

WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS

M A N U E L



IBM® PC CD-ROM

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



TABLE DES MATIÈRES

AVANT DE JOUER	4
CONFIGURATION MINIMALE	4
INSTALLATION	4
DÉPANNAGE	5
SUPPORT TECHNIQUE	6
TUTORIEL	7
PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS	18
OPTIONS ET PRÉFÉRENCES	21
LES PERSONNAGES LÉGENDAIRES DU MONDE DE WARCRAFT	23
LES CRÉATURES DU MONDE DE WARCRAFT	25
LES RESSOURCES DU MONDE DE WARCRAFT	26
LES LIEUX MYSTÉRIEUX	27
CARTE D'AZEROTH	28
LA CHUTE DU ROYAUME D'AZEROTH	29
LES NATIONS DE L'ALLIANCE	34
UNITÉS TERRESTRES DE L'ALLIANCE	37
UNITÉS NAVALES DE L'ALLIANCE	41
SORTS JETÉS PAR LES PALADINS	43
SORTS JETÉS PAR LES MAGES	44
LES BÂTIMENTS	46
RELATIONS ENTRE LES UNITÉS HUMAINES	50
L'ASCENSION DES ORCS	52
LES CLANS DE LA HORDE	61
UNITÉS TERRESTRES DE LA HORDE DES ORCS	64
UNITÉS AÉRIENNES DE LA HORDE	67
UNITÉS NAVALES DE LA HORDE	68
SORTILÈGES JETÉS PAR LES OGREMAGIES	70
SORTILÈGES DES CHEVALIERS DE LA MORT	71
LES CONSTRUCTIONS DES ORCS	73
RELATIONS ENTRE LES UNITÉS DES ORCS	77
RELATIONS ENTRE LES BÂTIMENTS DES ORCS	78
CRÉDITS	79



AVANT DE JOUER

CONFIGURATION MINIMALE

Ordinateur : Pour jouer avec Warcraft II, il faut être équipé d'un PC IBM compatible à 100%, doté d'un microprocesseur 486/33 Mhz ou plus et comportant au moins 8 Mo de RAM.

Système d'exploitation : Vous pouvez utiliser Warcraft II sous MS-DOS 5.0 ou supérieur, Windows 95 ou Windows 3.1.

Commandes : il vous faudra un clavier et une souris 100% compatible Microsoft

Lecteurs : Pour jouer à Warcraft II, 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.

Vidéo : Il vous faudra pour Warcraft II une carte super VGA compatible-VESA. Blizzard recommande en outre l'utilisation d'une carte avec bus local vidéo (type PCI ou VLB).

Son : Warcraft II admet les cartes Sound Blaster, General MIDI, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System et les cartes compatibles. Pour que la musique du jeu soit jouée avec la qualité laser, votre carte son comme votre lecteur CD-ROM doivent être configurés pour jouer Redbook Audio.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

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

Si votre ordinateur n'est pas muni de la fonction démarrage automatique (Autoplay), ouvrez le dossier "Mon ordinateur" sur votre bureau, puis sélectionner la lettre du lecteur correspondant à votre lecteur CD-ROM. Pour finir, effectuez un double clic sur l'icône Installation.

INSTALLATION SOUS MS-DOS, WINDOWS 3.1

Si vous êtes sous Windows 3.1, retournez sous MS.DOS avant d'installer Warcraft II.

Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM (généralement D ou E), et désignez ce dernier (en tapant "D" ou "E" suivi de [Entrée]). Lorsque le nouveau message apparaît, tapez "Install" puis [Entrée]. Veuillez suivre ensuite les instructions qui apparaissent à l'écran.

Avant de jouer, assurez-vous que vous êtes bien dans le répertoire dans lequel vous avez installé Warcraft II, il s'agit généralement de C:\WAR2. Tapez ensuite "WAR2" puis [Entrée] pour lancer le jeu. Si vous ne réussissez pas à lancer le jeu, veuillez vous référer à la section dépannage de ce manuel.



DÉPANNAGE

Q. Mon programme d'installation bloque sur la sélection de la carte son. Que faire ?

Essayez de sélectionner manuellement votre carte son en utilisant l'option installation manuelle pour choisir la configuration de votre carte son. Si vous utilisez Windows 95 ou Windows 3.1, essayez de sortir vers MS-DOS avant de lancer le programme d'installation. Pour cela, dans Windows 95, sélectionnez "Arrêter", dans le menu "démarrage", puis choisissez "Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS".

Q. Quand je lance mon jeu, mon écran affiche "out of memory error". Que faire ?

Pour supporter Warcraft II, votre système doit comporter au moins 8 megabytes de mémoire vive. Si vous jouez sous Windows 95, essayer de fermer tous les autres programmes pour libérer le maximum de mémoire. Si vous jouez sous DOS, assurez-vous qu'aucun cache-disque tel que SmartDrive n'est chargé dans votre fichier autoexec.bat.

Q. Les scènes de transition et d'introduction n'apparaissent pas. Que faire ?

Pour visionner ces animations, vous devez faire une installation complète de Warcraft II, ou insérer le CD dans le lecteur de CD-ROM.

Q. L'introduction est saccadée ou laisse des traces sur mon écran. Que faire ?

Votre carte vidéo ou votre lecteur de CD-ROM ne sont pas assez rapides pour supporter l'animation. Blizzard recommande d'utiliser au minimum un lecteur CD-ROM double vitesse et une carte avec bus local vidéo (type PCI ou VLB). Procéder à l'installation complète de Warcraft II sur votre disque dur peut améliorer la qualité des animations sur votre système.

Q. Pourquoi n'ai-je pas de son ?

Si vous avez des problèmes avec votre carte son, essayez de lancer le programme de configuration de l'installation qui accompagne le jeu, et vérifiez la configuration de votre carte son. La majorité des problèmes sonores sont dus à des erreurs de configuration du son.

Q. Ma souris ne fonctionne pas. Que faire ?

Si votre souris ne fonctionne pas, vérifiez que le gestionnaire de souris sous DOS est chargé. Windows est doté d'un gestionnaire de souris intégré qui fonctionne exclusivement dans l'environnement Windows. Pour charger le gestionnaire de souris, il vous suffit de taper "MOUSE" [Entrée] avant de lancer le jeu. Si le problème persiste, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre souris.

Q. Le jeu ne tourne toujours pas correctement. Que faire ?

Si l'utilisation du jeu persiste à vous poser des problèmes, référez-vous au fichier README.TXT. Vous pouvez recourir à l'utilitaire SETUP pour afficher ce fichier.



SUPPORT TECHNIQUE

America Online: Industry Connection - Keyword "BlizzardEnt," adresse : BlizzardEnt.

Blizzard IceNet: (714) 955-1481 avec configuration 8,n,1. Support jusqu'à 28.800 bauds

Compuserve: Game Publishers forum (GO GAMEDPUB) dans Blizzard Entertainment

Internet: support@blizzard.com

World Wide Web: <http://www.blizzard.com>

GARANTIE

EURO-MAINTENANCE

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre hot-line au:

(16) 99 08 90 77

Demandez le numéro d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à:

EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre vos nom, prénom et adresse, ainsi que: le n° d'accord, la date d'achat et la magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

Vous pouvez désormais consulter le service consommateurs

UBI SOFT sur le 3615 UBISOFT*

<http://www.ubisoft.com>

(informations, astuces, boîtes aux lettres...)

* 1,29FF/minute

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**.(new Campaign) L'écran de sélection de Race va maintenant apparaître.
4. Pour choisir de commander les Humains, sélectionnez le menu Campagne des Humains. (Human Campaign) 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 (utilisé 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 UNITÉS

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.

MENU D'ORDRES

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.

MENU

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

Sauvegarder le jeu (Save) : vous sauvegardez la partie en cours.

Charger (Load) : vous chargez une partie que vous aviez sauvée précédemment.

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

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

Objectifs du Scénario (Scenario Objectives) : vous pouvez consulter à nouveau les objectifs du scénario.

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

En option de jeu à jouer 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. (Town Hall) 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. (Town Hall) 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 (Train Peasant) 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 (Build More Farms)...** 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 (Build Farm) 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 (Town Hall) ne peut être trop rapproché d'une mine d'or.

Chantiers navals (Shipyards) et raffineries (Oil Refineries) ne peuvent être trop rapprochés d'une flaque pétrolière.

Chantiers navals, (Shipyards) fonderies et raffineries ne peuvent être construits qu'en zones côtières.

Les plates-formes pétrolières (Oil Platforms) 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. *Note : 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 du dommage que le bâtiment peut supporter.

Note : 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 répètera 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.

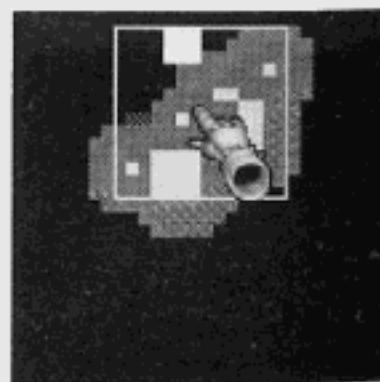
1. Sélectionnez un paysan, puis l'icône Récolter (Harvest Lumber) dans la zone Menu d'ordres.
2. Un curseur de sélection apparaîtra quand vous ramènerez la souris sur la carte de commande. Cliquez sur la zone forestière dans laquelle vous souhaitez que votre paysan travaille.
3. Votre paysan se mettra alors à abattre des arbres et à faire du bois qu'il apportera de lui-même à l'Hôtel de ville. Il répètera 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.

Note : 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.

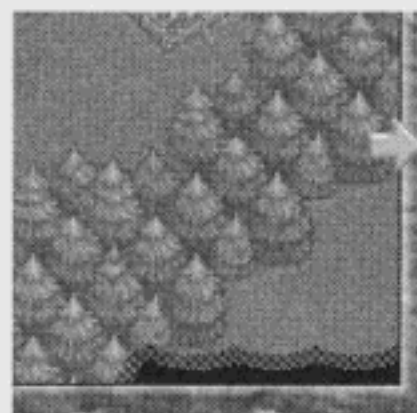
CONSULTER LES CARTES

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 flèches.



Cercles de pouvoir (Circles of Power)

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 exigeant de se rendre à un endroit précis.

MENU D'ORDRES ET COMBATS

Portrait
Voici à quoi ressemble votre unité

Points de santé (Hit Points)
Barre de statut et chiffre indiquant l'état de santé de l'unité

Armure (Armour)
Domage infligé à une unité et absorbé par ses moyens de défense.

Portée (Range)
Indique la portée de l'attaque

Vitesse (Speed)
Indique la vélocité du mouvement de votre unité



Niveau (Level)
Indication du nombre d'améliorations dont l'unité a bénéficié. (niveau 1 par défaut, puis un point par amélioration)

Domage (Damage)
Domage infligé par votre unité à l'ennemi. Echelle min-max, le minimum correspondant au plus petit domage causé (quelle que soit la protection de l'ennemi) et le maximum de dégâts infligé à un ennemi dépourvu d'armure.

Visibilité (Sight)
Distance à laquelle votre unité distingue les objets.

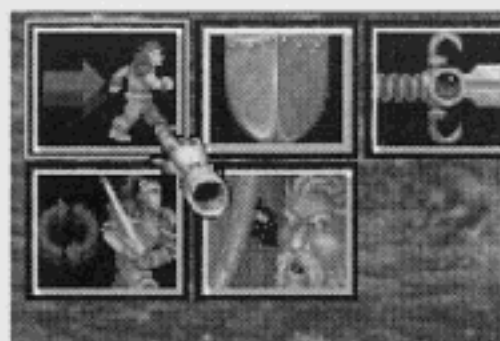
Vous pouvez à tout moment donner des ordres à vos unités. Les ordres sont les mêmes pour toutes les unités, mais certaines possèdent des facultés spécifiques.

1. Sélectionnez un fantassin. (Footman) Ceci ouvrira la fenêtre de description de l'unité et la zone Menu d'ordres placés à gauche de la carte de commande.

OPTIONS

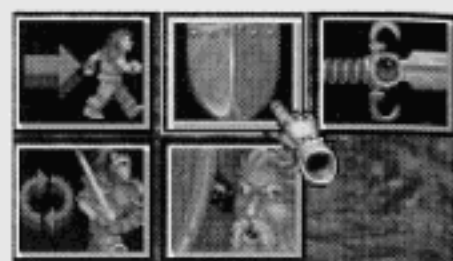
Avancer

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



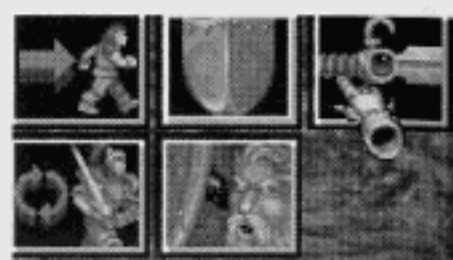
Stop

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



Attaquer (Attack)

5. Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Attaquer. (Attack)
6. Un curseur de sélection apparaîtra sur la carte de commande. Déplacez le pour indiquer la cible que l'unité sélectionnée devra attaquer.
7. 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.*
8. Alors que le fantassin attaque, sélectionnez l'Hôtel de ville.
9. 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.
10. Sélectionnez le fantassin qui attaque et choisissez l'icône Stop dans la fenêtre Ordres des unités pour arrêter le combat.



Patrouilles (Patrol)

11. Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Patrouiller. (Patrol)
12. 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.
13. Pour arrêter la patrouille, sélectionnez le fantassin et cliquez sur l'icône Stop.



Tenir la position (Stand Ground)

14. Alors que le fantassin est sélectionné, cliquez sur l'icône Tenir la position. (Stand Ground)
15. Le fantassin alors se contentera de tenir sa position et de défendre ce point sans se déplacer pour attaquer une unité ennemie.
16. Pour arrêter de tenir la position, sélectionnez le fantassin et cliquez sur l'icône Stop.



Gagner du terrain (Attack Ground)

17. 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 (Attack Ground) qu'avec des unités dotées d'armes autorisant le tir à distance.



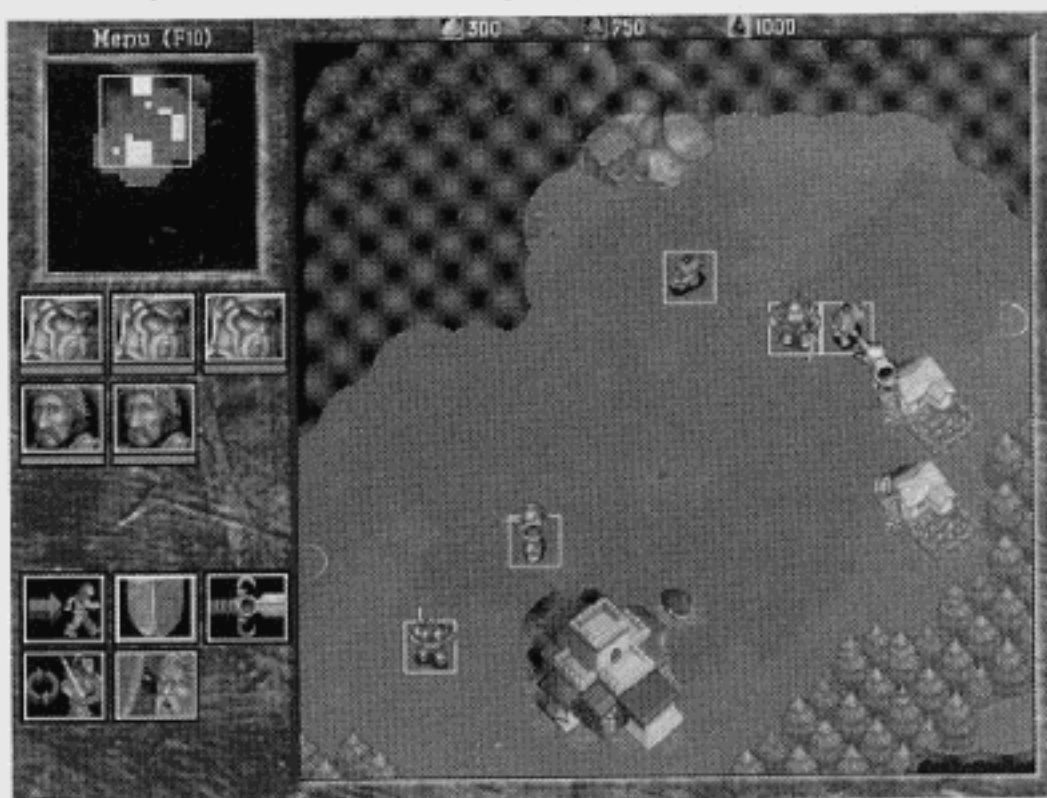
Commandes automatiques

18. 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.
19. Sélectionnez un paysan.
20. 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.
21. Le paysan se dirigera automatiquement vers les arbres et commencera à les abattre.
22. Sélectionnez un fantassin.
23. 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.
24. Le fantassin se déplacera automatiquement vers la zone sélectionnée.
25. 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.

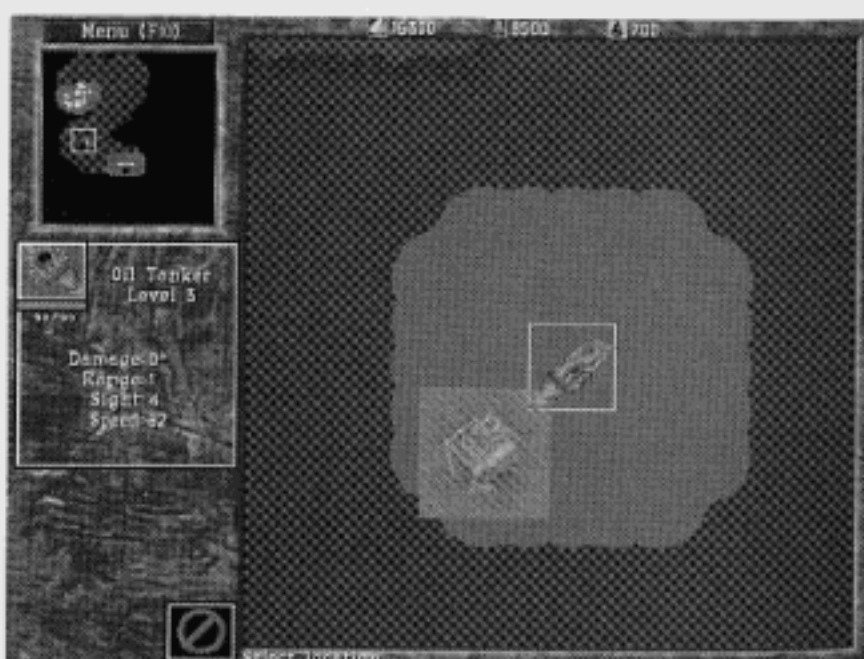
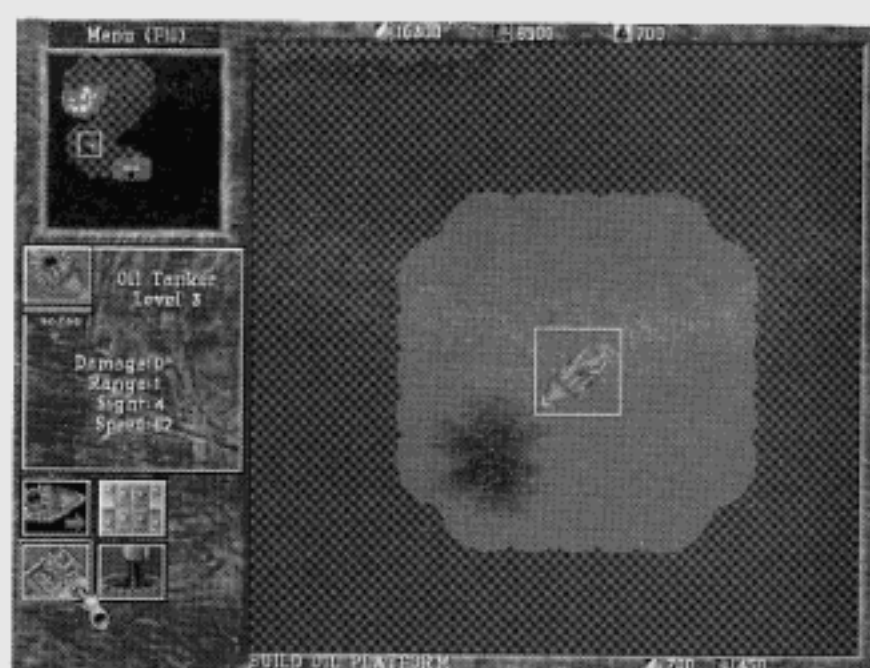
Ordre de poursuite

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 (Oil Tankers)

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 (Transports)

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, sélectionner l'icône Débarquer des Menu d'ordres des navires de transport. (Unload 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 À PLUSIEURS JOUEURS

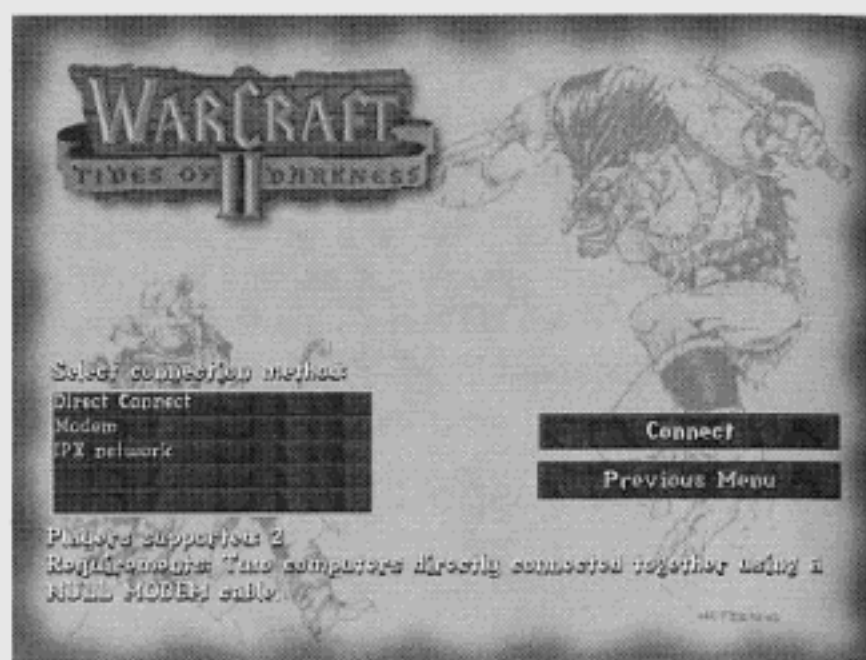
Pour commencer une nouvelle partie à plusieurs joueurs, cliquez sur l'option de jeu Plusieurs joueurs. Entrez dans le cadre le nom que vous souhaitez que l'on vous donne lors des parties à plusieurs joueurs. Cliquez sur OK pour faire apparaître l'écran de méthode de connexion.

Warcraft II : Tides of Darkness admet trois protocoles de connexion : connexion par liaison série, connexion par modem ou connexion par réseau. Ces trois modes de connexion sont décrits plus bas.

MÉTHODES DE CONNEXION

Connexion directe

Pour deux joueurs.

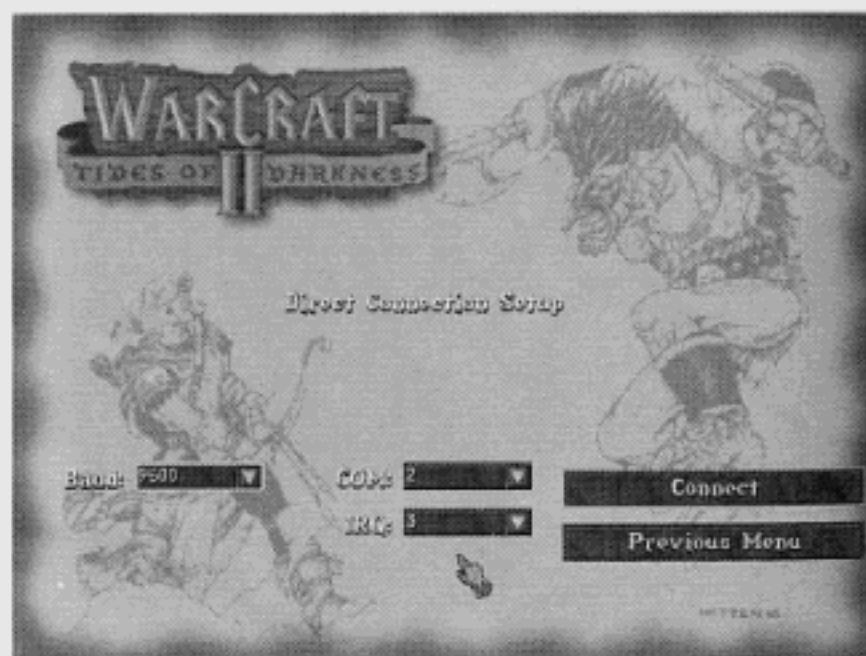


Condition: disposer de deux ordinateurs reliés directement entre eux par un câble modem nul.

Baud: 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: c'est le numéro du port auquel vous connectez le câble modem nul.

IRQ: il s'agit de "interrupt request line", ou demande d'interruption de ligne, cette valeur 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.



Connexion: cette commande connecte les deux ordinateurs.

Pour le Joueur 1: cliquez sur Connexion, le message Réponse attendue s'affiche. Vous pouvez alors choisir votre scénario avec la touche Sélectionner scénario. Attendez que l'autre joueur ait coché la case rouge en face de son nom (ce qui signifie qu'il est prêt). Vous pouvez commencer la partie.

Pour le Joueur 2: cliquez sur Connexion puis choisissez votre camp (Orc/Humain), puis cochez la case rouge en face de votre nom pour signaler à l'autre joueur que la partie peut commencer. S'il y a un problème à la connexion, choisissez Annuler connexion puis réessayez.

Modem

Pour deux joueurs

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

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

Baud: c'est la vitesse à laquelle vos ordinateurs communiqueront par l'intermédiaire des modems. Elle dépend de la rapidité de votre modem.

Com: c'est le numéro du port auquel vous connectez votre modem.

IRQ: il s'agit de "interrupt request line", ou demande d'interruption de ligne, cette valeur 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.

Connexion: 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

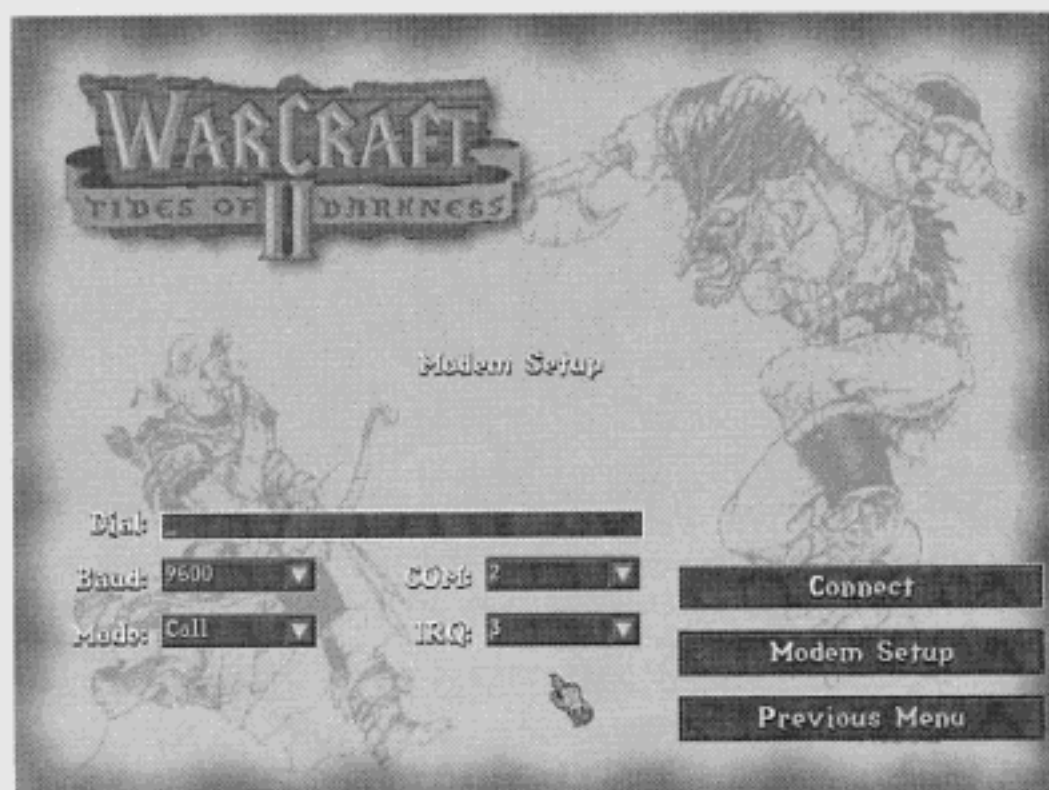
Si vous n'êtes pas certain d'une des configurations suivantes, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre modem.

Libérer: 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 envoyé par votre ordinateur à votre modem pour initier la connexion avec un autre ordinateur.

Raccrocher: cette ligne de commande est envoyé par votre ordinateur à votre modem lorsque votre connexion a pris fin.

Tonalité ou Impulsion: il s'agit du type de numérotation que votre modem utilise.



Réseau IPX

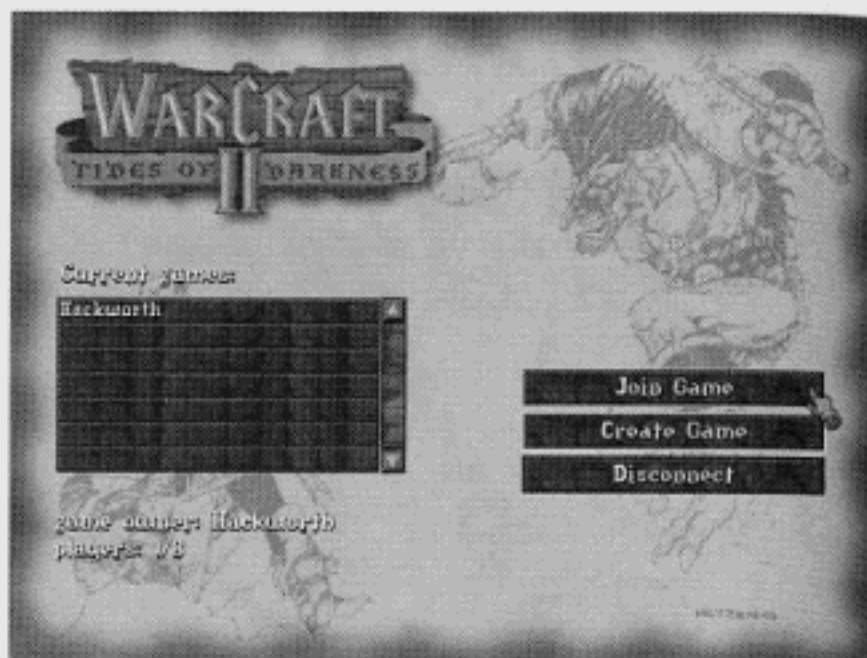
Pour 2 à 8 joueurs

Conditions: tous les ordinateurs doivent être reliés à un réseau compatible IPX.

Parties en cours: c'est une liste des parties en cours sur le réseau auxquelles vous avez la possibilité de vous joindre.

Rejoindre la partie: cette commande vous autorise à rejoindre la partie que vous avez sélectionnée.

Créer une partie: cette commande vous permet de créer une partie à laquelle d'autres pourront se joindre.



Rejoindre la partie

Votre race: vous pouvez choisir de jouer du côté des Humains ou du côté des Orcs. Si vous ne souhaitez pas rejoindre cette partie, choisissez. Abandonner la partie.

Créer une partie.

En tant que créateur de cette partie, votre nom apparaît en haut de la liste des joueurs. Vous pouvez choisir de laisser les autres places libres, de faire jouer l'ordinateur à une ou plusieurs d'entre elles, ou de les fermer (réduisant ainsi le nombre de joueurs potentiels sur cette partie).

Votre race: vous êtes libre de choisir les rangs des Humains ou des Orcs.

Brouillard de guerre: vous choisissez de jouer avec ou sans cette fonction.

Codes triche: vous pouvez les autoriser ou les interdire.

Ressources de départ: vous avez le choix entre Par défaut, et les niveaux faible, moyen et fort.



Position de départ: la position de départ peut être choisie de manière aléatoire ou déterminée, comme indiqué sur la carte du jeu.

Type de terrain: vous pouvez utiliser la carte par défaut ou choisir la carte configurée pour les forêts, l'hiver ou les terres en friche.

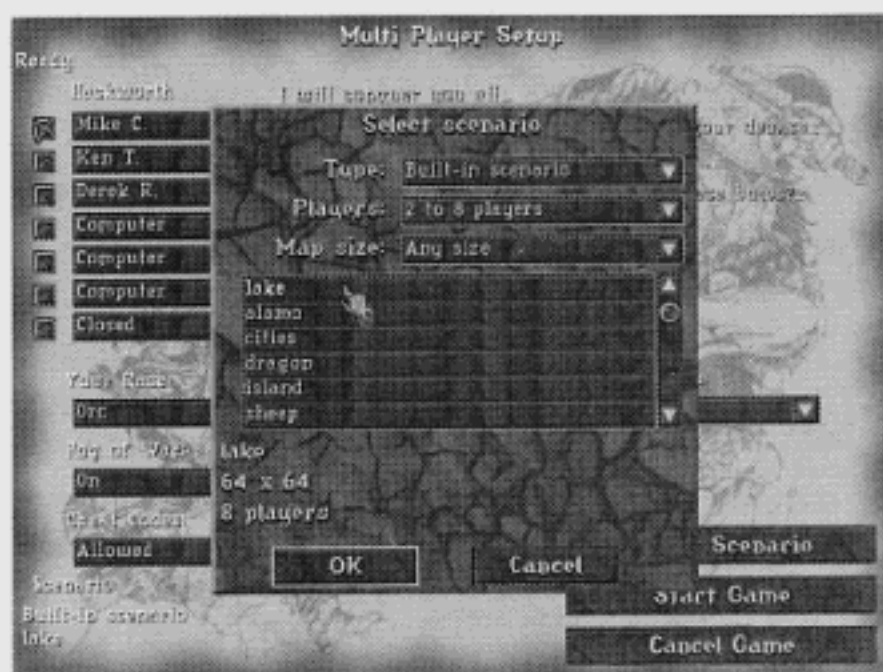
Unités de départ: vous pouvez choisir la carte par défaut ou commencer avec un seul paysan.

Choisir scénario

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

Joueurs: vous pouvez choisir une partie de 2-8 joueurs, une de 2-4 joueurs, ou encore une de 5-8 joueurs.

Dimensions: 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.

COMMANDES POUR LES PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS

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 l'icône M en haut à droite de l'écran.

Pour savoir lesquels des joueurs sont vos alliés, cliquez cette fois 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.

OPTIONS ET PRÉFÉRENCES

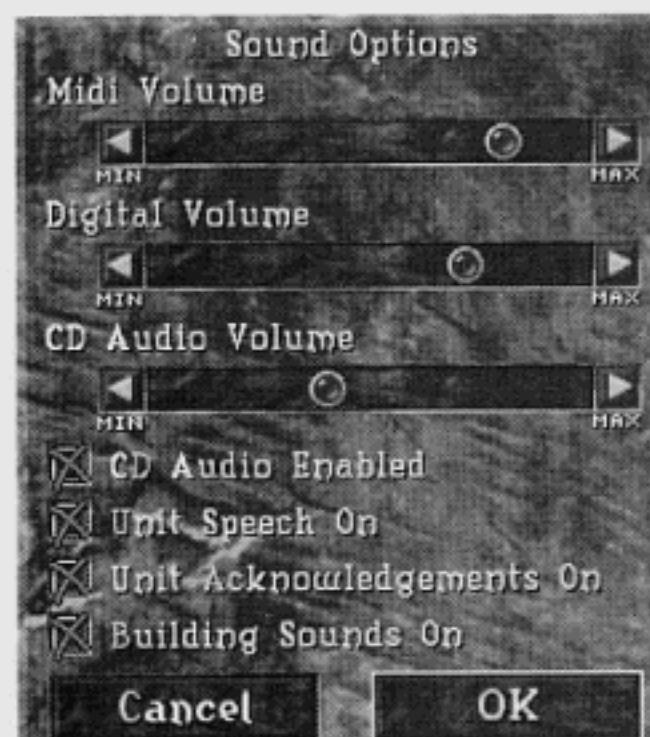
Options sonores

*Volume MIDI, Volume Digital,
Volume CD Audio*

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

Son activé

Il s'agit là de jouer RedBook Audio à partir de Votre CD-ROM de Warcraft II pendant que vous disputez une partie. Vous pouvez choisir de passer votre CD audio préféré tout en continuant de jouer. Toutefois, les morceaux de votre CD seront choisis en fonction des scénarii.





Voix des unités activées

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

Réponses des unités activées

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

Bruits de construction activés

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 commandé par le bouton droit de la souris, et la perte des fonctions de commandes automatiques sur ce même bouton de souris.

Style Warcraft II

Il configure les commandes de 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 commandé sur ce même bouton de souris.

Brouillard de guerre

Le joueur peut choisir s'il désire ou non utiliser le brouillard de guerre.

Mode mini-carte

En choisissant d'afficher ou non les Infos Terrain dans la mini-carte, vous pouvez avoir plus ou moins d'information sur les parties de terrain déjà explorées.



Les personnages légendaires du monde de Warcraft



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 Anéantisiteur 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 Démon, 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.

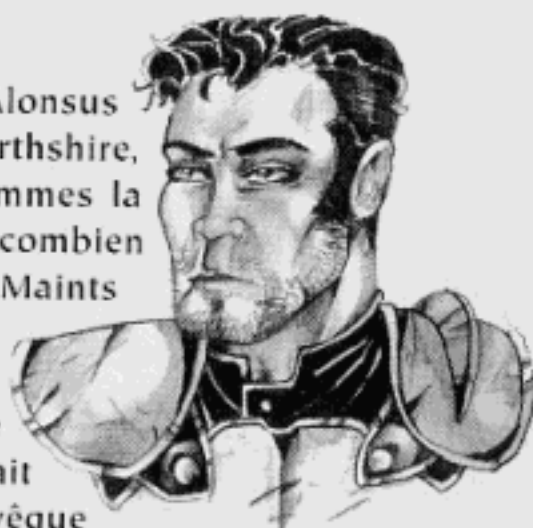


METZEN • 33



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. Mains 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 • 35



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 • 35



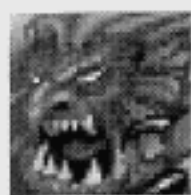
Zuljin

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 • 35

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 • 89

Les Ressources du monde de Warcraft



Or (Gold)

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 (Lumber)

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 (Oil)

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 graisseuse 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

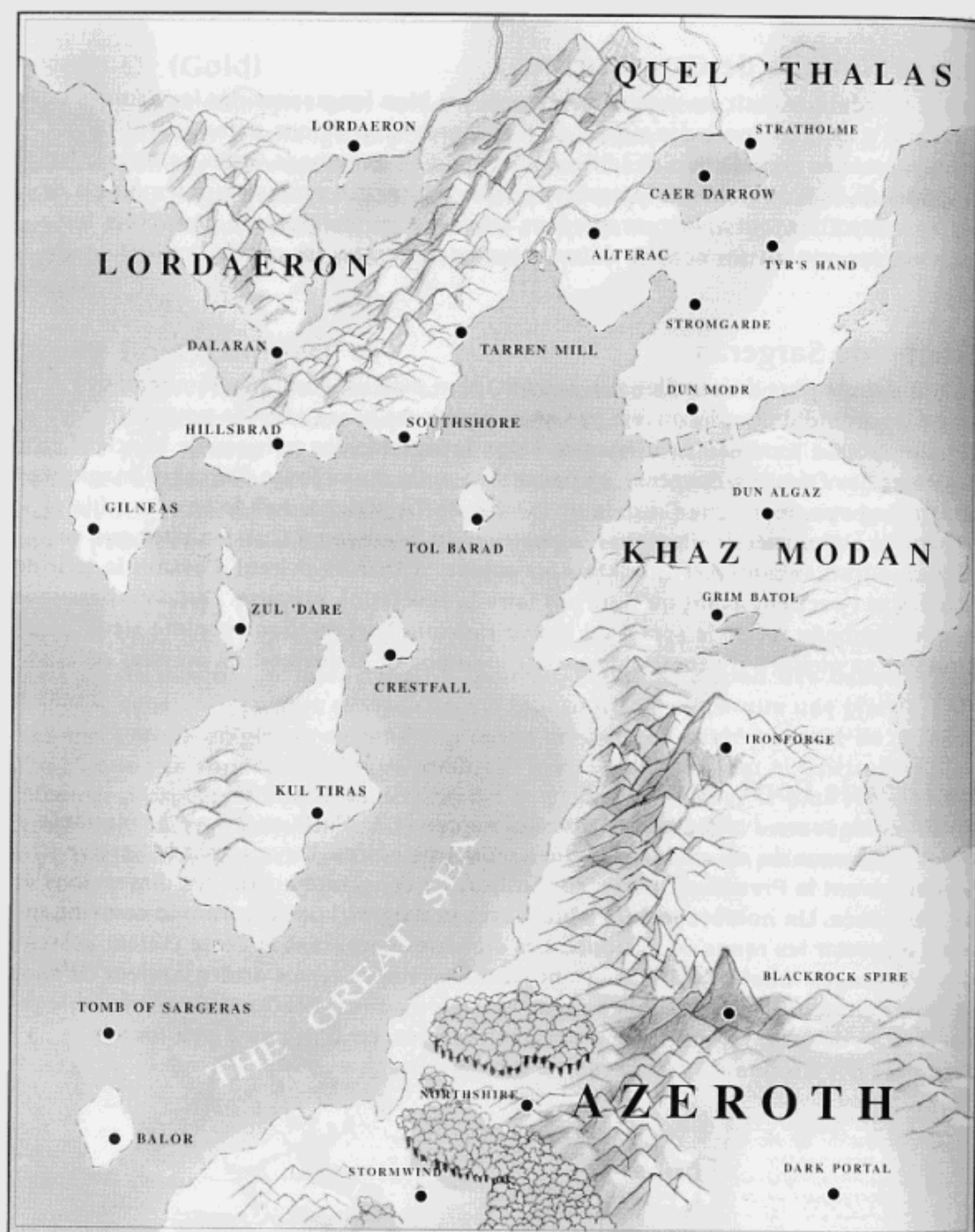
La Pierre runique était un monolithe érigé il y a bien longtemps par les druides des Elfes qui y avaient gravé des runes, de puissantes inscriptions garantissant la protection et la bénédiction des Elfes. Sitôt que Gul'dan et ses Ogres se furent emparés de la Pierre, ils s'empressèrent de la débiter 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 Sargeras 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, Sargeras, qui périt à la suite d'une joute d'arcanes magiques contre Aegwyn, mythique Gardien de l'Ordre de Tirisfal. Medvih 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 Medvih 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 Medvih 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'irréversible perversion de cette région s'étend progressivement, envahit peu à peu tout le Royaume d'Azeroth avant de gagner le monde entier.





La chute du Royaume d'Azeroth

(contée par la gardienne de Tirisfal)





Je 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 puissantes 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 pénétrai 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 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. Sargeras, 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 Sargeras 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 l'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.





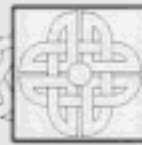
Medvîh et ses sortilèges n'étaient plus. Cependant, des centaines d'orcs continuaient chaque jour de pénétrer le territoire des hommes en empruntant la Porte. Blackhand mort, Orgrim ne tarda guère à s'emparer du contrôle du clan de Blackrock, le plus puissant des clans de la Horde. Gul'dan le tristement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

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.



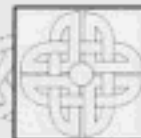
Lordaeron

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.





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.



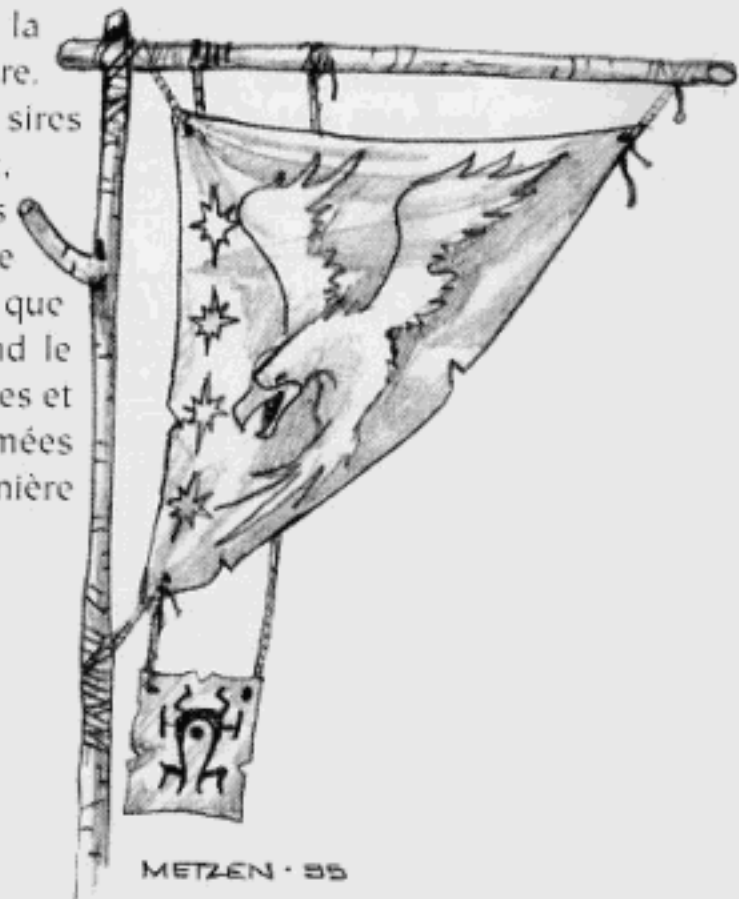
METZEN - 88

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 - 88





Unités terrestres de l'Alliance



Paysans (Peasants)

Habitué aux durs labeurs, les paysans des Royaumes de Lordaeron ont également le coeur 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 (Footmen)

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 leur féroces ennemis que par une dague et un écu. Ces valeureux soldats sont prompts à répondre à l'appel au combat.



Archers Elfes (Elven Archers)

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'oeil 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 (Elfen Rangers)

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 redoutable encore que les simples archers, ces Elfes font la terreur de leurs adversaires. Ces guerriers, secrets et réservés n'étaient jamais intervenu 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 (Knights)

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 (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.



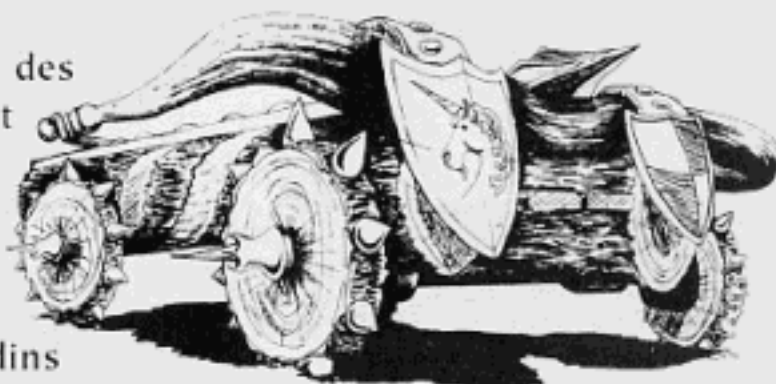
METZEN • 99





Ballista

La ballista permet de propulser des billes 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 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. ...





Unités aériennes de l'Alliance

Machines volantes des gnomes

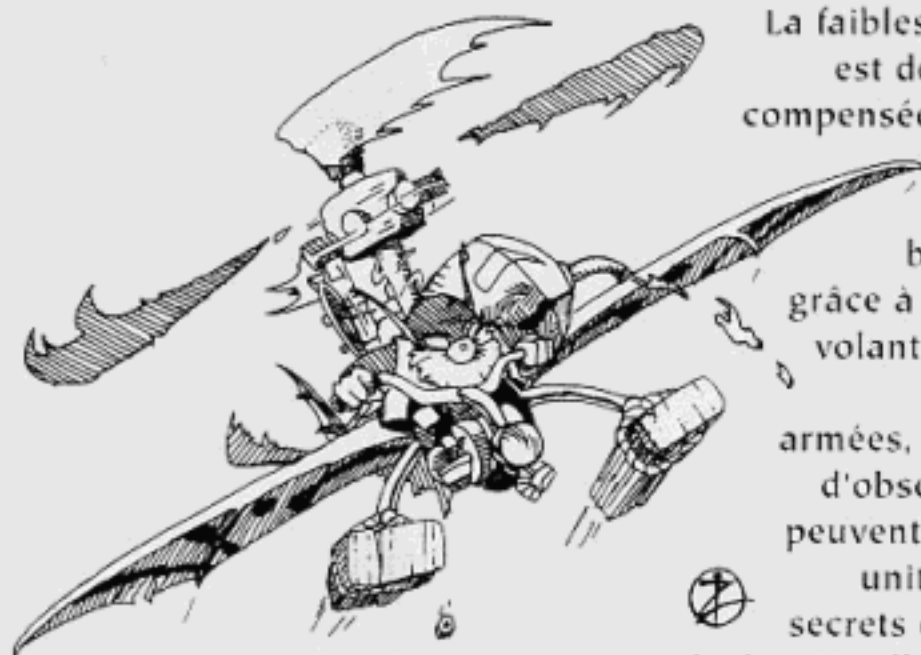


La faiblesse physique des gnomes est depuis toujours largement compensée par leur extraordinaire

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 secret rituel, ces Nains leurs ennemis ne redoutent et de leurs amis se 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, se rangent Nains et griffons aux côtés de ceux qui combattent la Horde.





Unités navales de l'Alliance



Pétroliers (Oil Tanker)

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.



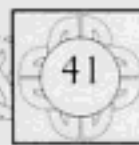
Destroyers des Elfes (Elven Destroyer)

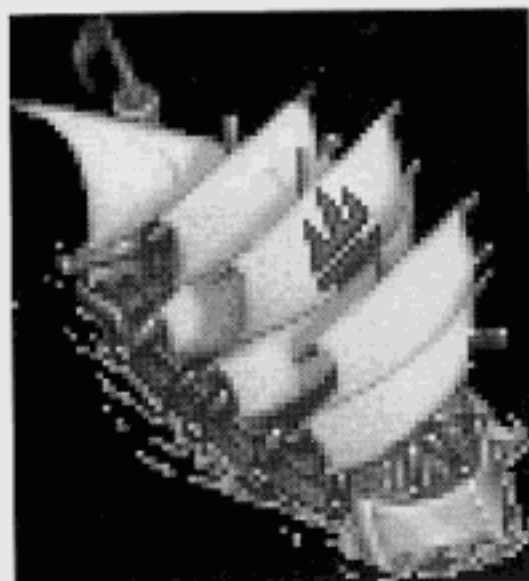
Les destroyers des Elfes sont de puissants navires de guerre empruntés à la flotte militaire de Quel'thalas. A la barre on trouve des officiers de la marine des Elfes. Leur habilité confère à ces vaisseaux maniabilité et souplesse, ce qui leur permet d'être là où ils sont le plus utiles. Les destroyers 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

Les navires de transport constituent un élément crucial de l'effort de guerre de l'Alliance. 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 (Battleship)

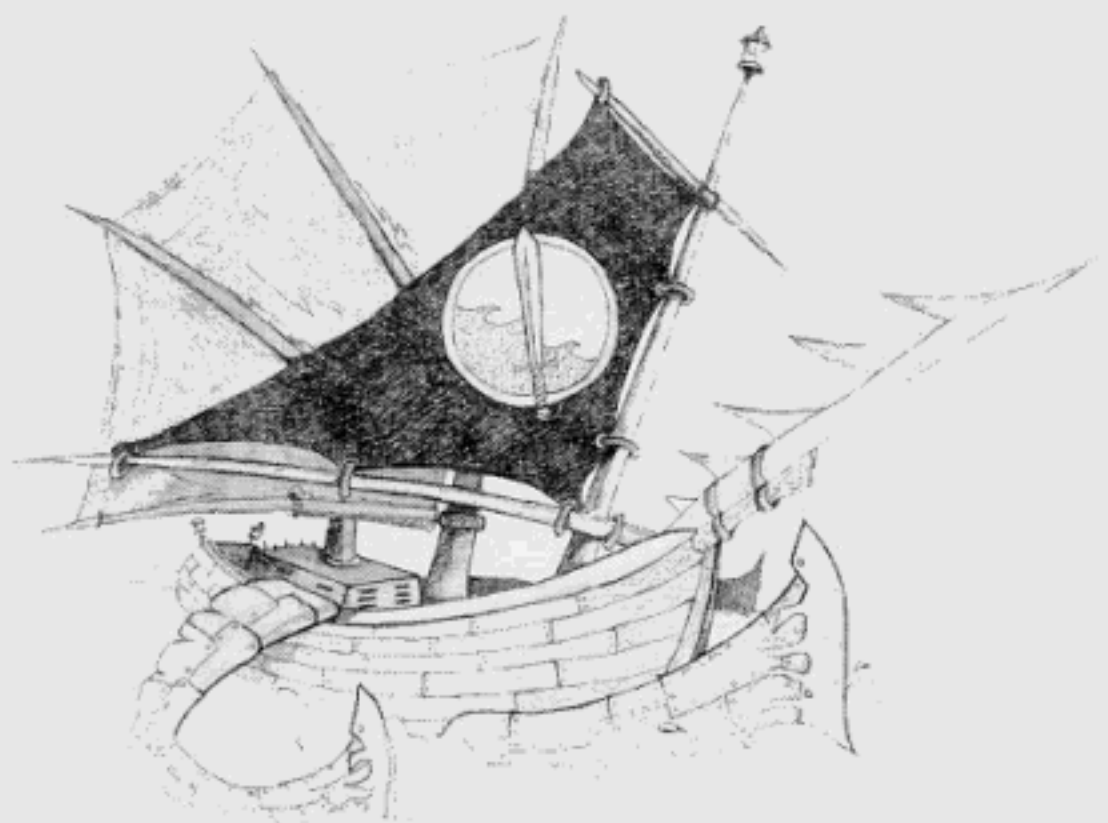
La défense navale de l'Alliance repose dans une très large mesure sur ces fantastiques vaisseaux de guerre. Ce navire n'a pas son pareil dans toute la flotte de l'Alliance, son armement, sa taille imposante et sa protection blindée sont uniques. Sa force de frappe combinée à une solide protection compensent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



Sous-marins des gnomes (Gnome Submarine)

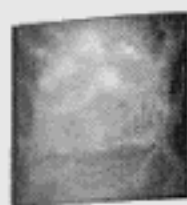


Les gnomes inventeurs ont une fois de plus fait démonstration de leur imagination en concevant une étrange machine qu'ils ont nommée le Sous-marin. Ce vaisseau étanche possède la faculté de s'immerger entièrement sous les flots tout en continuant d'observer l'ennemi resté en surface. Le Sous-marin n'est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





Sorts jetés par les paladins



Vision sacrée (Holy Vision)

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 (Healing)

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 (Exorcism)

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 ne 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 sortilèges des mages



Eclair (Lightning)

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 (Fireball)

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, consumant quiconque croise son chemin.



Bouclier de feu (Flame Shield)

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.



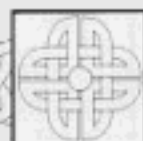
Lenteur (Slow)

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 (Invisibility)

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 tout 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 abat 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 (Polymorph)

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.

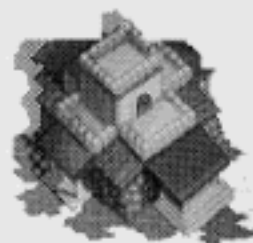




Les bâtiments

Hôtel de ville (Town Hall)zp

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 (Farm)

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 (Barracks)

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 encouragent 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 (Elven Lumber Mill)

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.



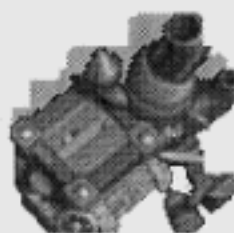
Dans ces scieries sont également effectués des ouvrages plus fins, ainsi y sont fabriquées les flèches auxquelles les archers Elfes doivent d'être renommés et redoutés par toutes les troupes de la Horde. Les artisans Elfes peuvent, si on leur en donne les moyens améliorer la qualité de ces flèches et 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 (Blacksmith)

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 (Towers)

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. La présence de ces tours dans les contrées sauvages permet de garantir le prestige et le 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.



Scout



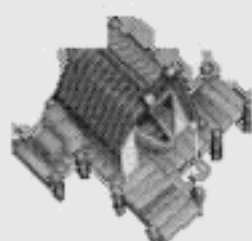
Guard



Tower

Chantier naval (Shipyard)

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 (Foundry)

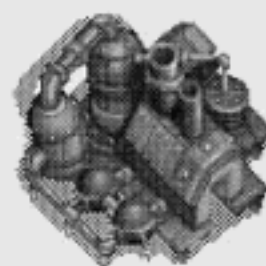
La construction de fonderies permet en premier lieu de bâtir les puissants vaisseaux que sont les navires dits de guerre et de transport. Les fondeurs sont zélés et compétents, l'unique obstacle qui les empêche d'améliorer l'armement et la protection de la flotte de l'Alliance, c'est le manque de ressources. 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 (Oil Refinery)

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 (Keep)

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 (Stables)

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 (Church)

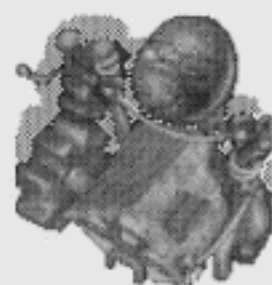
Les Eglises sont des lieux de culte les citoyens de Lordaeron viennent quérir la révélation spirituelle. Jadis y officiaient de dévots prêtres. Mais en ces temps de guerre, ce sont les Paladins qui exercent le ministère du culte. Ces pieux guerriers aiment d'ailleurs à se rassembler en ces sanctuaires 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 (Gnomish Inventor)

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 (Mage Tower)

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 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 (Gryphon Aviary)

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 (Castle)

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 unités Humaines



paysans



Hôtel de ville



Machine volante



Gnome inventeur



Scierie



Fantassin



Base militaire



Cavalier griffon



Forteresse aviaire



Archer des Elfes



Base militaire



scierie



Unité d'élite des Elfes



Base militaire



scierie



améliorer en Place forte



Ballista



Base militaire



scierie



Forge



Pétrolier



Chantier naval



Chevalier



Base militaire



Forge



Ecuries



Destroyer



Chantier naval



Paladin



Base militaire



Forge



Ecuries



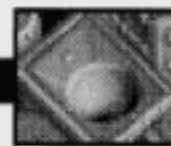
amélioration pour Eglise



Navire de transport



Chantier naval



fonderie



Nains démolisseurs



Gnomes inventeurs



Navire de guerre



Chantier naval



Fonderie



Mage



Tour des mages



Sous-marin



Chantier naval



Gnome Inventeur





Relations entre les bâtiments des Humains





METZEN • BS

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 avions 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 de septième cercle du Conseil des ombres, connais mieux que quiconque le sombre et ardent désir que peut inspirer le pouvoir, le pouvoir absolu.

Les Shamans de mon clan m'enseignèrent dès le plus jeune âge les arcanes de la magie des orcs. Je canalisai les froides et maléfiques énergies de l'Enfer sinueux avec aisance et naturel. Mes dons me valurent rapidement d'être remarqué par les autres Shamans. 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'importât 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 vers 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 avions 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 avions 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 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.



Gul'dan le Sorcier



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 desirs 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.



METZEN • 55

Le Démon Kil'jaeden



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, 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 avait 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 mène 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, avait 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 corruptible. 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 cœur 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 Sargeras, 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



Orgrim Doomhammer brandissant la tête de Blackhand



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 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 péri, 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 préoyaient 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.

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.



METZEN • 55

Gul'dan se "soumet" à Doomhammer





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 décatiés 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 cœur 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 Sargeras 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 · 33



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 • 35

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 Démon. 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 • 55

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 • 55

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 de raffinage 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



METZEN • 55

Clan de Dragonmaw

Chef : Zuluhed le tordu

Couleur du clan : blanc

Historique : Le clan de Dragonmaw, dirigé par le Shaman 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 Shaman, 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 • SS

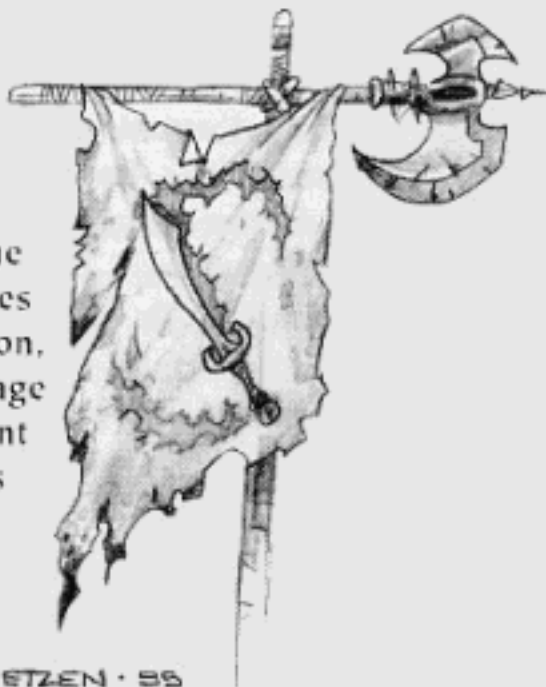
Clan de Burning Blade

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 • SS



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 de 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 (Troll Axethrower)

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.



Trolls allumés (Troll Berzerker)



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.



JUSTIN
TRAVITT



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 (Death Knight)

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 (Goblin Sappers)

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.

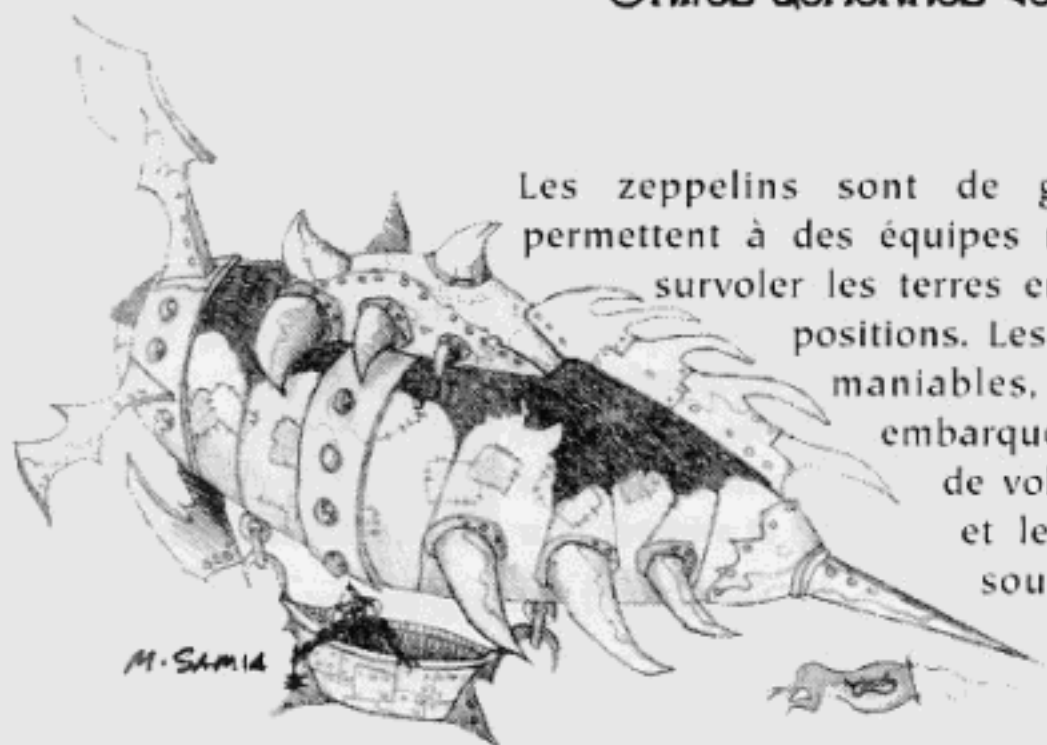


Unités aériennes de la Horde

Zeppelin goblin

Les zeppelins sont de géniales inventions qui permettent à des équipes restreintes de goblins 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.

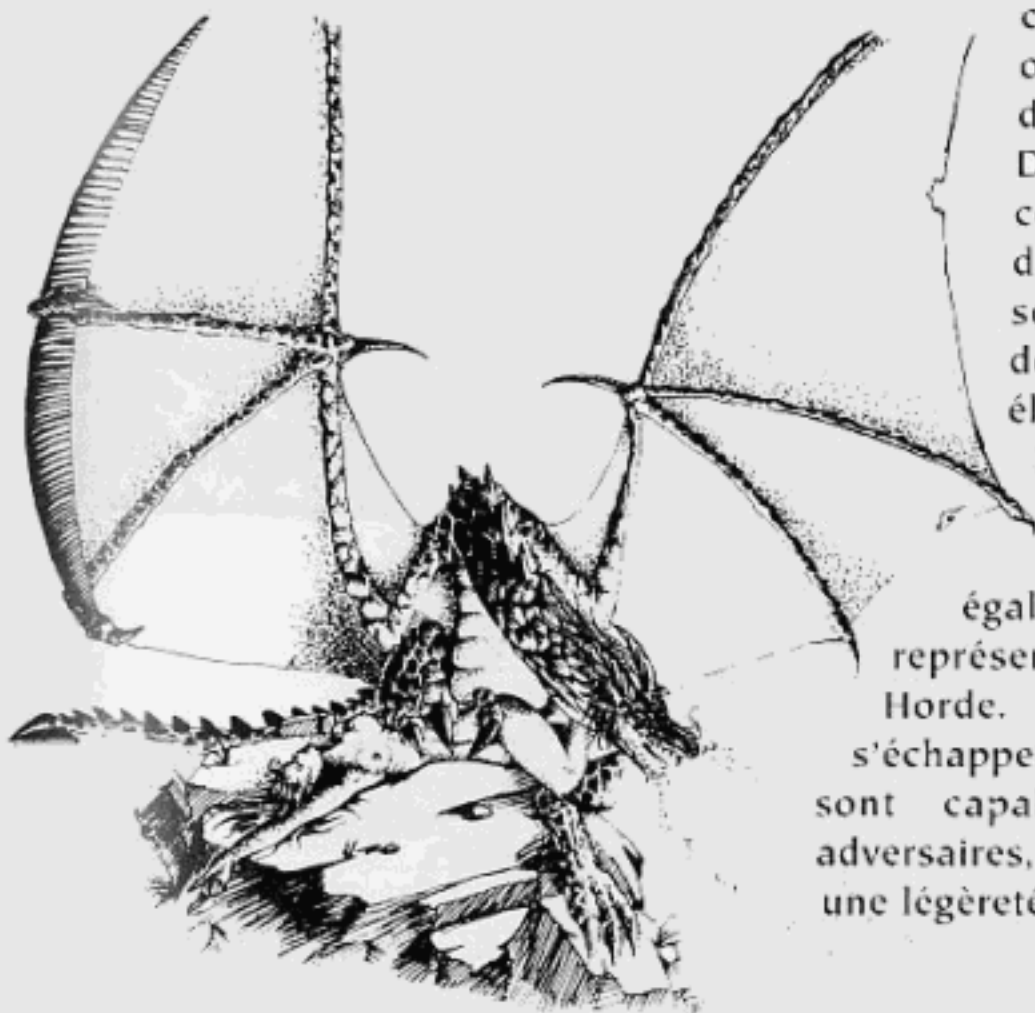


Dragons

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

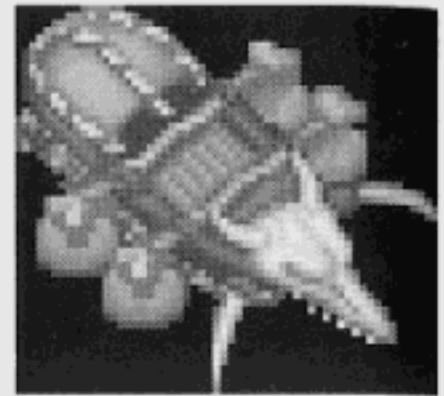


Unités navales de la Horde



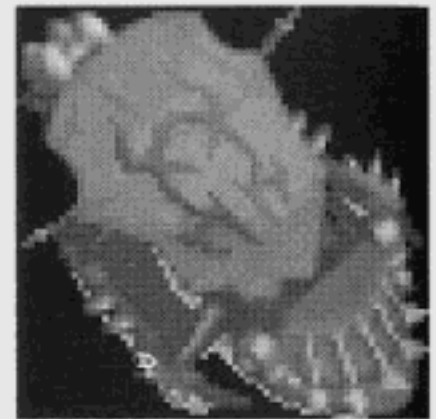
Pétrolier (Oil Tanker)

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 (Troll Destroyer)

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

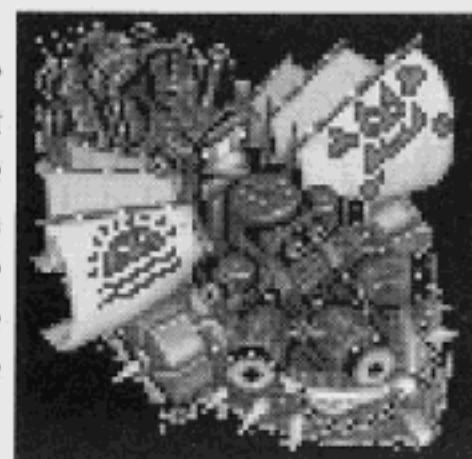
Les navires de transports sont tout à la fois gigantesques et squelettiques ; ils sont utilisés pour faire traverser fleuves et océans aux troupes de la Horde. Lents et maladroits, ces navires sont protégés du feu ennemi par une armure magique. Les navires de transport de la Horde sont habituellement 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.





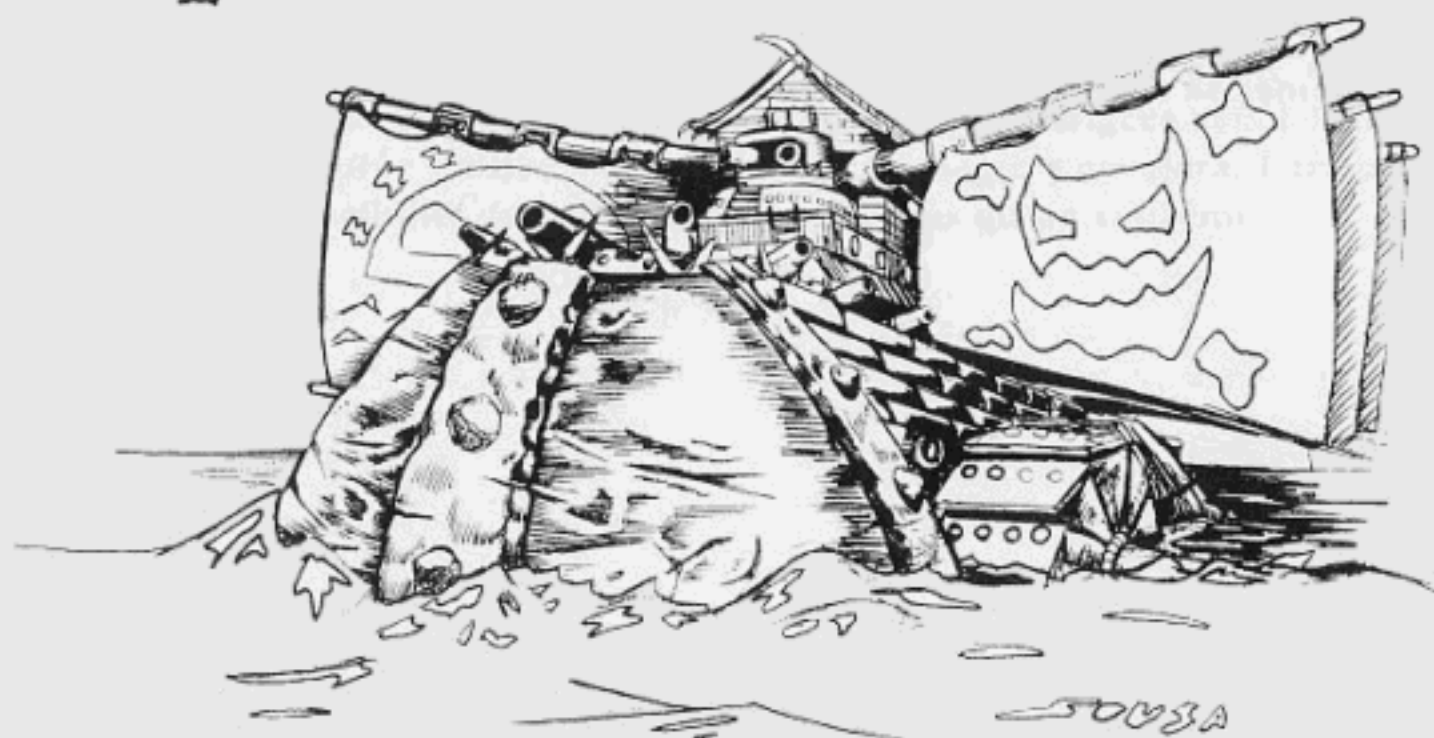
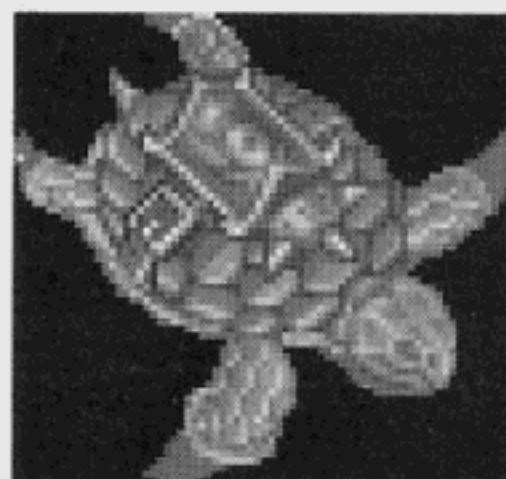
Mastodontes des Ogres (Ogre Juggernaught)

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.



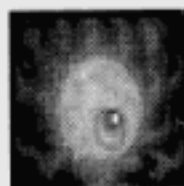
Tortues géantes (Giant Turtles)

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. Étrange 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 (Eye of 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 (Bloodlust)

Ce sortilège permet d'inoculer à un guerrier de votre camp une irrépressible 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 (Touch of Darkness)

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 (Death Coil)

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 (Haste)

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 (Unholy Armour)

Ce sort fut emprunté aux arts nécromantiques anciens, il transforme une partie des forces vitales de l'enchanté en une armure surnaturelle et fantasmatique. 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 (Decay)

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 (Whirlwind)

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 (Raise Dead)

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 (Pig Farm)

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 (Great Hall)

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 (Barracks)

Le 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 (Troll Lumber Mill)

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 (Blacksmith)

Les orcs qui vivent et oeuvrent 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 utiles lorsqu'il s'agit de développer d'étranges dispositifs destinés à améliorer la précision et la puissance du tir de ces fantastiques machines de guerre. Leur savoir-faire est parfois nécessaire pour construire des bâtiments complexes.



Tour de surveillance (Watch Tower)

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.



Watch



Guard



Cannon

Chantier naval (Shipyard)

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 (Foundry)

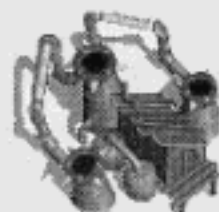
Facilement identifiable grâce aux trois hautes cheminées qui l'entourent, le rôle de la fonderie consiste avant tout à produire des plaques renforcées pour les armures et des canons destinés à armer les plus gigantesques des navires des orcs, les mastodontes. Ténèbres abyssales et chaleur surnaturelle 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 (Oil Refinery)

La structure principale de la raffinerie est flanquée de deux pipelines 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 (Stronghold)

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 (Ogre Mound)

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 (Altar of Storms)

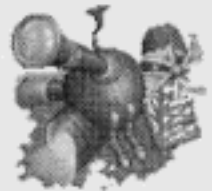
Taillés dans la Pierre runique de Caer Darrow, les autels de l'orage canalisent les forces diaboliques grâce aux figurines de bronze qui les surmontent et pervertissent la magie des Elfes gravée initialement dans la pierre. Ces énergies perdues lorsque Doomhammer occit les Sorciers servent maintenant à la création des Ogremagies. 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 (Goblin Alchemist)

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 (Temple of the Damned)

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 (Dragon Roost)

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 (Fortress)

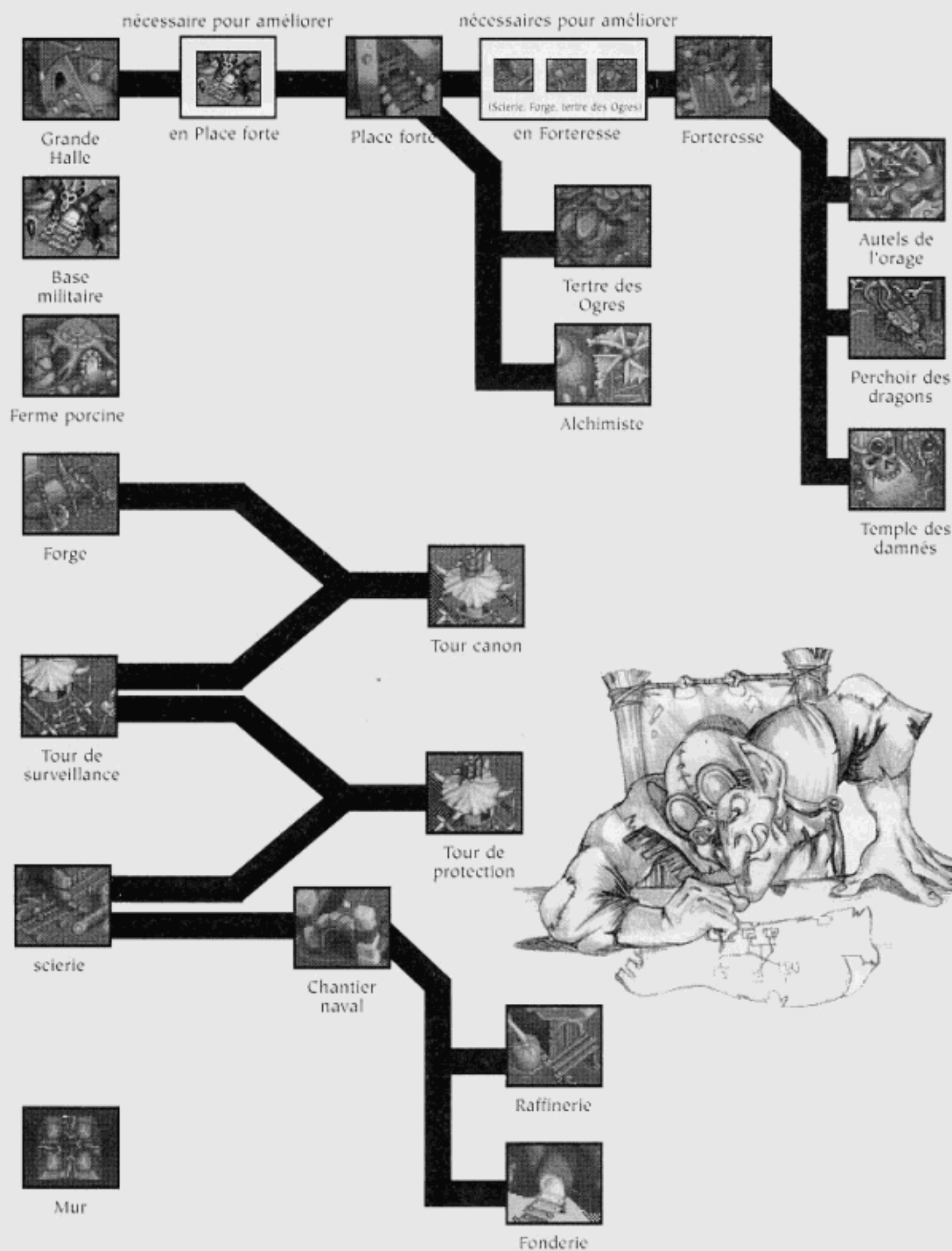
Centre économique et militaire des plus grandes cités de la Horde, la Forteresse est à même de recevoir et de traiter tout l'or et le bois que les peons peuvent livrer. D'immenses aiguilles d'obsidienne directement tirées de la roche protègent la Forteresse qui restera insensible aux vains assauts des 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



Relations entre les bâtiments des orcs





Crédits

Conception du jeu:

Blizzard Entertainment

Producteurs:

Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt

Producteur exécutif:

Allen Adham

Responsable de la conception:

Ron Millar

Scénario et graphisme:

Chris Metzen

Programmation:

Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch

Ecriture du scénario - programmation:

Tim Thein

Programmation de l'installation:

Andy Weir

Programmation Autoplay:

Mike O'Brien

Graphisme 3D:

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

Conception artistique:

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

Producteur audio, musique originale, bruitages:

Glenn Stafford

Voix:

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

Graphisme des scénarii:

Ron Millar, Chris Metzen

Mise en page des scénarii:

Eric Flannum, Ron Millar

Graphisme et mise en page du manuel:

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

Conception artistique du manuel:

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

Direction de QA:

Shane Dabiri

Testeur principal:

Tymothi Loving

Testeurs:

Robert Bridenbecker, Josh Cook, Kamran Fotoohi, David "big D" Hale, Vic Larson, Brian "Doc" Love, Adam Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge "Crazy Cuban" Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata,

Assistance technique:

Alan Dabiri

Chef de bureau:

Christina Cade

Attachées de presse:

Linda Duttenhaver, Susan Wooley

Marketing:

John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Ventes internationales:

Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

Ventes U.S.A.:

Todd Coyle

Production:

John Goodman, Tom Bryan

Tous nos remerciements à:

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Ka-Spel, Sketchead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog and the Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, The Dallas Cowboys, Elizabeth Millar, Tim and Prin, Carrie Rich, Shannon Reagan, Jabe and friends, The King, Team Hamro, the mighty Thor, Ray the Soda Guy, Brendan Allison, Michael S. Bialon, Brita and Ruth, Bunny and Doug, Paul and Alinda, Paul and Renae, David Jefferson, The S.F. 49'ers, The Letter M, Nine Inch Nails, — surfing —, James E.

Anhalt, III —on peut prendre la Ferrari maintenant ?

Nous remercions également tout particulièrement:

Bob et Jan Davidson

Version Française

UBI SOFT

Responsable de la version française: Dominique Baès

Traduction & Adaptation: Bruno Porret & Ste Translatel

Doublage des voix: François Jerosme, Edgar Givry, Michel Vigné

Réalisation: UBI SOUND

Suivi technique & Tests: Matthieu Rolland & Xavier Delle Vedove

Tous nos remerciements à Michaël Morhaim (Blizzard Entertainment).

Copyright® 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 Warcraft et Blizzard Entertainment sont enregistrées à l'office Américain des marques et des brevets.

(Smacker Logo) 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.



WARCRAFT II © 1995 BLIZZARD ENTERTAINMENT



TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG