhand s'était laissé surprendre, il était tombé dans le piège que lui avait tendu le plus fort et le plus respecté de ses généraux : Orgrim Doomhammer. Orgrim ne tarda pas à asseoir son pouvoir. Il justifia son acte en accusant le Destructeur de n'avoir pas été à la hauteur de sa tâche, et appuya ses affirmations sur de faux témoignages qu'il avait orchestrés.

La main du destin venait de me porter un coup terrible. Orgrim se mit en tête d'explorer les moindres rouages internes de la Horde, ne tolérant aucun point sombre. Ses espions réussirent à prendre en capture Garona, ma fidèle servante. Ils lui firent subir les pires tortures, la forçant à leur révéler l'existence et le lieu du repaire du Conseil des ombres. J'ignorais qu'elle fût si faible.

Sentant que le Conseil des ombres pourrait l'empêcher de prendre le contrôle de la Horde, Doomhammer mena ses guerriers vers



*Orgrim Doomhammer brandissant
la tête de Blackhand*



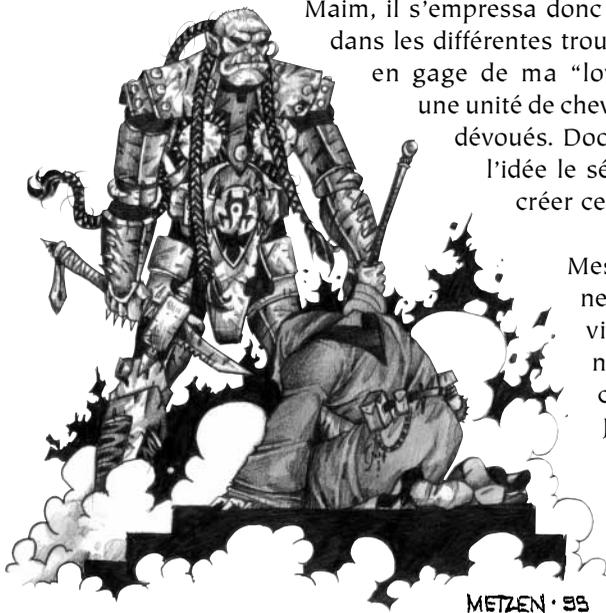


ma Citadelle située non loin du Fort de Stormwind. Les Sorciers que cette offensive prit par surprise tentèrent de repousser la Horde aussi longtemps que leurs sorts le leur permirent. Les assaillants ne leur laissant aucun répit, ils ne purent renouveler leur énergie et durent céder à la rage d'Orgrim. Doomhammer sortait victorieux de cette bataille. Les Sorciers qui avaient survécus furent convaincus de trahison, et exécutés sur la place publique, ce qui affaiblit ma position autant qu'elle renforça la sienne...

On me mena jusqu'à Orgrim, et je fus soumis à maintes questions concernant mon implication dans le Conseil des ombres. Affaibli par le contrecoup que m'avait fait subir la mort de Medivh et par le combat que j'avais mené au côté de mes compagnons, je n'étais pas en position forte, je ne pouvais en aucun cas prétendre représenter un danger, ou même une menace pour Orgrim. Il me fit clairement comprendre qu'il contrôlait entièrement la Horde, et qu'il ne se laisserait pas manipuler aussi aisément que son prédécesseur. L'éclat de son regard et le bronze de sa musculature confirmaient ses dires, mais je refusais de m'avouer vaincu. Alors qu'il semblait prendre le dessus dans notre entrevue, je lui rappelai que tous mes semblables avaient périés, et que j'étais par conséquent le dernier Sorcier de la Horde. Orgrim, que sa victoire rendait impudent admit que je pourrais lui être utile, et m'accorda sa "grâce". En mon for intérieur, je fis serment de lui faire ravalier un jour ces paroles condescendantes.

Le Seigneur de la Guerre ne pouvait oublier sa méfiance à mon égard, je réussis pourtant à le convaincre que certains de ses guerriers prévoyaient de rejoindre les fils de Blackhand et de se révolter.

Ces accusations étaient fausses, mais Orgrim soupçonnait déjà Rend et Maim, il s'empressa donc de disperser l'escouade des prétendus traîtres dans les différentes troupes Grunt. Je fis la promesse d'offrir à Orgrim, en gage de ma "loyauté" envers lui et la Horde toute entière, une unité de chevaliers morts-vivants qui lui seraient entièrement dévoués. Doomhammer ne me faisait guère confiance, mais l'idée le séduisait tant qu'il m'autorisa à me retirer pour créer cette terrible armée.



METZEN · 83

*Gul'dan se soumet à
Doomhammer*

Mes pouvoirs et l'assistance de mes Nécrolytes ne suffisaient pas à ressusciter ces masses sans vie. Ces serviteurs ne m'apportaient ni force, ni réussite. Je compris alors que leur esprit était consentant mais que leur corps était faible. Je décidai de les mener vers un autel grandiose fait de bois d'arbre de fer et de racines maléfiques. Je me livrai au pied de cet autel à des incantations de magie noire, et pris la vie de chacun d'entre eux. Le sacrifice des Nécrolytes allait nourrir la création du parfait serviteur mort-vivant.





Faisant appel aux rares contacts utiles que j'avais gardés au sein de la Horde, je fis l'acquisition de cadavres des Chevaliers d'Azeroth occis depuis longtemps. J'instillai dans ces corps décatis et décomposés l'essence spirituelle des membres les plus illustres du Conseil des ombres, ravis de revenir dans les sphères mortelles pour semer une fois encore malheur et dévastation. J'équipai chacun de ces sombres chevaliers d'un bâton orné de gemmes qui les aiderait à diriger les pouvoirs surnaturels sur leurs cibles. Ces pierres renfermaient la magie brute et nécromantique des Nécrolytes que je venais d'occire. Ainsi naquirent les Chevaliers morts-vivants.

Ces Chevaliers remplissaient de joie le coeur d'Orgrim Doomhammer. Les esprits des membres du Conseil des ombres, tout en restant entièrement dévoués à ma cause feignaient d'être soumis au Seigneur de la guerre. Satisfait de mon oeuvre, Orgrim me laissa vaquer en paix à mes occupations.

Je saurai être patient, j'attendrai mon heure, feignant servitude et loyauté envers ce présomptueux parvenu. Le moment venu il saura qui de nous deux était le plus fort. La volonté de découvrir le Tombeau de Sargerass ne m'a point abandonné. J'ai rassemblé sous ma bannière le clan de Stormreaver qui me soutiendra quand il sera temps de faire payer Orgrim pour les forfaits qu'il me fit subir...

Ce jour approche - mais Orgrim Doomhammer n'a nulle idée du destin qui l'attend,

car moi, Gul'dan...

incarnation des forces des Ténèbres,

saurai assouvir ma vengeance.



METZEN · 99





Les Clans de la Horde

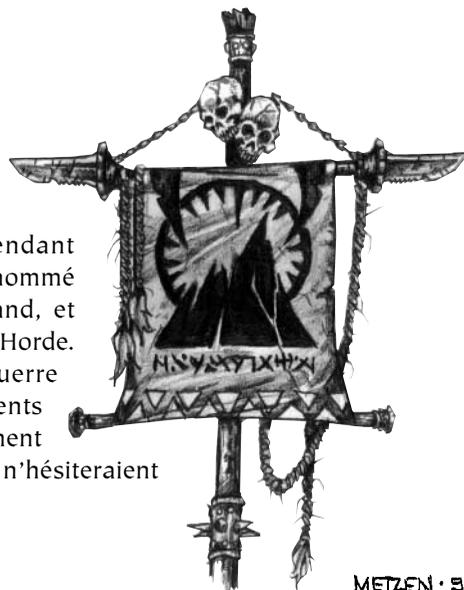
Clan de Blackrock

Chef : Orgrim Doomhammer

Couleur du clan : rouge

Historique : Après des années de guerre, ce clan est moins important en nombre, mais reste le plus puissant de la Horde. Longtemps dirigé par Blackhand le Destructeur, l'ascension du clan fut fulgurante, et ses victoires pendant la Première Guerre éclatantes. Orgrim Doomhammer - surnommé le Traître - assassina le vaillant mais imprudent Blackhand, et s'autoproclama chef du clan et Seigneur de la Guerre de la Horde. Le clan Blackrock continue d'imposer sa tactique de guerre aux autres clans et les force à suivre les commandements d'Orgrim. Les guerriers du clan Blackrock suivent aveuglément Doomhammer. Ils lui vouent une adoration fanatique et n'hésiteraient pas à mourir pour lui.

Domaines : Blackrock Spire, Azeroth



METZEN · 99

Clan de Stormreaver

Chef : le Sorcier Gul'dan

Couleur du clan : bleu

Historique : Le clan de Stormreaver est petit mais puissant, sa création se situe, dans l'histoire de la Horde, après l'arrivée des orcs à Azeroth. Dernier survivant parmi les Sorciers, Gul'dan détient le contrôle absolu de son clan. Gul'dan, véritable chef de la Horde tant que son pantin Blackhand était au pouvoir, s'aperçut bien vite que le rusé Doomhammer n'était pas dupe, et n'avait en lui aucune confiance. Gul'dan se tourna alors vers le clan de Stormreaver dans le but de se protéger des éventuelles attaques d'Orgrim. Soutenu par son clan, Gul'dan se mit en quête du Tombeau perdu de Sargeras, Seigneur des Démons. Ce Tombeau contiendrait selon la légende, des pouvoirs inimaginables. Des pouvoirs que Gul'dan est bien décidé à s'approprier.

Domaines : Stormwind, Azeroth et Balor, Azeroth





Clan de Twilight's Hammer

Chef : Cho'gall l'ogremagie

Couleur du clan : violet

Historique : Habité par l'idée que la Horde est annonciatrice de l'apocalypse dans toutes les contrées qu'elle ravage, le clan de Twilight Hammer se sent investi d'une sacro-sainte mission de destruction, et éprouve dans la dévastation une gratification mystique. Dirigé par Cho'gall, Ogremagie avisé, le clan de Twilight's Hammer est très proche de Gul'dan et de son clan de Stormreaver. La foi en sa mission sacrée reste plus forte que son dévouement à la cause de la Horde.

Domaines : Northshire, Azeroth



METZEN · 85

Le clan de Black Tooth Grin

Chef : Rend et Maim, les fils de Blackhand

Couleur du clan : noir

Historique : Le clan de Black Tooth Grin faisait jadis partie du clan de Blackrock, mais il fit sécession avant que la Horde ne pénètre dans le royaume d'Azeroth. Leur père dépossédé par Orgrim Doomhammer de son titre, Seigneur de la guerre, et de sa vie, Rend et Maim décidèrent de prendre le commandement de leur propre faction, et de ne pas s'opposer directement à l'ascension de Doomhammer. Les membres du clan de Black Tooth Grin, sont aisément reconnaissables ils jurent en effet fidélité au clan en s'arrachant une dent. Ils sont par ailleurs spécifiquement chargés d'assurer la protection et la sauvegarde de la Porte vénérée et redoutée. L'unité du clan pourrait être sérieusement mise à l'épreuve si une occasion se présentait pour Rend et Maim de venger la mort de leur père et de revendiquer son rang.

Domaines : les morasses noires, Azeroth



METZEN · 85

Clan de Bleeding Hollow

Chef : Kilrogg Deadeye

Couleur du clan : vert

Historique : Avant que la Horde ne passe de l'Autre côté pour rejoindre Azeroth, le clan de Bleeding Hollow était le plus puissant de la Horde. Dirigé par Kilrogg l'ancien, il représente toute la barbarie et la brutalité dont durent faire preuve les orcs durant ces longues années de guerres. Les membres du clan de Bleeding Hollow n'ont pas leur pareil quand il s'agit de guerroyer. Ils ont pour honorable mission de protéger les opérations



METZEN · 85





de raffinement effectuées en territoires occupés, plus précisément à Khaz Modan. Ces guerriers vétérans ont prêté serment d'allégeance au clan de Blackrock, et placent au dessus de tout leur devoir envers la Horde.

Domaines : Ironforge, Khaz Modan

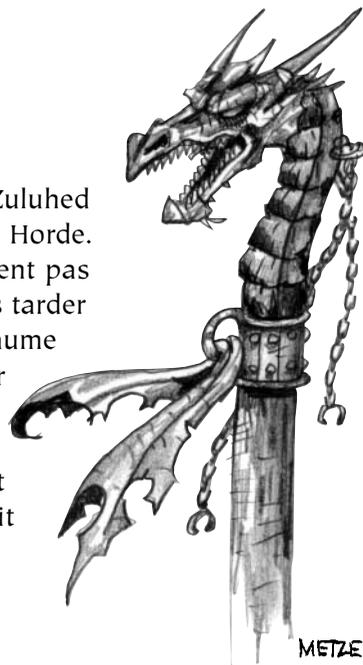
Clan de Dragonmaw

Chef: Zuluhed le tordu

Couleur du clan : blanc

Historique : Le clan de Dragonmaw, dirigé par le Chaman Zuluhed est petit, mais constitue une unité d'élite au sein de la Horde. Leur histoire remonte aux temps où les Sorciers n'existaient pas encore. Les membres du clan de Dragonmaw étaient sans tarder devenus les plus ardents défenseurs de Blackhand en le royaume d'Azeroth. Après la mort de leur Seigneur, pour prouver leur fidélité, ils se mirent au service des fils de Blackhand et de leur clan, Black Tooth Grin. Grâce aux sortilèges enseignés par le Chaman, le clan de Dragonmaw parvint à capturer la reine des dragons, Alexstrasza et réussit à asservir les Dragons d'Azeroth à la cause de la Horde.

Domaines : Grim Batol, Khaz Modan



METZEN · 99

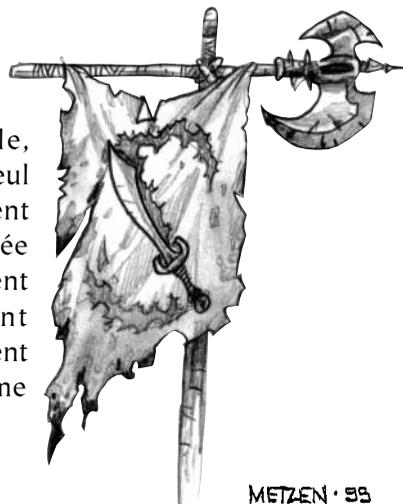
Clan de Burning Blade

Chef : aucun

Couleur du clan : Orange

Historique : Burning Blade tient plus d'une bande de fauves que du clan. Chaotique et imprévisible, cette confrérie d'orcs sauvages a un seul plaisir et un seul dessein : semer trouble et destruction, quels que soient les risques qu'ils encourent. Cette meute sauvage dénuée de chef est tenue en laisse par les Ogres qui ne la lâchent qu'en cas d'urgence. Ces bêtes violentes ignorent les sentiments de loyauté ou de dévouement, ils s'en prennent à tout ce qu'ils considèrent comme une menace - même s'il s'agit de leurs semblables, les orcs.

Domaines : clan nomade



METZEN · 99





Unités terrestres de la Horde des orcs



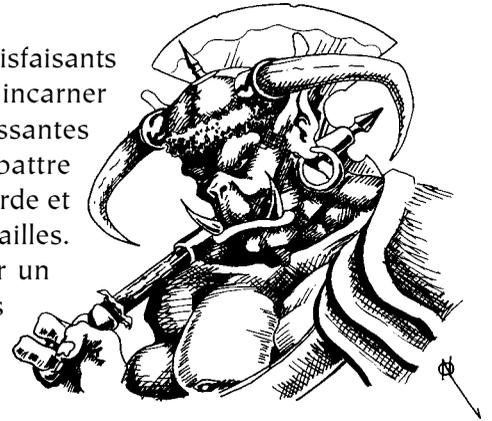
Peon

Peon est le nom qui est donné à la caste la plus basse de la Horde des orcs. Incapables d'effectuer des tâches nobles, ces chiens sont relégués aux tâches les plus basses, tels que l'abattage des arbres ou l'extraction de l'or. On exige également d'eux qu'ils assurent la construction et la maintenance des bâtisses indispensables à l'expansion de la Horde. Opprimés, les orcs peons supportent en silence la servitude que leur imposent leurs supérieurs.



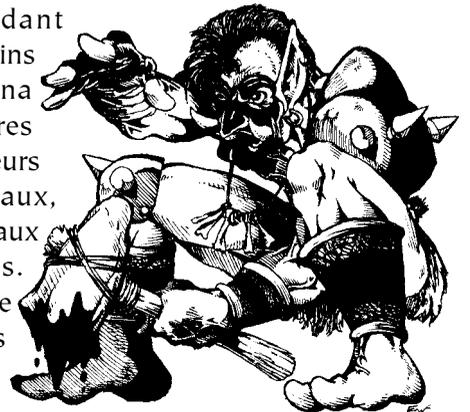
Grunts

Les orcs dont les dons de guerriers sont satisfaisants sont entraînés pour devenir des grunts et incarner ainsi l'esprit impitoyable de la Horde. Equipés de puissantes haches et de solides armures, ils sont prêts à se battre jusqu'au dernier souffle. Entièrement dévoués à la Horde et à leur clan, les grunts sont avides de sang et de batailles. Ils n'aspirent qu'à une chose : se battre, et périr sur un champ de bataille, entourés des cadavres décharnés de leurs ennemis.



Trolls lanceurs de haches

Les Trolls de Lordaeron subirent pendant des lustres l'oppression des Humains, des Nains et des Elfes. L'arrivée des orcs leur donna l'occasion de conclure une alliance avec des esprits frères qui leur permettraient de réclamer vengeance auprès de leurs ennemis de toujours. Plus agiles que les orcs brutaux, les trolls ont recours au lancer de hache, à la ruse et aux retraites feintes pour combattre leurs ennemis. Leur rapidité, leur habileté et leur capacité à abattre des assaillants aériens font d'eux de biens précieux alliés pour la Horde des orcs.





Nick (20)



Trolls allumés



Les allumés forment une secte de trolls assoiffés de sang animés d'une seule et unique motivation : détruire leurs ennemis jurés, les Elfes. Les alchimistes goblins ont fait sur ces trolls de nombreuses et étranges expériences, leur faisant ingurgiter toutes sortes de potions et de substances chimiques. Ils sont depuis dotés de pouvoirs inhabituels qui les rendent invincibles dans le feu de l'action. Plus hardis et plus forts que le commun des trolls, les allumés passent tels de véritables cyclones, ne laissant dans leur sillage que misère et désolation.



Ogres



Monstres à deux têtes, les Ogres sont les alliés de la Horde. Ils furent envoyés de l'Autre côté de la Porte par le Sorcier Gul'dan lors de la Première Guerre pour qu'ils veillent à ce que des querelles intestines inutiles ne divisent pas la Horde. Les constantes chamailleries entre leurs deux têtes rendent ces Ogres plus idiots encore que les stupides peons. Leur puissance extraordinaire et leur résistance hors du commun font d'eux pourtant, les plus terribles guerriers de la Horde.

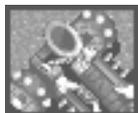


Ogremagies



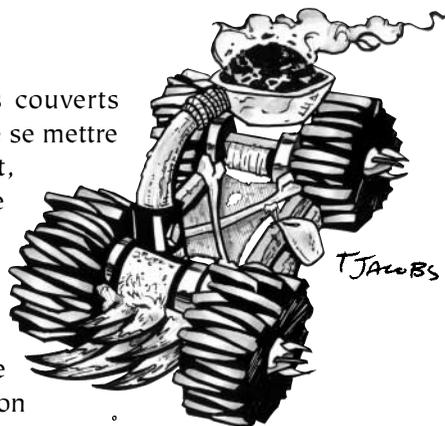
Les Ogremagies étaient initialement des Ogres ordinaires, fidèles et loyaux serviteurs de Gul'dan qui décida de faire d'eux des Sorciers maléfiques et calculateurs. Après s'être emparé de la Pierre runique de Caer Darrow, et avoir perverti la magie des Elfes, Gul'dan s'en servit pour insuffler à ces Ogres naïfs l'esprit de Sorciers morts depuis de longues années. Autrefois monstres simples, les Ogres devenus Ogremagies sont aussi prompts à jeter un sort mortel qu'ils ne le furent à écraser de leur poing tout adversaire assez imprudent pour les affronter. Mais les Ogremagies ont également acquis la fourberie et la malice, ne se mettant plus désormais au service de la Horde que s'ils y trouvent un avantage.





Catapultes

Protégées et devancées par des pics acérés couverts du sang de ceux qui n'eurent pas la sagesse de se mettre hors de leur portée, les catapultes des orcs avancent, imperturbables. Sur le champ de bataille, il suffit que les pitoyables Humains devinent la silhouette tant redoutée de cette machine de guerre pour qu'ils s'enfuient ventre à terre. Ces engins roulants aux dimensions gigantesques lancent des projectiles incendiaires qui explosent lors de l'impact final. La puissance destructrice et meurtrière de ces engins inspire la terreur et le respect à la population toute entière.



Chevaliers de la mort

Ces soldats ténébreux furent créés par Gul'dan pour pallier la mort des Sorciers du clan. Les cadavres des Chevaliers d'Azeroth tombés lors de la Première Guerre furent insufflés de l'essence spirituelle des Sorciers du Conseil des ombres. Le reste de leurs pouvoirs surnaturels provient des Nécrolytes sacrifiés. Les chevaliers de la mort ont à leur disposition un formidable arsenal de sortilèges élémentaires ou nécromantiques et peuvent infliger la mort aux ennemis de la Horde de mille façons.



Goblines saboteurs

Les goblines saboteurs sont renommés pour leur malice, mais avant tout leur incroyable pouvoir de destruction. Diaboliques, ces êtres ne se séparent jamais de leurs dangereux explosifs et n'hésitent pas à réduire à néant les bâtiments ennemis ou leurs caches d'armes. Les saboteurs sont devenus, malgré leur indiscipline et leur insubordination chroniques indispensables à la réalisation des plans de conquête nourris par la Horde.





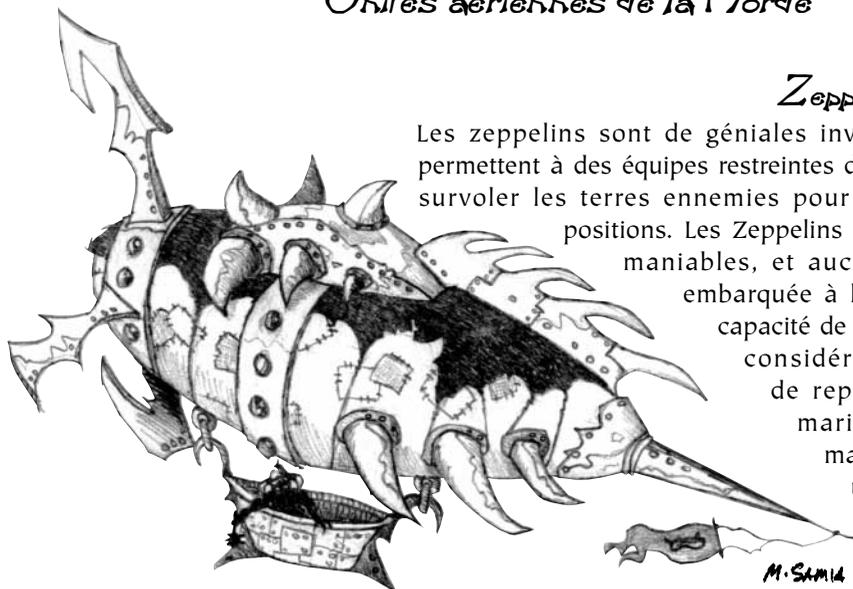
Unités aériennes de la Horde

Zepelin goblin

Les zeppelins sont de géniales inventions qui permettent à des équipes restreintes de gobelins de survoler les terres ennemies pour épier leurs



positions. Les Zeppelins sont encombrants et peu maniables, et aucune arme ne peut être embarquée à leur bord. Pourtant, leur capacité de vol, leur champ de vision considérable et leur faculté de repérage des unités sous-marines (comme les autres machines volantes) en font un élément précieux de l'arsenal d'espionnage de la Horde.



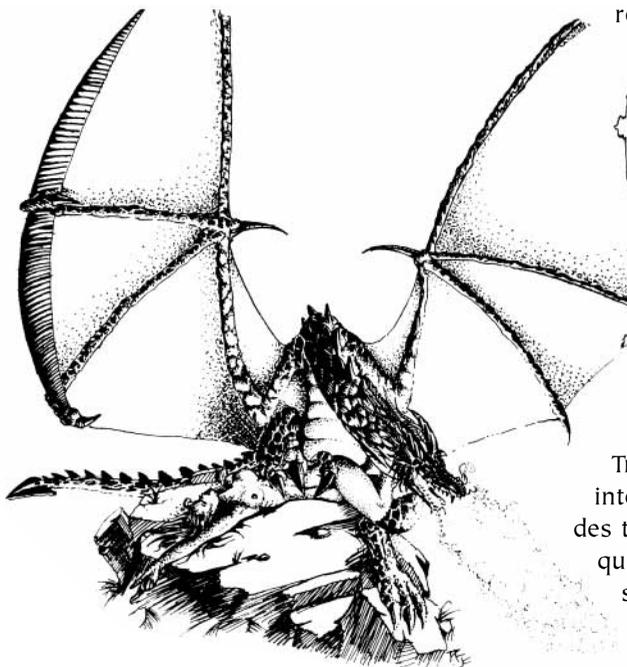
M. SAMIA

Dragons

Les dragons sont originaires d'Azeroth, des contrées sauvages des Northlands. De nature réservée, les dragons entretiennent



à travers les siècles assez peu de relations avec leurs voisins terrestres. Rend et Maim, les chefs du clan de Black Tooth Grin ont orchestré la capture de la reine des dragons, Alexstraza par le clan de Dragonmaw. Leur reine prise en otage, ces majestueuses créatures n'eurent d'autre choix que de se soumettre au sombre dessein de la Horde. Les descendants de ces dragons furent élevés par les membres du clan de Dragonmaw qui leur apprirent à massacrer les ennemis de la Horde.



Très puissantes, ces créatures ont également un intellect développé, elles représentent le fleuron des troupes de la Horde. Les flammes impitoyables qui s'échappent de la gueule béante de ces reptiles sont capables de calciner d'innombrables adversaires, alors que leurs ailes leur confèrent une légèreté élégante et une mobilité infinie.



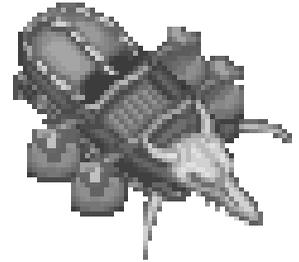


Unités navales de la Horde



Pétrolier

Les pétroliers des orcs sont des embarcations aussi primaires que leur utilisation, le transport de cargaisons. Troupes ou armements ne peuvent en aucun cas être embarqués. Les pétroliers, immenses entrepôts flottants construits de bric et de broc, sont dotés d'un équipage à peine plus évolué que les malheureux peons. Leur rôle se limite à conduire le cargo, et à exécuter des tâches habituellement confiées aux peons : construire des plates-formes pétrolières et amener leur cargaison à bon port.



Destroyers des trolls

Les destroyers des trolls sont des navires allongés et prestes conçus pour couper à travers les armadas ennemies en infligeant dégâts et dommages aux vaisseaux de l'Alliance et à leur unités aériennes. Les trolls des équipages sont impatients d'affronter en combat direct les navires de guerre de l'Alliance, et rêvent d'aborder les destroyers des Elfes.



Navires de transport

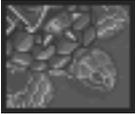
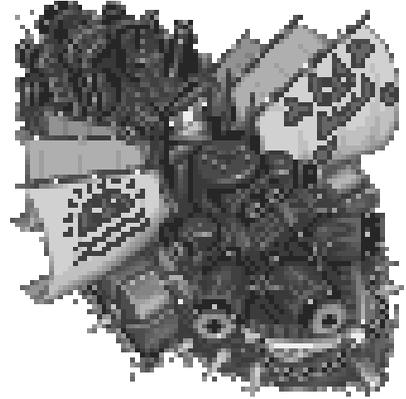
Les navires de transports sont tout à la fois gigantesques et squelettiques ; ils sont utilisés pour faire traverser fleuves et océans aux troupes de la Horde. Lents et maladroits, ces navires sont protégés du feu ennemi par une armure magique. Les navires de transport de la Horde sont habituellement escortés par des destroyers ou des mastodontes, mais il arrive que certains équipages téméraires mettent les voiles et se lancent seuls pour amener les troupes à destination.





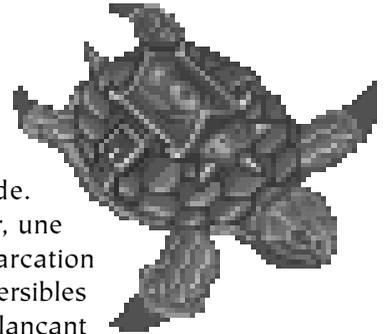
Mastodonte des Ogres

Ces navires titanesques constituent l'arme la plus sûre de la sombre armada de la Horde. Lourdemment armés et solidement blindés, ces monstres flottants sont de véritables forteresses représentent l'instrument de destruction principal des unités navales des orcs. Ils n'ont pas la maniabilité et la mobilité des navires de guerre des trolls, mais ils ont su se faire craindre et respecter à travers les océans d'Azeroth où on se rappelle encore les massacres perpétrés par ces engins.



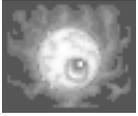
Tortues géantes

Originaires des mers du sud, ces tortues géantes furent capturées par le clan de Stormreaver, puis apprivoisées grâce à de puissants sortilèges. Sur la coquille de ces monstres marins et patauds sont fixées des cahutes étanches. Etrange combinaison qui fournit à la Horde des engins capables de s'immerger et d'observer, sans être vus, les navires et les positions ennemis afin de transmettre ces renseignements à la Horde. Ces submersibles ne peuvent être découverts que depuis une tour, une créature ou un engin volants ou encore depuis une autre embarcation sous-marine. D'audacieux goblins sont au commande de ces submersibles tortuesques, ils s'emploient à détruire les vaisseaux ennemis en lançant sur eux des missiles à vapeur remplis de liquides extrêmement volatiles capables d'ébranler la plus épaisse des armures.





Sortilèges jetés par les Ogremagies



L'oeil de Kilrogg

Les Ogremagies ont la faculté de faire apparaître un oeil. Attaché ni à une tête ni à un visage, l'organe flotte librement dans les airs. Cet oeil toujours perçant porte le nom du chef du clan de Bleeding Hollow, en hommage à cet illustre borgne. Il suffit à cet oeil de survoler les forces et les campements ennemis pour pouvoir les observer. Celui qui a jeté le sort partage alors sa vision du terrain et des créatures qui le peuplent. L'oeil finit par disparaître, mais sa vision perdure dans la mémoire de l'ogremagie qui l'invoqua.



Soif de sang

Ce sortilège permet d'inoculer à un guerrier de votre camp une irrésistible soif de sang qui le mettra dans un état de folie furieuse, de rage sauvage. Un soldat ainsi transformé est plus dangereux et plus meurtrier qu'à l'habitude. Cet enchantement n'est en principe que passager, mais il ne faut pas grand chose pour qu'un orc de nature très sanguinaire déjà ne transgresse les limites...



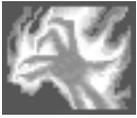
Runes

Les Ogremagies utilisent des runes anciens et puissants pour tendre des pièges dans lesquels tomberont les malchanceux passants. En explosant, ces runes causent des dommages considérables à tout ce qui les entoure. Les plus rapides et les plus attentifs apprendront à les repérer et à les reconnaître à temps. Les forces chaotiques qui commandent cet enchantement sont incapables de faire la différence entre un ennemi et un allié, et tueront sans distinction quiconque approchera ces runes. Prenez garde de ne point trop côtoyer ce sortilège ; s'en approcher représente déjà un risque, car il arrive que ces mines se déclenchent inopinément.





Sortilèges des chevaliers de la mort



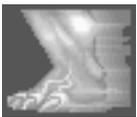
Le baiser des ténèbres

Les Chevaliers de la mort sont capables, en ceignant leur bâton de l'essence des Ténèbres d'absorber progressivement l'énergie vitale de ceux qu'ils visent. Cette énergie maléfique peut être libérée à distance, ce qui rend ce sortilège particulièrement terrible. Si ce sort hérisse d'horreur la plupart des mortels, il est mineur comparé au formidable arsenal de ces chevaliers si bien nommés.



La spirale de la mort

La spirale de la mort est une variante plus terrible du baiser des ténèbres. Le Chevalier de la mort crée, en invoquant les pouvoirs nécromantiques des mondes inférieurs, un champ d'énergies noires qui happe les forces de vie de ceux qui s'y frottent. La victime du sort, amie ou ennemie est entièrement vidée de son énergie vitale mais paradoxalement, sa force physique est décuplée. Preuve qu'à toute chose malheur est bon, pour qui sait contrôler les morts.



Vélocité

Ce sort accélère le fonctionnement du corps de l'enchanté, qui produit plus d'énergies vitales, quelle que soit sa race ou son origine. Tous les actes, tous les mouvements de l'enchanté sont plus prompts que d'habitude, ce qui lui confère sur ses adversaire un avantage incontestable. La vélocité exceptionnelle de l'enchanté n'est que passagère.



Armure invincible

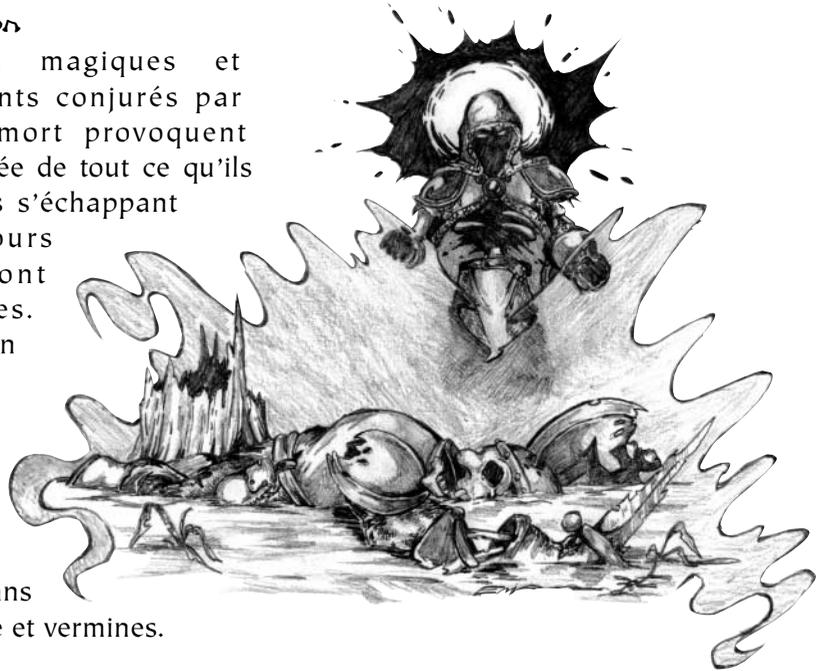
Ce sort fut emprunté aux arts nécromantiques anciens, il transforme une partie des forces vitales de l'enchanté en une armure surnaturelle et fantasmagique. Cette armure spectrale pare toutes les attaques dirigées vers l'enchanté pendant une période d'une durée limitée. Ainsi, dès que la magie s'envolera, l'armure protectrice s'évanouira et l'invincibilité de l'enchanté ne sera plus qu'un souvenir.





Décomposition

Les nuages magiques et tourbillonnants conjurés par les chevaliers de la mort provoquent la décomposition accélérée de tout ce qu'ils rencontrent. Les vapeurs s'échappant des substances en cours de décomposition sont hautement décapantes. Elles entraînent la corrosion de toutes les matières - chair, os, bois ou même métal. Saturés de ces substances fondamentales, les nuages sont bas et diffusent très rapidement, ne laissant dans leur sillage que souffrance et vermines.



La tornade

La concentration des vents des mondes inférieurs provoque une tornade d'une force et d'une violence inouïes, secouant tous ceux qui s'y laissent prendre. Le tourbillon de ces vents surnaturels a tôt fait de briser les os des hommes et d'emporter les grands voiles des navires. Ceux qui sont emprisonnés dans cette tornade ne peuvent recevoir ni consignes, ni instructions. Il ne reste aux malheureuses victimes qu'à attendre que le sort ne prenne fin.



Le retour des morts-vivants

Ce sombre sort est l'ultime héritage des orcs Nécrolytes qui périrent peu après la Première Guerre. Les Chevaliers de la mort ont la faculté de réveiller les morts qui viennent de trépasser, puis d'enjoindre ces monstres hideux de s'en prendre à leurs ennemis. Ce sortilège constitue le pouvoir suprême des chevaliers de la mort, puisqu'il permet à la Horde de grossir les rangs de son armée grâce à ces terrifiants morts-vivants.





Les constructions des orcs

Fermes porcines

Les fermes fournissent assez de produits alimentaires pour nourrir les esclaves qui travaillent au champ, mais aussi les guerriers qui s'en tiennent eux aux champs de bataille. Si la production est insuffisante, il est impossible d'acquérir des unités supplémentaires. Les orcs, leurs cousins les trolls et leurs frères les Ogres se nourrissent essentiellement de viande fraîche. Afin de satisfaire leur appétit carnivore, des sangliers sauvages sont capturés puis élevés pour leur viande. Ces bêtes se trouvent en quantité dans la plupart des contrées, et leur chair grillée (accompagnée d'alcool de sang) fait le délice des guerriers après la bataille.



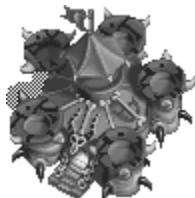
Grande Halle

Cette bâtisse regroupe de nombreuses fonctions, elle sert notamment de lieu de rencontre et de centre de commandement pour la plupart des colonies des orcs. Les peons, incapables de guerroyer sont formés ici à la pratique de leurs tâches mineures, la construction, la réparation et la récolte. C'est ici également que les matières premières vitales sont rassemblées avant d'être transformées puis distribuées. La grande Halle est une véritable fourmilière, les laborieux peons s'affairant consciencieusement pour satisfaire leurs supérieurs. Les colonies qui deviennent plus prospères exigent une défense plus élaborée. La grande Halle est alors remplacée par une Place forte.



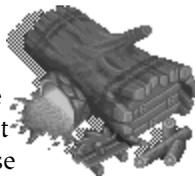
Base militaire

La base militaire est la bâtisse la plus respectée des communautés des orcs. Elle comprend généralement l'équipement nécessaire à l'entraînement martial des orcs, des trolls et des Ogres. Ces lieux résonnent, de l'aube au crépuscule, du tintement de l'acier des épées qui s'entrechoquent et du cri de guerre des trolls lanceurs de hache, rappelant s'il était besoin le goût prononcé des orcs pour l'art de la guerre.



Scierie des trolls

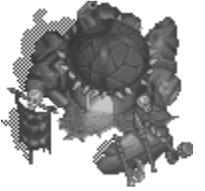
Taillée dans l'écorce d'un antique arbre de fer, la scierie des trolls constitue une partie vitale du processus de traitement du bois de la Horde. Les trolls, vivant depuis des lustres dans les forêts du grand nord ont mis au point une nouvelle technique de récolte du bois. En effet les trolls appliquent sur un groupe d'arbres un solvant chimique qui tue et affaiblit de longues sections de bois. Si cette méthode est dangereuse pour les peons et nuisible à l'environnement, elle augmente considérablement la productivité de l'abattage du bois. Les trolls aiment se consacrer à la fabrication d'un type de hache particulier. Ils ne cessent de perfectionner leurs armes et leur technique du lancer. Les trolls allumés fréquentent eux aussi les scieries ; ils viennent ingurgiter les potions que les goblins, eux aussi stationnés en ces lieux, leur ont préparées. Ces préparations leur permettent de lancer plus loin leur hache et d'aiguiser leur vue. On dit aussi que la guérison est accélérée par certaines potions. Cette faculté de régénération est l'une des caractéristiques les plus étonnantes des trolls allumés.





Forge

Les orcs qui vivent et œuvrent en ces forges sont d'anciens guerriers. Connaissant la valeur d'un acier de bon qualité, ils ne cessent d'expérimenter de nouvelles techniques susceptibles d'améliorer l'efficacité des armes ou des armures. L'acier qu'ils forgent est indispensable à la fabrication des catapultes destructrices, et leurs compétences peuvent être utile lorsqu'il s'agit de développer d'étranges dispositifs destinés à améliorer la précision et la puissance de tir de ces fantastiques machines de guerre. Leur savoir-faire est parfois nécessaire pour construire des bâtiments complexes.



Tour de surveillance

S'élevant bien au dessus des arbres, les tours de surveillance ont l'allure de huttes primitives, construites d'ossements animaux et de diverses brindilles. Ces postes d'observation sont fragiles, mais très utiles, puisqu'ils permettent de repérer de loin les Humains qui s'avancent, lâchement et subrepticement.

Ces tours constituent par conséquent un élément important de chaque colonie, et peuvent être améliorées de manière à être en mesure de lâcher des projectiles sur les assaillants ou de les noyer sous une pluie d'explosifs, qu'ils viennent des terres ou de la mer.



Protection



Surveillance



Canon

Chantier naval

Malgré son aspect désordonné, le chantier naval est plus qu'un simple amas de pierres, de mortier et de bois de mauvaise qualité, c'est même sans doute le bâtiment le plus important pour l'effort de guerre des orcs. Site de construction des navires de guerre et de transport et des pétroliers, le chantier naval établit un lien vital entre les clans dispersés sur tout le territoire d'Azeroth. Les pétroliers peuvent livrer leur cargaison, les chantiers étant équipés pour assurer le raffinage du pétrole brut. Le personnel des chantiers parvient, malgré son attitude nonchalante et molle à maintenir le niveau de production et le calendrier des réparations.



Fonderie

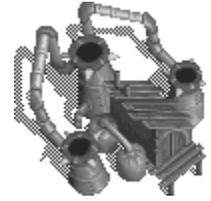
Facilement identifiable grâce aux trois hautes cheminées qui l'entourent, le rôle de la fonderie consiste avant tout à produire des plaques renforcées pour les armures et des canons destinés à armer les plus gigantesques des navires des orcs, les mastodontes. Ténèbres abyssales et chaleur surnaturelle envahissent cette construction où flotte également une fumée épaisse et chargée de suie - tout ceci créant une atmosphère parfaitement adaptée aux préférences des orcs. Des bouffées d'air brûlant s'échappent de toutes les ouvertures de la fonderie quand les ouvriers remplissent les moules des canons de métaux en fusion, et la région toute entière résonne du bruit de la masse qui martèle les armures.





Raffinerie de pétrole

La structure principale de la raffinerie est flanquée de deux pipe-lines sinueux qui pompent le liquide noir dans les pétroliers. La raffinerie construite en bord de mer est constamment la cible d'offensives navales. La raffinerie permettant un traitement très efficace du pétrole, il n'est pas rare de voir plusieurs vaisseaux déployés pour assurer sa défense.



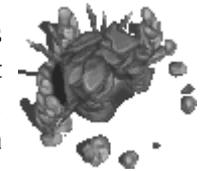
Place forte

Les tourelles de la Place forte des orcs symbolisent le pouvoir et la force de la Horde. Centre de gravité des villages importants des orcs, la Place forte peut de même que la grande Halle transformer les ressources, mais les peons, sombres vermisseaux sont poussés par leurs supérieurs à produire plus d'or. Cette structure de roc et d'acier est construite selon une technique spécifique qui lui permet de mieux résister aux assauts et de subir de moindres dommages. Les trolls allumés et les Ogres, convaincus de leur supériorité n'acceptent de guerroyer que pour les chefs capables d'établir une Place forte. En fonction de ses besoins et de ses ressources, une Place forte peut être renforcée et transformée en Forteresse.



Tertre des Ogres

Après avoir appris dans la base militaire les rudiments du combat, les Ogres se rassemblent dans ces rustiques cabanes de pierres, où ils travaillent à améliorer leur endurance, leur force et leur rapidité. Pour s'entraîner, ces monstres à deux têtes à la force naturellement titanesque se livrent à des concours de lancer de rocs géants. Pendant que certains se musclent en jetant ces pierres, leurs compagnons gagnent en vitesse alors qu'ils tentent de les éviter. Même les peons, qui pourtant n'ont pas beaucoup de jugeotte, évitent d'approcher ce lieu car les rochers perdus ont tôt fait de heurter la tête des passants étourdis.



Autels de l'orage

Taillés dans la Pierre runique de Caer Darrow, les autels de l'orage canalisent les forces diaboliques grâce aux figurines de bronze qui les surmontent et pervertissent la magie des Elfes gravée initialement dans la pierre. Ces énergies perdues lorsque Doomhammer occit les Sorciers servent maintenant à la création des Ogresmagies. C'est ici même que ces créatures apprennent de nouveaux sorts, acquièrent de nouvelles compétences qui leur permettront de mieux combattre l'Alliance. Le reste de la Horde répugne à se promener du côté des autels. En effet, les puissantes énergies qu'ils dégagent peuvent se révéler...plutôt malsaines.





Les goblins alchimistes

Les goblins alchimistes, maniaques et brillants sont experts en matière de substances chimiques volatiles, en explosifs et en engins mécaniques perfectionnés. Les goblins n'hésitent pas à défier les lois les plus élémentaires de la nature. Ils ont ainsi construit des zeppelins qui s'élèvent dans les airs et survolent les champs de bataille ; puis ils ont inventé les cabines étanches que l'on fixe sur le dos de tortues de mer géantes apprivoisées puis asservies. Les alchimistes ont développé les explosifs utilisés par leur cousins, les saboteurs. Rares sont ceux qui au sein de la Horde comprennent le goût immodéré des alchimistes pour la science, mais tous respectent la destruction qu'elle engendre.



Le temple des damnés

Le temple des damnés, ou Grombolar, dans le langage des orcs "les entrailles du géant", est la demeure cabalistique de la mort. La charpente de ces temples, créés par Gul'dan pour abriter ses créatures hideuses, les chevaliers de la mort, est formée par la carcasse pétrifiée de géants qui autrefois peuplaient la patrie des orcs. Il y a sous les fondations, un labyrinthe de galeries fétides dans lesquelles errent les chevaliers de la mort qui expérimentent la nécromantie sur les guerriers arrachés aux champs de bataille.



Perchoir des dragons

De lourdes chaînes d'acier massif retiennent la créature la plus puissante de toute l'armée d'Azeroth : Alexstrasza, reine de tous les dragons. Capturée puis ensorcelée par les pouvoirs des membres du clan de Dragonmaw, la majestueuse reine captive est gardée dans un perpétuel état de faiblesse et de souffrance. Pendant qu'elle couve ses oeufs, la reine réduite à l'esclavage est surveillée de près. En effet, le clan de Dragonmaw vole ses héritiers pour les forcer à combattre la Horde avant qu'ils ne soient tués quand ils deviennent trop puissants pour être contrôlés. Alexstrasza est sans cesse soumise à des tortures mentales dont le but est de briser sa volonté de manière à asservir des dragons plus matures.



Forteresse

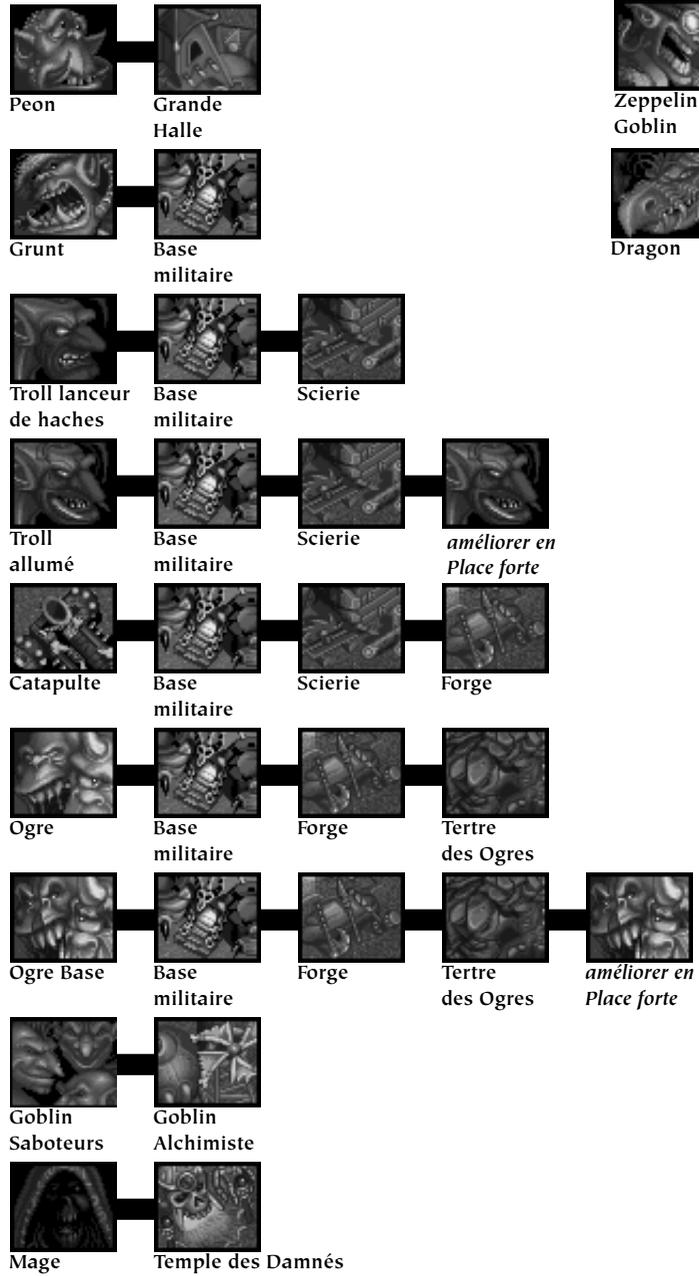
Centre économique et militaire des plus grandes cités de la Horde, la Forteresse est à même de recevoir et de traiter tout l'or et le bois que les peons peuvent livrer. D'immenses aiguilles d'obsidienne directement tirées de la roche protègent la Forteresse qui restera insensible aux vains assauts des faibles Humains. La Forteresse démontre la maîtrise technique et militaire des dirigeants de la Horde, et proclame à la face du monde l'imminence du triomphe de la Horde et de la déroute de l'Alliance.



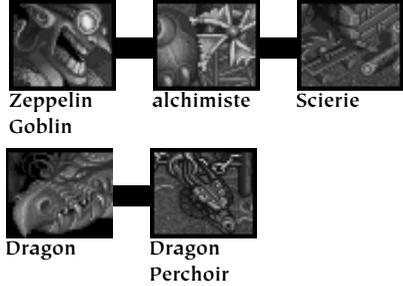


Relations entre les unités des orcs

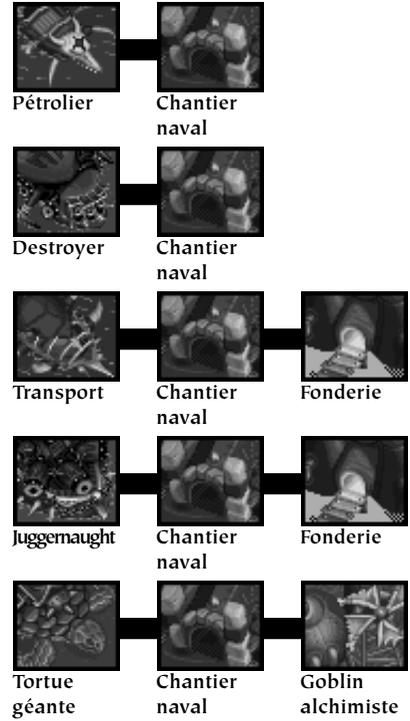
Unités d'infanterie



Unités aériennes

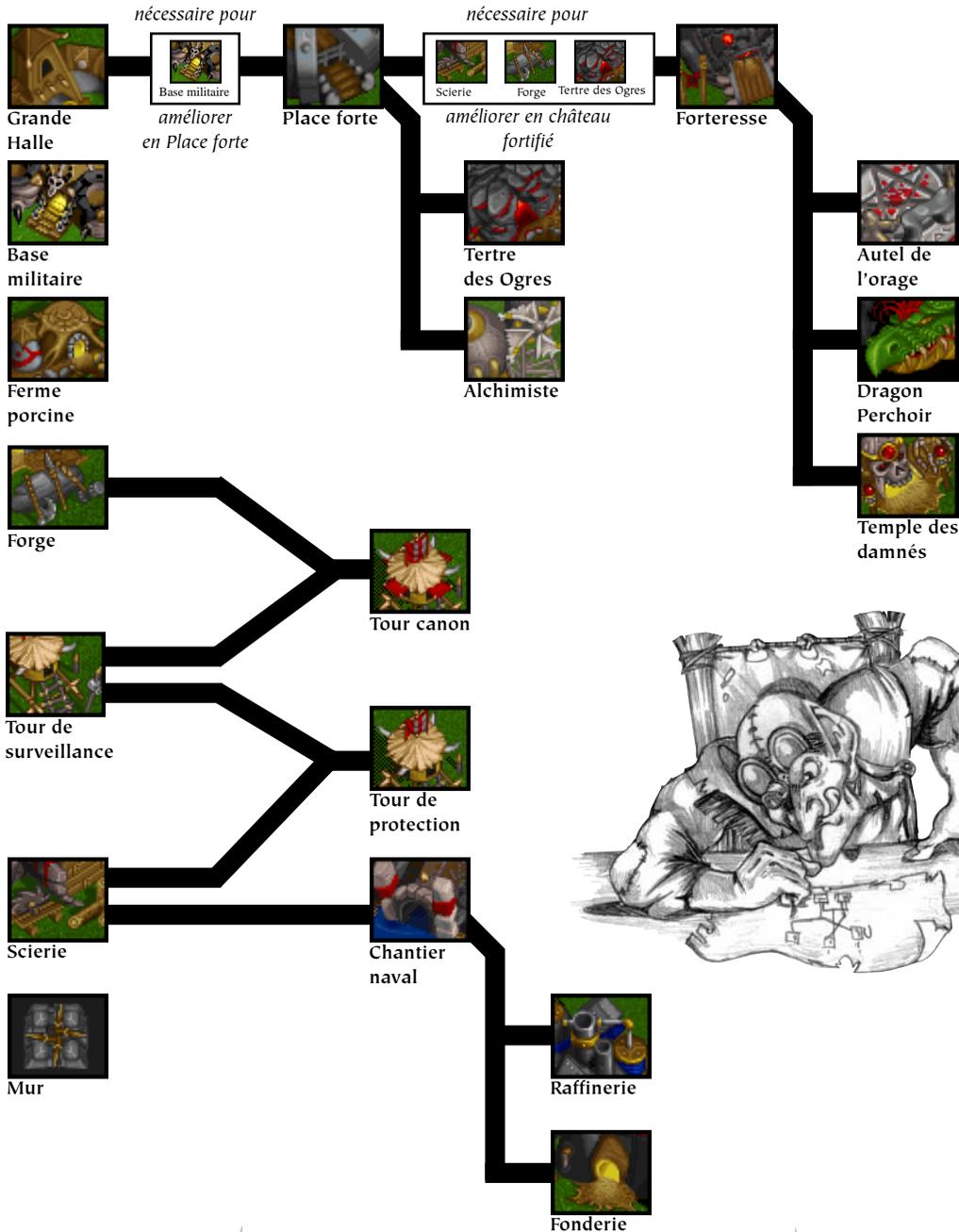


Unités navales



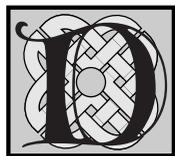


Relations entre les bâtiments des orcs





Les suites de la Seconde Guerre



urant les longs mois qui suivirent la guerre, les forces de l'alliance s'efforcèrent de retrouver les orcs renégats qui avaient disparus après la chute de la Porte Sombre. Les clans Blackrock, Dragonmaw et Black Tooth Grin furent capturés et conduits dans des camps de prisonniers. A l'heure où les chefs de l'alliance débattaient du devenir des captifs, Orgrim Doomhammer, le chef de guerre

de la Horde fut arrêté et placé sous la garde du Roi Terenas de Lordaeron en tant que prisonnier de haut rang. Certains membres de l'alliance requièrent l'extermination sans merci des orcs, tandis que d'autres optèrent pour la prison à vie. Le Roi Terenas, ayant envisagé avec Doomhammer la possibilité d'un traité qui profiterait à tous, espérait vivement que les orcs demeureraient pacifiques suffisamment longtemps, pour perdre le goût de la conquête. Thoras Trollbane de Stromgarde et Genn Greymane de Gilneas s'opposèrent violemment à Terenas, déclarant que les orcs représentaient une trop grande menace pour qu'on leur laissât la vie sauve. Au terme de plusieurs mois de discorde et de frustration, ces derniers convinrent de retirer à l'alliance le soutien de leurs nations respectives. Le clan Azeroth fut le seul à lui accorder sa confiance. Malgré le règne du jeune Varien Wrynn sur le trône d'Azeroth, la distance qui séparait son royaume de celui de Lordaeron rendit leur union infructueuse. La lutte qui anéantissait peu à peu la grande alliance porta un grand coup à la grandeur des armées de la Horde. Les clans Twilight's Hammer et Stormreaver furent décimés par des conflits civils qui eurent lieu durant la guerre. Le clan Burning Blade fut délogé et détruit par les troupes de Uther Lightbringer durant la bataille finale de la Grande porte. Seul le clan Bleeding Hollow réussit à échapper au massacre grâce à la clairvoyance de leur chef Kilrogg Deadeye, qui parvint à semer les troupes de l'alliance qui poursuivaient son clan. Les Elfes éclairés entreprirent alors une patrouille au sein du Marais Noir, cherchant le moindre signe des renégats de Bleeding Hollow.



• • •

Suspendue au-dessus du Marais Noir, la fissure s'ouvrant telle une plaie béante sur un monde irréel, veillait sur les ruines de la Porte Sombre. Cette brèche était le vestige de la porte de Draenor que Medhiv, le sorcier malfaisant, avait autrefois créée. Draenor est le monde obscur et rouge d'où les orcs firent leur entrée dans Azeroth. Le Kirin Tor de Dalaran entreprit un voyage dans les terres surplombant les ruines et bâtit la citadelle de Nethergarde pour en faire le gardien de la brèche au cas où celle-ci viendrait à se réouvrir...





Au terme de l'été de l'an 606, une ombre angoissante balaya le ciel du marais noir. Toute tentative des mages de la pénétrer fut vouée à l'échec, ce qui ne les empêcha pas de pressentir que la brèche s'agrandissait de nouveau. Ce fut alors que les mages entendirent comme par enchantement, l'effroyable grondement d'une armée en marche. Forte de centaines de guerriers, elle traversa les ruines de la porte dans un fracas d'épées et d'armures puis soudain elle se tut. Les hurlements assourdissants des dragons déchirèrent le ciel au-dessus d'eux et disparurent aussitôt au cœur des ténèbres. Les murmures sinistres des revenants à peine audibles sous le retentissement des boucliers d'acier, semblaient résonner de ses seuls mots - "Nous reviendrons...".

Lorsque l'obscurité se leva enfin, la porte devint visible à nouveau. La lumière éclaira les ruines comme de coutume, mais cette fois, elle semblait étrangement complice avec les ombres. En regardant de plus près, on s'aperçut que les traces laissées dans la boue par les Bleeding Hollow qui revenaient d'Azeroth n'étaient point une illusion.

• • •

Les Bleeding Hollow arrivèrent à Draenor pour rejoindre les 'vieux clans' qui n'avaient jamais vu les plaines d'Azeroth. La plupart de leurs membres considéraient les guerriers de Bleeding Hollow comme de grands héros. En effet, ces orcs vivaient dans les territoires humains depuis plus de trente ans. Kilrogg fut présenté au grand Chaman Ner'zhul qui régnait désormais sur les derniers clans Draenor. Ner'zhul ordonna à l'ensemble des clans de prendre à leur service les chevaliers de la mort, les trolls et les dragons qui venaient de se joindre à eux. Il informa également Kilrogg de son intention de récupérer certaines reliques d'Azeroth et ce, afin d'ouvrir d'autres portes vers des mondes inconnus et mener les Hordes d'orcs à de grandes victoires au-delà de la Porte Sombre...

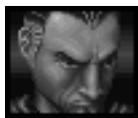


**C'est ainsi que Kilrogg
entreprendra de faire
traverser la Grande
porte à son clan.**



Les personnages légendaires du monde de Warcraft (Draenor)

L'ALLIANCE



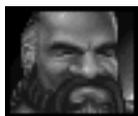
KHADGAR

Khadgar devint un grand héros grâce à son courage et à ses services rendus au Royaume d'Azeroth durant la Première Guerre. Dans sa quête de la compréhension des mystérieux magiks nécessaires à la création de la Porte Sombre, Khadgar prit le chemin de Dalaran. Là, il se concerta avec l'étrange Kirin Tor à propos des origines de la porte. Il revint à Azeroth après la Seconde Guerre afin de superviser les recherches effectuées sur les ruines de la grande porte.



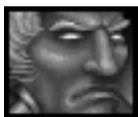
ALLERIA

Cet insaisissable Elf ranger connue sous le nom d'Alleria fut témoin de l'œuvre destructrice de la Horde alors qu'elle cherchait la trace de sa famille parmi les cendres de la jadis glorieuse cité Quel'thalas. Sa haine sans limite pour les orcs la conduisit à Azeroth où elle dirige désormais un corps d'élite de Rangers chargé de pourchasser les orcs renégats du clan Bleeding Hollow.



DANATH

Mercenaire vétéran de la milice de Stromgarde et héros de la Seconde Guerre, le capitaine Danath acquit une réputation de grand meneur pendant la bataille finale pour la libération de Khaz Modan. Il réside aujourd'hui à New Stormwind en Azeroth et agit en qualité de superviseur des camps de prisonniers où sont détenus les orcs.



TURALYON

Turalyon fut l'un des premiers chevaliers de Lordaeron à être formé par Uther Lightbringer pour devenir fantassin. Il croit fermement en la nécessité du maintien de l'ordre par une discipline militaire très ferme, cependant ses amis comme ses ennemis ont toujours montré un grand respect pour lui. Turalyon fit parti des troupes que Lord Lothar conduisit dans l'embuscade de Blackrock Spire mais vit toujours dans le regret de n'avoir pu sauver le grand chevalier.



KURDRAN

Fier et combatif, le lutin Kurdran est l'un des héros les plus renommés de la Seconde Guerre. Etant parvenu à massacrer neuf dragons à lui seul durant la guerre, Kurdran et son Gryphon Sky'rie sont les maîtres incontestés du ciel. Kurdran œuvre en tant qu'éclaireur et guerrier pour les forces de l'alliance à Azeroth.

Les clans de la Horde



Grom Hellscream

Aussi féroce que son cri de guerre, le chef du clan Warsong attend depuis longtemps de pénétrer au sein d'Azeroth et de prouver par le combat, la suprématie de son clan. Malgré son manque de confiance dans le Chaman Ner'zhul, Grom ne manquera point de faire entendre le cri de ses troupes sur les champs sanglants de bataille.



Kargath Bladefist

Arborant une faux tranchante à son bras gauche qui remplace sa main mutilée, Kargath est toujours paré pour le combat. Sa ténacité et ses tactiques impitoyables lui ont valu le rang de chef au sein du redoutable clan Shattered Hand. Tout comme Hellscream, Kargath lâche toujours ses troupes sur les humains par surprise et ce n'est qu'alors qu'il se lance dans un massacre sanglant.



Teron Gorefiend

C'est dans le corps pourrissant de ce chevalier déchu d'Azeroth que demeure l'esprit ancien des orcs de Gorefiend. Perfide et rusé, Gorefiend envisage d'ouvrir sa propre porte depuis Draenor et de créer son propre monde. Ce maléfique chevalier de la mort est parvenu à discerner la nature Magique de la grande porte et se dit disposé à marchander le secret avec Nerz'hul contre un bon prix.



Dentarg

L'ogre-mage Dentarg est un valeureux serviteur de Ner'zhul et du clan Shadow Moon. On fait appel à lui pour le ralliement des clans insoumis, en cas de guerre. Il est également chargé de faire respecter à ses clans, l'autorité absolue de Ner'zhul.



Deathwing

Deuxième personnage au pouvoir après Alexstrasza, Deathwing est l'une des plus grandes terreurs du monde connu.

Durant la Seconde Guerre, les lutins alchimistes adhèrent des plaques d'acier trempé sur le corps du dragon noir. La bête devint pratiquement invulnérable. Depuis, Deathwing a pris le contrôle d'une formation de dragons renégats en compagnie desquels il niche au sommet de sa montagne au nord-est de Draenor.



Les clans de Draenor

Clan Shadow Moon

Chef : Ner'zhul le Chaman

Couleur : Noir

L'abominable clan Shadowmoon règne sur les clans dispersés de Draenor. Bien que ces clans ne fassent pas partie de la Horde de Azeroth, Ner'zhul se fait respecter d'eux en les terrorisant par sa brutalité. Le clan Shadow Moon est fortement influencé par les principes séculaires des Chamans et incarne le pouvoir brut des sombres magik des orcs.



Le clan Warsong

Chef : Grom Hellscream

Couleur : rouge

Leur entrée fracassante sur la scène du combat se fait par des cris de guerre qui annoncent une mort abominable. Le clan Warsong est le plus prestigieux des clans de Draenor. Mené par l'impitoyable Grom Hellscream, il se tient prêt à entendre l'ordre de Ner'zhul, d'envahir Azeroth et de faire couler un bain de sang.



Le clan Shattered Hand

Chef : Korgath Bladefist

Couleur : blanc

A l'instar des Black Tooth Grin, les membres de Shattered Hand pratiquent les rituels d'automutilation comme gage de loyauté à leur clan. Les orcs qui sont élevés au rang de guerriers font offrande de leur main gauche. Ainsi mutilée, leur main est souvent remplacée par une arme ou un outil mortel.



Le clan Bleeding Hollow

Chef : Kilrogg Deadeye

Couleur : Orange

Ce clan se forgera une renommée de légende en combattant les forces d'Azeroth durant les deux guerres. Kilrogg parvint à échapper à l'alliance après la défaite de la Horde durant la Seconde Guerre. Avec l'aide de Ner'zhul, il réussit à prendre refuge au sein de Draenor en compagnie de son clan. Bleeding Hollow est désormais au service de Ner'zhul et rien ne pourra l'empêcher d'accomplir ses noirs desseins.





Le clan Thunderlord

Chef : Fenris le chasseur

Couleur : violet

Le clan Thunderlord bénéficie de liens privilégiés avec les Blackrocks et les Lightning's Blade. Ogrim Doomhammer, l'ancien chef de guerre de la Horde à Azeroth parvint à prendre le pouvoir par le biais du clan Thunderlord. Fenris, capitaine des Wolfriders et chef des Thunderlords demeure impatient de mener son clan à une victoire glorieuse sur les territoires humains.



Le clan de Laughing Skull

Chef : L'ogre Mogor

Couleur : jaune

Ce sinistre clan est sans doute le plus traître de tous. Ayant un penchant pour le vol et le meurtre, les guerriers de Laughing Skull ne jouissent pas d'une confiance totale de la part des autres orcs. Malgré une éthique douteuse, leurs talents de guerrier et leur témérité restent inégalés.



Le clan Bonechewer

Chef : Tagar Spinebreaker

Couleur : vert

Les guerriers exterminateurs et cannibales du clan Bonechewer sont très respectés par le reste de la Horde. Ils se parent d'ossements et d'organes arrachés à leurs ennemis et inspirent la peur et la terreur à tous ceux qui les affrontent en combat.



Crédits pour Warcraft II : Battle.net Edition

Producteur exécutif

Mike Morhaime

Producteurs

Bill Roper

Programmeur en chef

Brian Fitzgerald

Programmation

Dave Lawrence, Tony Tribelli, John Stiles

Programmation Battle.net

Pat Wyatt

Graphismes

Peter Underwood, Samwise Didier

Conception Audio & Son

Tracy Bush, Glenn Stafford

Edition des niveaux

Scott Mercer, Dave Hale

Conception des niveaux

Eric Dodds, Joe Frayne, Dave Fried, Carlos Guerrero, Jason Hutchins, John Lagrave, Matt Morris, Mike Murphy, Derek Simmons, Ian Welke

Force de frappe

Rob Pardo, Scott Mercer, Geoff Fraizer, Dave Hale, Matt Morris, Derek Simmons, Bill Roper

Cinématiques

Joeyray Hall

Mise à jour et mise en page du manuel

Peter Underwood

Responsable assurance qualité

Chris Sigaty

Assistants Assurance Qualité

Ian Welke, John Lagrave

Responsable de projet Qualité

Derek Simmons

Assistant / responsable Macintosh

Joe Frayne

Equipe Qualité

Dave Fried (Macintosh), Roger Eberhart (Campaigns), Matt Morris (Battle.net Edition .PUDs)

Analystes qualité

Brian "Doc" Love, Jason Hutchins, Mark Moser, Justin Parker, Toshiaki Yamazaki, Carlos Guerrero, Christian Arretche, Mike Murphy

Spécialistes matériel

Vic Larson, Mike Hale, Brandon Riseling

Testing additionnel

Vic Larson, Mike Hale, Brandon Riseling

Testing additionnel

Yong Kim, Erik Larsen, Stephen Wong, Ryan Creasey, Ed Kang, Bo Bell, Les Douglas

Directeur du Support Technique

Robert Bridenbecker

Assistants au Directeur du Support Technique

Twain Martin, John Schwartz

Support Technique

Michael Barken, Thor Biafore, Daniel Choe, John Hsieh, Kevin Jordan, Jason Schmit

Support en ligne

Mark Downie, Alen Lapidis, Pat Nagle, David Nguyen, Collin Smith, Mick Yanko

Directeur des Opérations

Isaac Matarasso

Systèmes d'information

Adrian Luff, Kirk Mahony, Hung Nguyen

Compatibilité Windows 95/98/NT

Alan Dabiri

Relations Publiques

Susan Wooley, Tony Gervase

Développement commercial

Paul W. Sams, Melissa Edwards

Conseil juridique

Marketing

Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Jeff Chenault, Neal Johnson

Ventes USA

Todd « Little Buddy » Coyle, Danny Kearns

Ventes Internationales

Ralph Becker, Christophe Ramboz, Jean-Daniel Pagès

Ventes Directes

Rob Beatie, Kim Farrington

Fabrication

Bob Wharton, Tom Bryan, Jill Rankin

Partenaires nord-américains pour Battle.net

MindSpring, Exodus, Dacom, Pacific Internet

Crédits pour Warcraft II : Beyond the Dark Portal

Cyberlore Studios

Programmation

Ken Grey

Producteur exécutif

Lester Humphreys

Concepteur de campagne

Jim DuBois, Jesse King, Joe Minton

PUD Design

Jim DuBois, Jesse King, Rob Caswell, Joe Minton

Conception supplémentaire

Rob Caswell, Pete Lawson

Direction artistique

Seth Spaulding

Graphismes 3D

Seth Spaulding, Pete Lawson

Graphismes 2D

Rob Caswell, Seth Spaulding, Keith Kellogg, Pete Lawson

Playtesting

Jesse King, Jim DuBois, Rendall Koski, Pete Lawson, Dmitri Nishman

Blizzard Entertainment

Producteur exécutif

Bill Roper

Consultant graphismes

Ron Millar

Consultant scénario

Chris Metzen, Bill Roper

Responsable graphismes 2D

Samwise Didier

Graphismes additionnels 2D

Samwise Didier, Roman Kenney

Responsable Graphismes 3D

Duane Stinnett

Graphismes additionnels 3D

Trevor Jacobs, Matt Samia, Justin Thavirat

Musique et SFX

Glenn Stafford

Narration

Bill Roper

Voix des personnages

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Kim Farrington, Rachel Hawley, Dawn Caddel

Conception manuel et mise en page

Robert Djordjevich

Graphisme manuel

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Brian Sousa, Justin Thavirat

Responsable du support client

Shane Dabiri

Responsable Testing

Walter Takata

Equipe Qualité

David "Deltree" Hale, John Schwartz, Tymothi Loving, Chris Millar, Russell Miller, Adam Maxwell, James Phinney

Dunsel

Frank Pearce

Assistant de Mr Pearce

Alan Dabiri



Crédits pour Warcraft II : Tides of Darkness

Conception du jeu

Blizzard Entertainment

Producteurs

Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt, *Bill Roper*

Producteurs exécutifs

Allen Adham

Concepteur en chef

Ron Millar

Scénario & conception

Chris Metzen

Programmeur

Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch, *Brian Fitzgerald, David Lawrence, Tony Tribelli, Ron Meyer*

Programmeur montage Scénario

Tim Thein

Programmation installation

Andy Weir

Programmation Exécution automatique

Mike O'Brien

Graphismes 3D

Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeyray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Graphismes

Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat, Stu Rose

Audio, Musique & Effets sonores

Glenn Stafford

Monologue

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Tymothi Loving, Stu Rose

Conception scénario

Ron Millar, Chris Metzen

Mise en forme scénario

Eric Flannum, Ron Millar

Conception manuel et mise en forme

Robert Djordjevich, Bill Roper, Chris Metzen, Ron Millar, James Phinney, Jeffrey Vaughn

Conception manuel

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Roman Kenney, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collin Murray, Matt Samia, Justin Thavirat

Responsable qualité

Shane Dabiri

Responsables testeurs

Tymothi Loving, *Brian "Doc" Love*

Testeurs

Robert "Mephistopheles" Bridenbecker II, Kamran Fotoohi, David "Big D" Hale, Vic Larson, Brian "Doc" Love, Adam "Zar" Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata, *Greg Autry, Brian Bishop, Christopher Cross, Mike Givens, David "Deltree" Hale, Adam Maxwell, Hung Nguyen, Brian Reed, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs, Perry Youngworth*

Assistance technique

Alan Dabiri

Responsable bureau

Christina Cade

Relations publiques

Linda Duttonhaver, Susan Wooley

Marketing

John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Ventes Internationales

Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

Ventes américaines

Todd Coyle

Manufacturing

John Goodman, Tom Bryan

Remerciements à

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Ka-Spel, la caféine (sans laquelle...), Sketthead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog et le chorus Anvil, Frazetta Woman Dar, Gretchen Witte, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, les Dallas Cowboys, Brazil 2001, Elizabeth Millar, Tim et Prin, Carrie, Rich, Shannon Reagan, Jabe et leurs amis, le Poxxy Boggards, le King, l'équipe Hamro, Le puissant Thor, Ray le Soda Guy, Brendan Allison, Michaele S. Bialon, Brita et Ruth, Dunsel Training Institute, Vladimir Pupfkin, Bunny et Doug, Paul et Alinda, Paul et Renae, David Jefferson, le S.F. 49'ers, la Lettre M, Nine Inch Nails, — surfing — James E. Anhalt III (bon alors, on peut faire un tour en Ferrari maintenant ?)

*Et un très grand merci à
Bob et Jan Davidson*

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire...)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7** au :

(00 33) 01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 46 01 48 53
- 1 adresse postale : Havas Interactive Europe - Service consommateurs
9-11 rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon la Forêt cedex
- 1 adresse Internet : www.sierra.fr. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7**. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1er juillet 1996)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

HAVAS INTERACTIVE EUROPE

Parc Tertiaire de Meudon

9-11 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE,
vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.
Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si
un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels,
à l'attention du service ECHANGES.

GARANTIE

Licence Utilisateur Final

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément manuscrit ou on-line inclus avec le programiciel en contradiction avec cet Accord de Licence est expressément interdite.

1-Limites de l'Accord de Licence :

Havas Interactive ne vous autorise à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur.

De plus, ce logiciel comporte une option multijoueur permettant à un maximum de 8 joueurs par CD de s'affronter. Bien que vous soyez a priori autorisé à installer ces "CD partagés" sur autant d'ordinateurs qu'il y a de joueurs, les versions partagées que vous installez doivent toujours être en relation directe avec le logiciel acheté et enregistré en bonne et due forme. Tous les termes de cet Accord de Licence sont applicables aux logiciels utilisés en jeu normal comme à ceux partagés lors du jeu en multijoueur. Le programme comporte également un Éditeur de Niveaux qui vous permet de créer des niveaux personnalisés et autres éléments réservés à un usage personnel. Les termes de cet Accord de Licence sont également applicables à l'utilisation de cet Éditeur de Niveaux.

Vous utilisez ce logiciel sous licence, mais le programme ne vous est en aucun cas vendu. Cette licence ne vous confère aucun droit de propriété dudit programme.

2-Propriété :

Tous les droits de propriétés matérielle et intellectuelle concernant le logiciel (comprenant, non exhaustivement les titres, les codes sources programmes, les objets, les thèmes, les personnages, les noms des personnages, les histoires, les dialogues, les phrases d'accroche, les lieux, les concepts, les visuels, les animations, les sons, la musique, les effets audiovisuels, les méthodes de travail, les droits moraux, toute documentation annexe) sont la propriété de Havas Interactive et de ceux qui vous accordent cette licence. Le logiciel et le manuel sont protégés au titre des lois américaines sur le copyright ainsi que les lois internationales et nationales sur le droit d'auteur. Tous droits réservés. Ils ne peuvent, en tout ou partie, être copiés, photocopiés, reproduits, traduits ou transposés sous forme électronique ou informatique, quelle qu'elle soit sans accord préalable, par écrit, de Havas Interactive. Le programme contient des éléments sous licence et Havas Interactive s'engage à protéger les droits des personnes lui ayant concédé ces licences en cas de violation de l'Accord.

3-Responsabilité du consommateur final :

A. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier les codes sources ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel sans l'accord préalable écrit de Havas Interactive.

B. Ce logiciel est vendu en tant qu'un seul et unique produit. Ses composants ne peuvent être vendus séparément.

C. Vous êtes autorisé à utiliser ce logiciel pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez en aucun cas :

(i) Vendre, louer ou diffuser des copies de tout ou partie du logiciel, louer ou octroyer une licence du logiciel sans le consentement préalable écrit de Havas Interactive.

(ii) Exploiter tout ou partie du logiciel dans un but commercial, y compris mais non exhaustivement l'utilisation dans un Cyber Café, salle de jeu en réseau et autre lieu public où les ordinateurs sont en libre service. Havas Interactive peut vous proposer un Accord de Licence spécial pouvant vous permettre un tel usage. Contactez Havas Interactive pour plus de détails.

(iii) Utiliser ou autoriser une tierce personne à utiliser l'Éditeur et les autres éléments inclus sur le logiciel dans un but commercial y compris mais non exhaustivement la distribution des éléments annexes seuls ou avec un autre produit par le biais de quelque circuit de distribution que ce soit y compris mais non exhaustivement les revendeurs et la distribution on-line sans le consentement préalable écrit de Havas Interactive.

(iv) Être hôte ou tournir des services de match ou d'affrontement pour le Programme, utiliser le protocole de communication utilisé par Havas Interactive dans la partie réseau du Programme par émulation de protocole, "tunneling", modification ou ajout de composants au Programme, utilisation de programmes utilitaires ou de toute autre technique connue à ce jour ou développée dans l'avenir dans quelque but que ce soit, y compris, mais non limité à ce domaine, pour le jeu en réseau par Internet, le jeu en réseau en utilisant des réseaux de jeu commerciaux ou non-commerciaux ou comme partie d'un agrégat de réseaux sans le consentement préliminaire et écrit de Havas Interactive.

4-Transfert du logiciel :

Si vous transférez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transférez ce logiciel.

5-Fin de l'accord de licence :

L'Accord de Licence est effectif jusqu'à ce qu'il prenne fin. L'accord de licence peut prendre fin à tout moment si vous détruisez le logiciel et les éléments qui l'accompagnent. Havas Interactive peut choisir de mettre fin à cet Accord de Licence à tout moment si vous ne vous pliez pas aux conditions et termes de l'accord. Dans ce cas, vous devrez détruire le logiciel et les éléments annexes.

6-Contrôle des exportations :

Ce logiciel ne doit pas être exporté, téléchargé ou envoyé vers des pays ou des résidents des pays avec lesquels les Etats-Unis appliquent une politique d'embargo ou quiconque du Treasury Department's List of Specially Designated Nationals et the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. En installant ce logiciel, vous reconnaissez n'appartenir ou n'être sous le contrôle d'aucun de ces pays ou de cette liste.

7-Limites de la garantie :

Havas Interactive ne reconnaît aucune garantie pour le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s). Le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s) sont fournis en l'état sans garantie d'aucune sorte y compris mais non exhaustivement la garantie de qualité loyale et marchande.

Havas Interactive rejette toute garantie sur la compatibilité du programme vis-à-vis du passage à l'an 2000. Havas Interactive ne garantit pas que les performances ou fonctionnalités du programme ne seront pas affectées avant, pendant ou après le passage à l'an 2000, ou que le programme sera capable de traiter correctement, de fournir et/ou recevoir les informations liées à la date avant, pendant, ou après le passage à l'an 2000, notamment l'échange d'informations liées à la date entre produits et/ou applications.

Tous les risques liés à l'utilisation du logiciel et du ou des manuel(s) incombent à l'utilisateur final, mais Havas Interactive laisse une période de 90 jours à l'utilisateur pour signaler tout défaut de fabrication du produit. Dans le cas où le défaut de fabrication serait prouvé dans ce délai de 90 jours Havas Interactive pourra selon les cas, et sur présentation de la preuve d'achat du produit : 1) Corriger le défaut, 2) Remplacer le logiciel par un produit équivalent ou de moindre valeur

3) Vous rembourser.

8-Limites de la responsabilité :

En aucun cas Havas Interactive, ses filiales ou partenaires ne pourront être tenus pour responsables d'une perte ou d'un préjudice subi lors de l'utilisation du logiciel ou de l'éditeur, y compris mais non exhaustivement la perte de clientèle, l'arrêt du travail, l'arrêt ou le dysfonctionnement de votre ordinateur, ou toute autre perte ou préjudice commercial.

Certains Etats ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion ou la limitation de certaines garanties implicites ou permettent des limitations quelque soit la durée de la garantie implicite. De ce fait, ces limitations ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

9-Recours légal :

Vous agreez avec le fait que Havas Interactive serait lésé si les termes de cet Accord de Licence n'étaient pas expressément respectés. Vous acceptez de ce fait que Havas Interactive est habilité à s'approprier un recours légal en cas de violation de cet Accord de Licence, en plus des autres recours que Havas Interactive peut exercer selon les lois applicables.

10-Annexes :

Cet Accord de Licence a été réalisé suivant les lois de l'Etat de Californie et doit par conséquent se référer à ces lois en cas de contestation ou de problème. Vous acceptez le fait que quel que soit le parti initiant les poursuites judiciaires, le conflit doit être réglé dans un tribunal situé dans l'Etat de Californie, County of Los Angeles.

Cet Accord de Licence ne peut être amendé, modifié ou adapté que par un acte écrit précisant l'amendement, l'adaptation ou la modification, convenu entre les deux parties.

Si la présente licence a été acquise hors des Etats-Unis, le droit local peut alors s'appliquer.

Je reconnais avoir pris connaissance et compris les termes du présent Accord de Licence et reconnais qu'installer ce logiciel équivaut à donner mon accord sur tous les termes de l'Accord de Licence précisés ici. Je reconnais également que cet Accord de Licence résulte d'un accord complet et exclusif entre Havas Interactive et moi-même, et que cet Accord de Licence prévaut sur tout accord ayant préalablement été conclu entre Havas Interactive et moi-même.

©1999 Havas Interactive et Blizzard. Tous droits réservés. Havas Interactive est une marque enregistrée de Havas Interactive. **Warcraft II : Battle.net** est une marque de Havas Interactive.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."