

WARLORDS BATTLECRY™



Ubi Soft
ENTERTAINMENT



TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2	Enceintes	52
Ce qui est fourni avec le jeu	2	Edifices de production et	
Démarrage rapide	2	d'amélioration	53
Commencer	3	Murailles, tours et autres	
Système requis.....	3	structures défensives	57
Installation du jeu	3	Structures magiques.....	58
Documentation électronique.....	4	Description des races et des	
Lancement du jeu	4	unités	59
Le menu principal	5	Humains.....	59
Jouer la campagne	6	Nains	61
Sélection d'un héros	6	Revenants.....	63
L'écran campagne	7	Barbares	65
Débuter une échauffourée	8	Minotaures	67
Configurer une partie	8	Orcs	68
Conditions de la victoire	10	Grands elfes	71
Combats multijoueur	11	Elfes des bois	73
Héberger une partie multijoueur ..	12	Elfes noirs	75
Rejoindre une partie multijoueur ..	12	Tous les elfes	77
Renseignements supplémentaires		Armes de siège	77
sur le multijoueur	12	Navires	78
Mplayer.com.....	13	Unités volantes	80
Options de configuration	15	Alliés.....	82
L'écran de jeu	17	Dépannage	84
La carte du jeu	18	Cartes son et vidéo	84
Le panneau de contrôle	19	Protection contre la copie	84
La fenêtre Diplomatie	26	Installation de DirectX 7	84
Le Menu du jeu	26	Le Service Après-Vente	85
L'écran Résultats et l'écran		Annexe	87
Escorte	27	Combat rapproché	87
Unités	27	Combat armé	87
Production d'unités	27	Armure	88
Unités et médailles	28	Education.....	88
Généraux et alliés	29	Niveau des héros et des unités	88
Recherche de facultés	29	Bonus pour la race du héros	89
Héros	30	Moral	89
Statistiques et facultés	30	Magerie	89
Don du jet de sorts	32	Jet de sorts	90
Héros et niveaux	32	Conversion	90
Rayon de commandement	37	Commerce	91
Escorte.....	37	Commandement.....	91
Renseignements		Touches directes et raccourcis	92
supplémentaires sur le jeu	39	Commandes générales	93
Ressources	39	Edifices.....	93
Animaux.....	40	Sélection d'unités.....	93
Articles	40	Panneau de contrôle	93
Quêtes	41	Commandes du héros	94
Sorts	45	Livre des sorts	94
Effets des sorts et météo	50	Système	95
Conseils pour les débutants.....	51	Dialogue.....	95
Description des édifices	51	Crédits	96

INTRODUCTION

WARLORDS BATTLECRY est un jeu de stratégie fantastique mettant en scène la guerre, les héros et la magie. Il combine le jeu de rôle et la stratégie en vous permettant d'améliorer votre héros, de produire des unités, de jeter des sorts, d'effectuer des quêtes, de combattre d'autres races et de construire un empire.

WARLORDS BATTLECRY comporte nombre de nouvelles fonctions, dont :

- **Héros** : huit races différentes à incarner
- **Race des unités** : neuf camps à incarner
- **Unités** : quatre-vingt-dix types d'unités, dont des héros, des archers, des mages, des armes de siège et des navires
- **Édifices** : plus de quarante types d'édifices
- **Facultés** : de nombreuses facultés permettant d'améliorer vos unités et vos édifices
- **Sorts** : plus de quatre-vingt sorts ayant des effets spectaculaires
- **Formations** : huit types de formations pour commander vos troupes
- **Conditions de victoire** : treize conditions différentes à choisir
- **Quêtes** : des centaines de quêtes devant être accomplies par votre héros
- **Editeur** : créez vos propres scénarios totalement personnalisés

Ce qui est fourni avec le jeu

Votre boîte de jeu contient le manuel de l'utilisateur, une carte de référence rapide et le CD de WARLORDS BATTLECRY. Ce manuel de l'utilisateur vous explique comment jouer et comporte des renseignements utiles sur les menus, les unités, les sorts, etc. La carte de référence comprend des renseignements détaillés sur les rapports entre les unités.

Démarrage rapide

Pour installer WARLORDS BATTLECRY, placez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM et suivez les indications données à l'écran. Si l'installation vous pose des problèmes ou s'il vous faut des instructions plus détaillées, lisez la section Commencer, ci-dessous. Quand le jeu est installé, cliquez deux fois sur l'icône WARLORDS BATTLECRY pour le lancer. (Vous pouvez aussi le faire par le menu «Démarrer\Programmes»). A la fin de la séquence d'introduction, le Menu principal s'affiche.

Lancez les guides du jeu en sélectionnant Guides sur le Menu principal. Ils vous donnent des instructions détaillées sur les fonctions de base de WARLORDS BATTLECRY, ainsi que des conseils sur les tactiques à adopter quand vous incarnez certaines races.

Des messages s'afficheront aussi pendant la partie ; il s'agira d'une brève description de l'interface. Ceux-ci sont activés quand vous placez le pointeur de la souris sur un élément de l'écran.

COMMENCER

Cette section vous fournit des renseignements détaillés sur l'installation et le lancement de WARLORDS BATTLECRY sur votre PC. Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou du jeu, consultez la section "Dépannage" commençant à la page 79.

Système requis

Avant de lancer WARLORDS BATTLECRY, vérifiez si votre système répond aux critères suivants :

- PC IBM Pentium 233 MHz ou compatible
- 64 Mo de RAM
- Windows® 95 ou 98 - REMARQUE : ce jeu est conçu pour Windows® 95/98 et ne fonctionnera pas sous Windows® NT. Il est déconseillé d'utiliser la fonction multitâche quand vous jouez à WARLORDS BATTLECRY
- Un disque dur **non compressé** avec 455 Mo d'espace pour l'installation "Normale" ou 620 Mo pour la "Complète"
- Lecteur de CD-ROM 8 X ou plus rapide
- Une carte vidéo compatible DirectX avec 4 Mo de mémoire et un moniteur couleur SVGA
- Une souris compatible Windows® 95 ou 98

En plus du système minimum, vous devez installer DirectX 7.0 ou ultérieur sur votre disque dur. L'option vous permettant d'installer DirectX 7.0 s'affiche pendant l'installation. A la fin de la procédure, vous avez la possibilité d'enregistrer WARLORDS BATTLECRY de façon électronique. Pour le jeu en réseau (LAN), il vous faut une carte réseau compatible DirectPlay. Pour les parties via Internet ou modem, vous devez avoir un modem compatible DirectPlay.

Installation du jeu

Vous devez installer les fichiers de jeu de WARLORDS BATTLECRY sur votre disque dur et laisser le CD de WARLORDS BATTLECRY dans votre lecteur de CD-ROM pour jouer.

Remarque : pour les parties multijoueurs, il suffit d'un seul CD du jeu.

Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM. Cliquez sur l'option «Installer» de la fenêtre qui s'affiche. Si la fonction d'exécution automatique de Windows® est désactivée ou si elle ne marche pas, **explorez** le CD et cliquez deux fois sur l'icône d'Installation. Suivez ensuite les indications données à l'écran.

Enregistrement électronique

Si vous n'avez pas enregistré votre copie de WARLORDS BATTLECRY après l'installation et souhaitez le faire plus tard : sur le bureau, cliquez sur le bouton «Démarrer», sélectionnez «Programmes», puis le dossier contenant WARLORDS BATTLECRY et enfin sur «Enregistrer» pour obtenir des offres gratuites. Suivez les indications données à l'écran.

Remarque : si vous effectuez l'enregistrement de façon électronique ou via la carte d'enregistrement, vous recevrez un code vous permettant de débloquent un scénario supplémentaire.

Désinstallation du jeu

Sélectionnez l'option «Désinstaller» dans le menu «Démarrer/Programmes/Warlords Battlecry» ou cliquez sur «Paramètres» dans le menu «Démarrer» de Windows®, puis sélectionnez «Panneau de configuration». Ensuite, sélectionnez «Ajout/Suppression de programmes», cliquez sur WARLORDS BATTLECRY, puis sur le bouton Ajouter/Supprimer. Le jeu et tous ses composants seront alors retirés de votre disque dur, à l'exception des parties enregistrées ou des scénarios édités.

Documentation électronique

Le manuel de l'éditeur est fourni sur le CD du jeu sous la forme d'un fichier PDF d'Adobe Acrobat. Si vous ne possédez pas encore Adobe Acrobat Reader, vous pouvez installer le programme à l'aide de ces instructions :

placez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM, **explorez-le** et cliquez deux fois sur le dossier «Acrowin» qui se trouve dans le répertoire racine. Cliquez deux fois sur le fichier appelé «Acroread.exe» et suivez les indications données à l'écran.

Une fois Acrobat Reader installé sur votre système, vous pouvez lire le document en ouvrant le dossier de votre disque dur où vous avez installé Adobe Acrobat Reader et en cliquant deux fois sur le fichier Acroread.exe. Dans le menu «Fichier» d'Adobe Acrobat, ouvrez le fichier «Editor.pdf» qui se trouve dans le répertoire racine du CD du jeu.

Lancement du jeu

Le programme de WARLORDS BATTLECRY affiche, à chaque fois que le CD est mis dans le lecteur de CD-ROM, un menu comportant les options suivantes : Lancer le jeu (y compris l'Editeur), Installer DirectX, Afficher le fichier Lisezmoi.txt, Jouer sur Mplayer ou Quitter. WARLORDS BATTLECRY peut également être lancé à partir du menu «Démarrer». Sélectionnez «Programmes», puis le dossier où le jeu a été installé, ensuite cliquez sur «WARLORDS BATTLECRY».

Pour avoir tous les renseignements sur le jeu, lisez le reste du manuel. Certains changements ont été apportés trop tard pour figurer dans ce manuel. Lisez le fichier Lisezmoi.txt dans le répertoire du jeu pour plus de détails.

Remarque : il est conseillé de fermer les économiseurs d'écran avant de lancer WARLORDS BATTLECRY.

Enregistrement des parties

WARLORDS BATTLECRY a besoin d'espace sur votre disque dur pour y mettre des parties enregistrées et des fichiers temporaires. Chaque partie enregistrée pourra occuper 4 Mo d'espace disque.

Le menu principal



Le menu principal s'affiche après la séquence d'introduction. Appuyez sur une touche pour passer la séquence. Le menu principal de WARLORDS BATTLECRY comporte sept options.

Campagne : incarnez le héros dans la campagne «Les Larmes de l'Aube» de WARLORDS BATTLECRY en empruntant la Voie de la Lumière ou la Voie de la nuit. Pour plus de détails, voir la section "Jouer la campagne" commençant à la page 6.

Echauffourée : lancez une partie à un joueur contre cinq joueurs virtuels maximum, sur une carte standard ou aléatoire. Pour plus de détails sur la façon de "Débuter une échauffourée", voir page 8.

Multijoueur : affrontez d'autres Seigneurs de guerre via IPX, TCP/IP ou modem. Pour plus de détails sur les "Combats multijoueur", voir page 11.

Guides : vous disposez de sept guides dans WARLORDS BATTLECRY qui vous enseignent toutes les bases du jeu, notamment le déplacement des unités, l'attaque, la construction d'édifices et le jet de sorts. Les neuf autres décrivent les différentes tactiques à adopter selon les races.

Editeur : l'Editeur de WARLORDS BATTLECRY vous permet de créer vos propres scénarios, de jouer seul contre l'ordinateur ou avec vos amis. Tous les scénarios existants peuvent être entièrement personnalisés. Toutes les caractéristiques, comme le terrain, les édifices, les unités, les événements, les camps et les options de jeu, peuvent être édités. Pour savoir exactement comment utiliser l'Editeur, consultez le fichier «Editor.pdf» sur le CD de WARLORDS BATTLECRY.

Options : cela vous permet de modifier les options pour le son, les paramètres et les graphismes. Vous pouvez également regarder la séquence d'introduction et le générique. Pour plus de détails sur toutes les "Options de configuration", voir page 15.

Quitter : vous revenez à Windows.

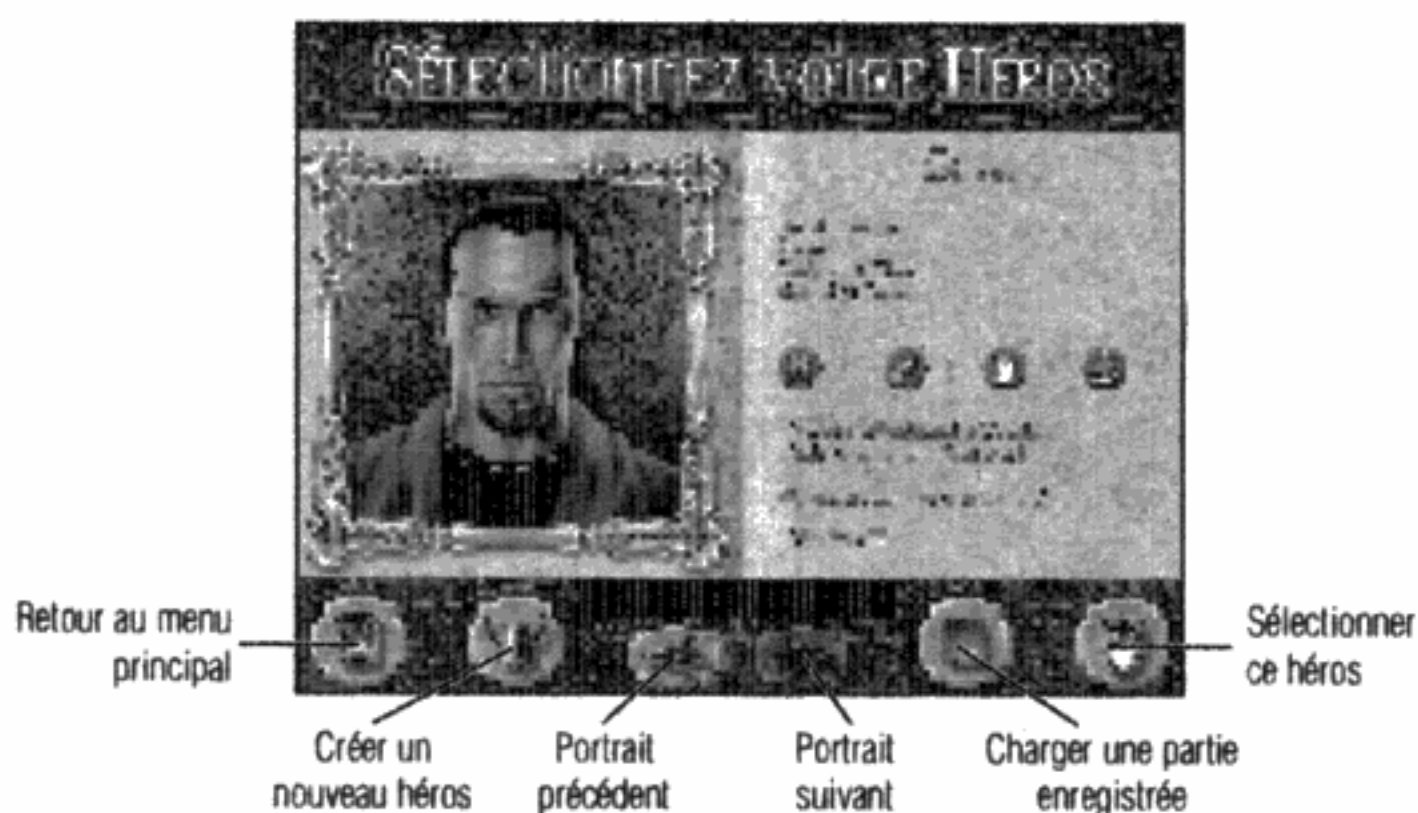
JOUER LA CAMPAGNE

La campagne de WARLORDS BATTLECRY se déroule après l'arrivée des Larmes de l'Aube et leur apparition dans le royaume d'Etheria entraînant une lutte pour la possession de leurs pouvoirs extraordinaires. La campagne n'est disponible qu'en mode un joueur et son histoire épique est relatée dans trente-six épisodes.

Après les deux premiers chapitres, à la moitié de la campagne, un choix se présente à vous. Vous pouvez soit continuer votre périple sur la Voie de la Lumière, le noble chemin de la vertu, soit basculer dans l'ombre et emprunter la Voie de la Nuit.

Chaque épisode a son propre scénario, avec ses objectifs et ses conditions de victoire, et seul votre héros et son escorte participent à toutes les missions. Vous trouverez tous les renseignements concernant les "Héros" dans la section correspondante, commençant à la page 30.

Sélection d'un héros



Pour lancer la campagne, sélectionnez Larmes de l'Aube sur le menu principal. L'écran Livre des héros apparaît.

Vous pouvez parcourir le "Livre des héros". Si vous avez déjà lancé une campagne, servez-vous des commandes Voir le héros précédent et Voir le héros suivant pour examiner tous les héros disponibles. Cliquez sur celui de votre choix, puis sur Sélectionner ce héros, tout à fait à droite, pour reprendre la campagne où vous l'aviez laissée.

Pour supprimer un héros du "Livre des héros", affichez le héros et appuyez sur la touche **Suppression**. Un message de confirmation s'affiche.

Sur cet écran, vous pouvez également charger une partie enregistrée. Cliquez sur Charger une partie enregistrée (l'image de la disquette). Sur la liste de noms qui s'affiche, sélectionnez la partie qui vous intéresse ; elle est lancée automatiquement.

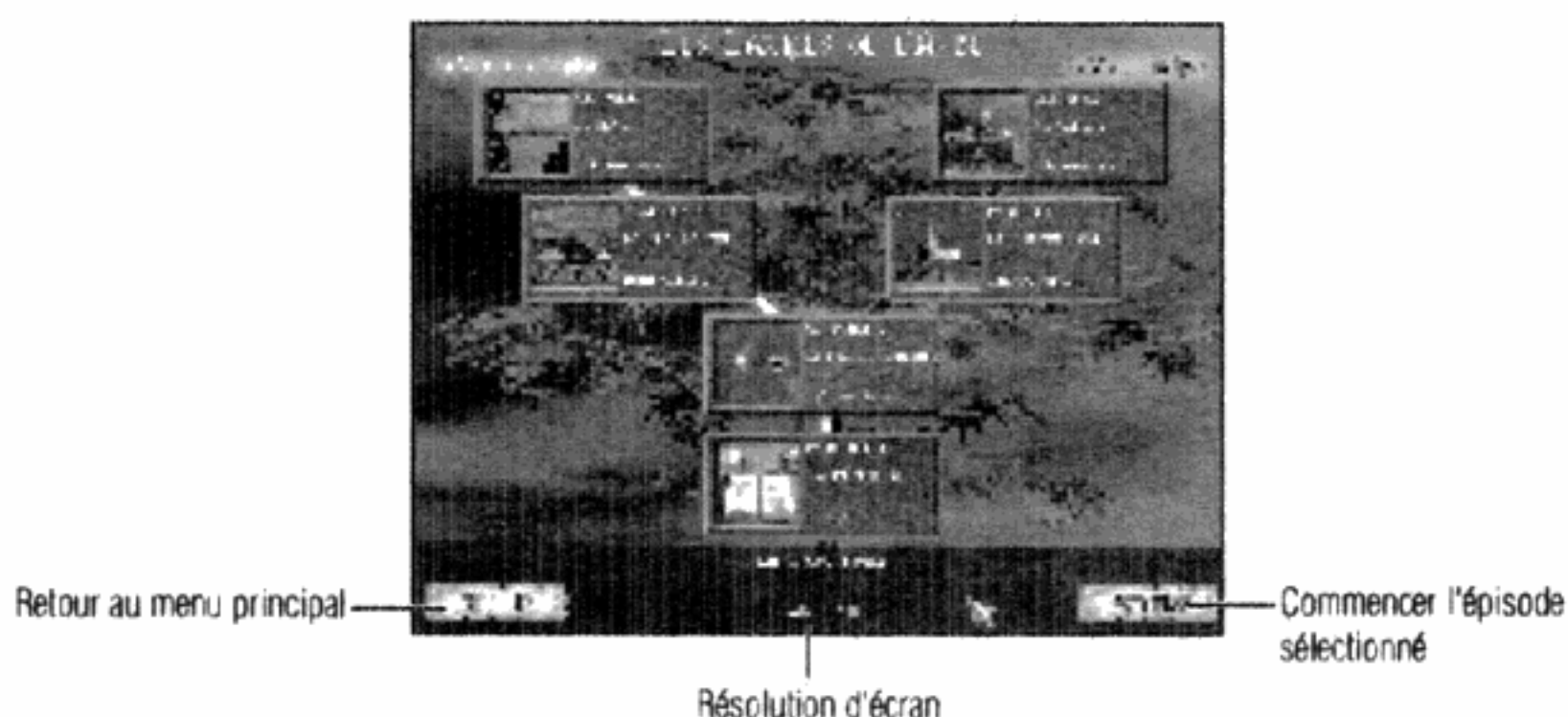
Pour commencer une nouvelle campagne, vous devez créer un nouveau héros pour prendre la tête des unités au combat.

Création d'un nouveau héros

Cliquez sur Créer un nouveau héros, l'icône du casque doré, puis sélectionnez la race de votre héros. Une brève description de chacune des huit races, ainsi que les statistiques générales de Force, d'Intelligence, d'Habileté et de Charisme sont données.

Quand vous avez choisi votre race, vous passez à l'écran Créez votre identité. Vous devez y sélectionner un portrait et taper le nom de votre héros. Vous pouvez aussi entrer un mot de passe, si vous ne voulez pas qu'une autre personne utilise votre héros. Cliquez de nouveau sur Créer le héros pour confirmer votre choix et passer à l'écran Campagne.

L'écran Campagne



Cet écran suit votre progression dans la campagne. Chaque chapitre comporte plusieurs épisodes qui sont liés. Vous devez les réussir les uns après les autres pour avoir accès aux suivants. Cliquez sur un chapitre, puis sélectionnez un épisode et Démarrer, pour commencer un scénario. Pour plus de détails sur le jeu, consultez les sections commençant à la page 17.

Vous pouvez modifier, sur cet écran, la résolution d'écran pour la partie, entre 1024x768 et 800x600. Vous revenez au menu principal en sélectionnant *Annuler*.

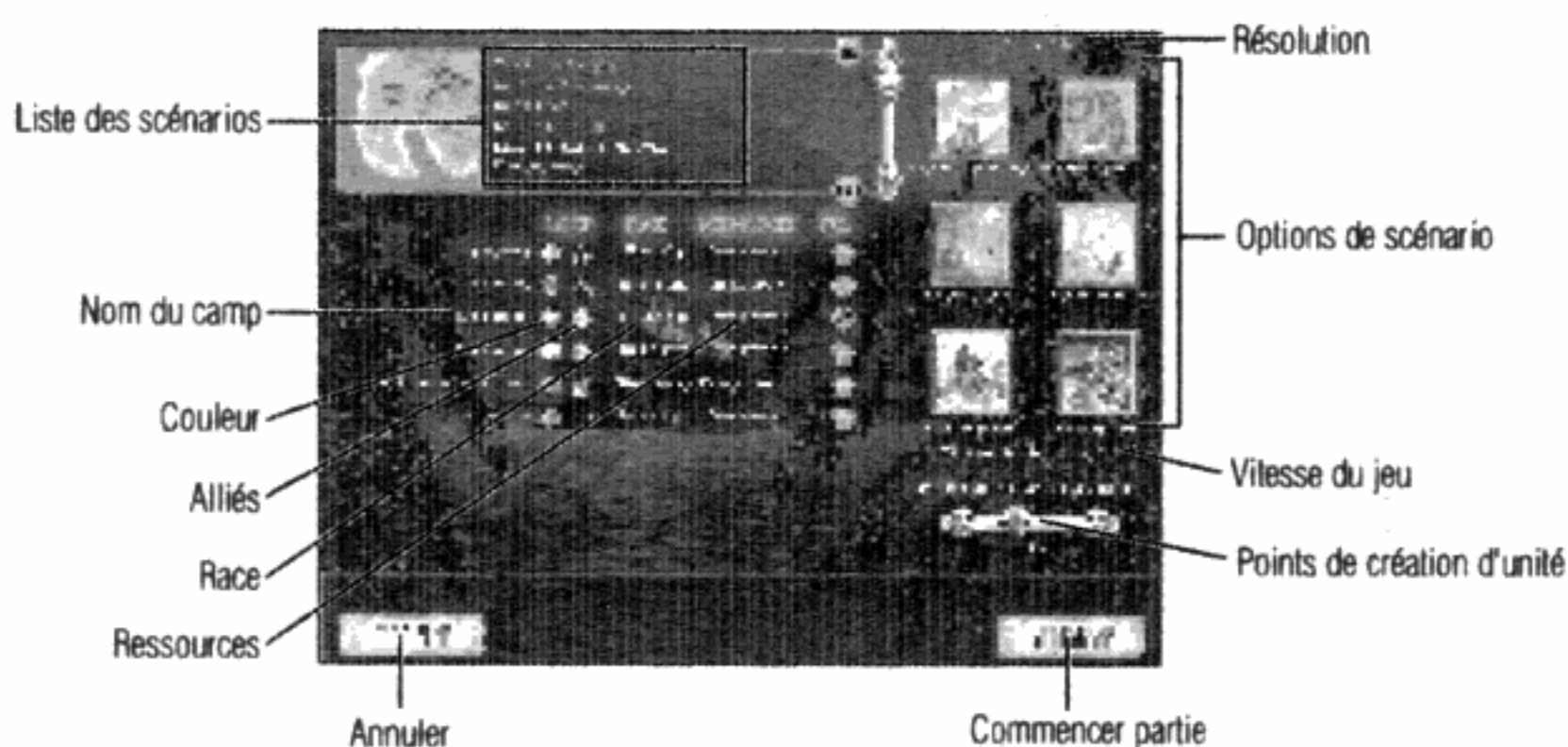
Quand vous réussissez à exécuter votre mission, vous êtes ramené à cet écran et l'épisode suivant est disponible.

DÉBUTER UNE ÉCHAUFFOURÉE

Sélectionnez Échauffourée sur le menu principal pour combattre à vous seul un maximum de cinq adversaires virtuels !

Vous passez à l'écran Livre des héros où vous pouvez choisir un héros existant ou créer un nouveau héros pour le scénario. Pour plus de détails, consultez la section "Sélection d'un héros" à la page 6. Quand vous avez trouvé celui qui sera votre champion pour la bataille à venir, cliquez sur Sélectionner ce héros, tout à fait à droite, pour passer à l'écran de Sélection de camp.

Configurer une partie



Sur l'écran Sélection de camp, vous pouvez configurer les options du scénario et démarrer la partie. Si vous souhaitez démarrer rapidement, il vous suffit de :

- Choisir un scénario en cliquant sur un nom ou sur une carte aléatoire dans la liste. Il est alors mis en évidence ; les détails sur les camps et les options changent.
- Choisir un camp pour votre héros en cliquant sur le champ Joueur à côté de celui que vous avez sélectionné.
- Choisissez les adversaires en cliquant sur les joueurs des autres camps et en sélectionnant l'option IA système. **Remarque** : il doit y avoir au moins une IA système.
- Cliquez sur Démarrer pour commencer à jouer.

Il existe, néanmoins, une multitude de paramètres pour créer exactement le scénario que vous avez envie de jouer ; les sections ci-dessous vous expliquent ces options en détail. Vous trouverez tous les renseignements concernant le jeu dans la section "L'écran de jeu", commençant à la page 17 et dans les sections suivantes.

Options de carte

En haut de l'écran, vous avez la liste des scénarios. Cliquez pour mettre en évidence celui qui vous intéresse. Les deux boutons de droite vous permettent de trier la liste en fonction de la taille de la carte et du nombre de joueurs autorisés. A gauche, vous avez les commandes de la Carte aléatoire, expliquées ci-dessous :

Taille de carte : choisissez la taille de votre carte de Petite à Très grande.

Type de terrain : c'est la géographie d'ensemble de la carte. Vous pouvez choisir parmi Plaines, Terres d'orcs, Hauteurs, Rocheuses, Désert, Bad-lands, Savane et Plateaux.

Terres : cela vous permet de modifier le nombre d'îles ou de territoires apparaissant sur la carte de jeu. Vous pouvez choisir un nombre entre 1 et 3 selon la taille de la carte. Plus il y a d'îles, plus elles sont petites. Sélectionnez Pas d'îles pour créer une carte sans océan.

Nombre d'animaux : vous décidez du nombre de moutons, d'oies et de vaches présents sur la carte ; des créatures qui peuvent servir de munitions et, dans certains cas, de traitement. Vous pouvez choisir une valeur entre Pas d'animaux et Des tas d'animaux !

Ressources : vous disposez d'une quantité de ressources, entre Peu, Moyennement et Beaucoup.

Options de camp

Au centre de l'écran, vous avez les options de sélection des camps. Il y en a plusieurs pour chaque :

Joueur : choisissez celui qui contrôlera le camp. Vous ne pouvez en commander qu'un ; les autres doivent être affectés à l'IA. Il y a aussi quatre niveaux de difficulté (Chevalier, Seigneur, Seigneur de guerre et Grand seigneur de guerre). Si vous configurez une partie multijoueur, vous pouvez laisser des emplacements. Disponibles pour d'autres joueurs. Dans les parties à un joueur, les emplacements disponibles ne sont pas chargés au démarrage.

Groupe : cliquez à droite de la gemme si vous voulez sceller des alliances avec d'autres camps. Ceux portant les mêmes symboles sont des alliés. Il peut y avoir quatre groupes au total.

Race : choisissez l'une des neuf races pour votre unité. Les Races sont décrites à partir de la page 55.

Ressources : choisissez la quantité de ressources dont vous voulez disposer au départ dans le scénario : de Très peu à Enormément.

Démarrer : le bouton Démarrer ne s'active que pour les parties à plusieurs. Cliquez dessus quand vous êtes prêt à commencer.

Options de scénario

Les options de scénario se trouvent complètement à droite de l'écran.

Résolution d'écran : choisissez une résolution d'écran entre 1024x768 et 800x600. Selon le paramètre que vous choisissez, les panneaux de contrôle de l'écran de jeu changent légèrement.

Conditions de victoire : choisissez l'une des 13 conditions de victoire. Pour plus de détails, voir ci-dessous.

Enceintes : choisissez un niveau d'enceinte maximum pour tous les joueurs, situé entre 1 et 5 ou Pas d'édifice du tout. Cette option permet de varier la partie. En général, vous jouez les scénarios avec le paramètre par défaut Niveau d'enceinte 5, de sorte que tous les édifices, unités et facultés soient disponibles.

Carte : choisissez entre la carte Affichée (entièrement visible) et la carte Cachée (entièrement noire au départ) devant être explorée.

Vision : le Brouillard de guerre correspond au fait que les détails de la carte ne sont révélés qu'aux unités suffisamment proches pour les découvrir. Par exemple, si le Brouillard de guerre est actif et une tour ennemie est construite dans une zone que vous avez déjà explorée, vous ne pourrez la voir que lorsque vos unités passeront de nouveau dans la zone. Sélectionnez Pas de brouillard de guerre pour le supprimer du jeu et voir tous les changements et déplacements dans toutes les zones explorées (la totalité de la carte si vous avez choisi l'option Affichée). Sélectionnez Ligne de mire pour ne retirer le Brouillard que dans la direction à laquelle les unités font face.

Handicap : si vous combattez un héros de niveau supérieur et si vous jouez avec un handicap, vous recevez un bonus de points de création d'unité.

Disponible uniquement en multijoueur.

Quêtes : vos héros peuvent progresser Avec ou Sans quêtes. Pour plus de détails sur les "Quêtes", voir page 41.

Vitesse du jeu : réglez la vitesse du jeu de Très lente à Très rapide.

Points de création d'unité : déterminez le nombre de points (entre 0 et 50) pouvant être dépensés en unités de combat. Si vous choisissez une valeur supérieure à 0, une version de l'écran Escorte s'affiche pour vous permettre de vous constituer un groupe à partir de votre escorte et des unités de base de votre race. Voir "Escorte" à la page 34, pour plus de détails.

Conditions de la victoire

Les conditions de la victoire sont les critères que vous devez remplir pour gagner un scénario. WARLORDS BATTLECRY comporte treize conditions différentes parmi lesquelles choisir, pouvant être sélectionnées pour n'importe quel scénario. Les conditions sont énumérées du côté droit de l'écran «Sélection de camp», avec les options de scénario. Cliquez pour dérouler la liste des conditions décrites ci-dessous :

Victoire standard : le but est d'éliminer toutes les unités et édifices ennemis jouant un rôle important sur la carte.

Détruire tous les édifices : le but est d'éliminer tous les édifices ennemis de la carte.

Massacrer toutes les unités : le but est d'éliminer toutes les unités ennemies de la carte.

Assassinat : le but est d'être le dernier héros vivant. Dès que votre héros est tué, vous perdez la partie.

Folie destructrice : le but est de détruire autant d'édifices ennemis que possible en un temps limité.

Massacre à rebours : le but est de détruire autant d'unités ennemies que possible en un temps limité.

Forteresse : le but est de défendre votre enceinte. Dès que votre enceinte est détruite, vous perdez la partie.

Maître du château : le but est d'être le premier joueur à construire une enceinte de niveau 5.

Marchands : le but est d'être le premier joueur à accumuler 2500 crédits de chaque ressource.

Contre la horde : le but est le même que pour la victoire standard, mais les camps sont organisés différemment. Le Camp un correspond à "la horde" disposant de nombreuses unités et tous les autres camps sont alliés. Vous pouvez choisir d'incarner "la horde" ou l'un des camps alliés.

Combat de titans : le but est le même que pour la victoire standard, mais tous les héros virtuels sont au niveau 20.

Bataille rangée : le but est le même que pour la victoire standard, mais tous les camps débutent la partie avec 50 points de création d'unité et aucun édifice n'est autorisé.

Prise du drapeau : le but est de convertir et posséder tous les drapeaux de la carte. Disponible uniquement en multijoueur.

COMBATS MULTIJOUEUR

Il n'y a rien de plus excitant que d'affronter un autre joueur en duel. Pour jouer avec ou contre d'autres joueurs, sélectionnez Multijoueur sur le Menu principal. Un total de six joueurs peut être connectés à une partie sur un réseau, quatre sur Internet et deux via modem.

Commencez par choisir un champion. Pour plus de détails sur la "Sélection d'un héros", voir page 6. Après avoir sélectionné votre héros, choisissez la méthode de connexion :

Modem : cette option vous permet de lancer des parties multijoueur à deux. Le joueur rejoignant la partie doit se munir du numéro de téléphone de l'hôte, les deux modems doivent être configurés correctement pour Windows® et les deux joueurs doivent régler leur modem sur la même vitesse.

Réseau IPX : vous pouvez jouer des parties multijoueur à six sur un réseau local IPX. Chaque joueur doit être connecté au même réseau. Tous les réseaux sont différents et leur structure peut affecter le jeu ou vous empêcher de vous connecter. Si vous rencontrez des problèmes, adressez-vous à l'administrateur du réseau.

TCP/IP ou Internet : vous pouvez lancer des parties multijoueur à quatre sur Internet. Vous pouvez aussi utiliser cette option pour démarrer des parties TCP/IP sur certains réseaux. Pour pouvoir lancer une partie TCP/IP, tous les joueurs doivent connaître l'adresse IP de l'hôte. Elle lui est indiquée lors de la création d'une partie.

Après avoir sélectionné votre méthode de connexion, vous avez l'option d'héberger ou de rejoindre une partie.

Héberger une partie multijoueur

Pour héberger une partie, après la sélection du type de connexion, cliquez sur «Créer» et tapez le nom de la partie. Cliquez une deuxième fois sur «Créer» pour passer à l'écran de Sélection de camp où vous pouvez configurer votre partie multijoueur. Pour plus de détails, voir "Configurer une partie" dans la section "Débuter une échauffourée" à la page 8.

L'hôte est le seul joueur pouvant changer la carte, les options et les points de création d'unité du scénario. Si vous sélectionnez une carte que les autres joueurs n'ont pas, parce que vous l'avez créée vous-même par exemple, un bouton «Envoyer» apparaît au-dessous. Cliquez sur «Envoyer» pour transférer les données de carte à tous les autres joueurs.

L'hôte est également en mesure de désactiver des camps de façon permanente, à condition qu'ils ne soient pas sélectionnés par d'autres joueurs. Vous pouvez aussi expulser des joueurs d'une partie en cliquant sur le nom de leur camp; un message de confirmation s'affiche.

Tous les joueurs, y compris l'hôte, doivent cliquer sur «Démarrer» pour que l'hôte puisse lancer la partie. Si vous changez d'avis avant le démarrage, cliquez de nouveau sur «Démarrer». Quand le bouton Démarrer de tous les joueurs est mis en valeur, l'hôte peut cliquer sur Démarrer pour lancer le jeu.

Rejoindre une partie multijoueur

Pour rejoindre une partie, après la sélection du type de connexion, cliquez sur «Connecter» et sélectionnez le nom de la partie que vous souhaitez rejoindre. Cliquez une seconde fois sur «Connecter» et vous passerez à l'écran Sélection de camp. Tout ce que vous pouvez y changer est la résolution d'écran et les détails correspondant à votre camp (couleur, alliés, race et ressources). Quand vous avez terminé, cliquez sur «Démarrer».

Renseignements supplémentaires sur le multijoueur

Sous bien des aspects, les échauffourées multijoueur ressemblent beaucoup à des parties à un joueur.

Dialoguer pendant une partie

Pour dialoguer avec d'autres joueurs pendant une partie :

- Appuyez sur la touche **Entrée** pour activer l'invite de dialogue et tapez votre message.
- Pour envoyer le message à tous les joueurs de la partie, appuyez encore sur **Entrée**.
- Pour envoyer le message uniquement à vos alliés, appuyez sur **Ctrl + Entrée**.
- Pour envoyer le message uniquement à vos ennemis, appuyez sur **Maj + Entrée**.

Perdre la connexion

Si vous perdez votre connexion après le démarrage d'une échauffourée vous serez, la plupart du temps, expulsé de la partie. Vous ne pourrez pas revenir dans la bataille. C'est le système qui prend alors le contrôle des unités et édifices du joueur déconnecté.

Si vous quittez ou abandonnez délibérément une partie, vous passez à l'écran Défaite.

Conseils pour les parties multijoueur

- Les ressources sont essentielles. Détruisez celles de l'ennemi à chaque fois que c'est possible, récoltez les vôtres rapidement et protégez-les bien.
- Tirez parti des files d'attente de construction. Prévoir la création de différentes unités permet de gagner du temps afin de vous concentrer sur des problèmes plus importants.
- Construisez de nombreux édifices de production le plus vite possible pour que votre machine de guerre soit bien huilée.
- Les enceintes de haut niveau doivent être protégées à tout prix.
- Evitez d'utiliser votre héros comme unité de combat si vous le pouvez.
- Protégez bien votre héros au début de la partie jusqu'à ce que vous ayez produit une unité pouvant convertir les structures. Si vous perdez rapidement votre héros, vous aurez beaucoup de mal à rattraper votre retard de production plus tard dans la partie.

Mplayer.com

En plus des autres options de connexion multijoueur, vous pouvez jouer à WARLORDS BATTLECRY via le service de jeu sur Internet : mplayer.com.

Qu'est-ce que Mplayer.com ?

Mplayer.com est le premier service de jeu multijoueur sur Internet. Jouer à WARLORDS BATTLECRY via mplayer.com signifie qu'un joueur isolé peut affronter d'autres joueurs isolés, en temps réel, comme s'ils étaient assis dans la même pièce. Mplayer.com proposent des centaines de fonctions toutes nouvelles, comme le dialogue en temps réel qui vous permet de vous moquer de vos adversaires ou d'encourager vos alliés. Quand vous vous inscrivez chez

mPlayer.com, vous rejoignez une communauté en ligne amicale dans laquelle vous pouvez participer régulièrement à des tournois, des concours et des événements spéciaux.

Tarif

Mplayer.com est GRATUIT ; il n'y a ni frais, ni abonnement mensuel pour jouer à WARLORDS BATTLECRY sur mplayer.com.

Alors, comment doit-on s'y prendre ?

L'installation de mplayer.com est simple. Procédez comme on vous l'indique ci-dessous et vous serez plongé dans l'univers fascinant du jeu multijoueur en ligne !

Il existe plusieurs façons d'installer mplayer.com à partir de WARLORDS BATTLECRY :

- Dans le menu d'exécution du CD-ROM du jeu, sélectionnez l'option «Play on mplayer.com».
- Dans le menu «Démarrer» de Windows®, sélectionnez WARLORDS BATTLECRY et l'option «Play on mplayer.com».
- Dans le répertoire du programme WARLORDS BATTLECRY, cliquez sur l'icône «Play on mplayer.com».

Cela lancera le programme d'installation de mplayer.com.

Il recherchera mplayer.com – si vous ne l'avez pas, il installera tout ce qu'il vous faut ! Suivez simplement les instructions données aux différentes invites. Pendant la procédure, vous créerez un compte mplayer.com et sélectionnerez votre nom de membre mplayer.com, ainsi que votre mot de passe.

Après l'installation de mplayer.com, votre navigateur est lancé et vous connecte à la page de jeu de mplayer.com :

- Vérifiez que le CD-ROM du jeu est dans le lecteur.
- Cliquez sur “Play Now” pour vous connecter à mplayer.com et vous rendre dans la salle de jeu.
- Avant d'entrer, tous les fichiers supplémentaires dont vous pourriez avoir besoin pour jouer sur mplayer.com sont téléchargés.

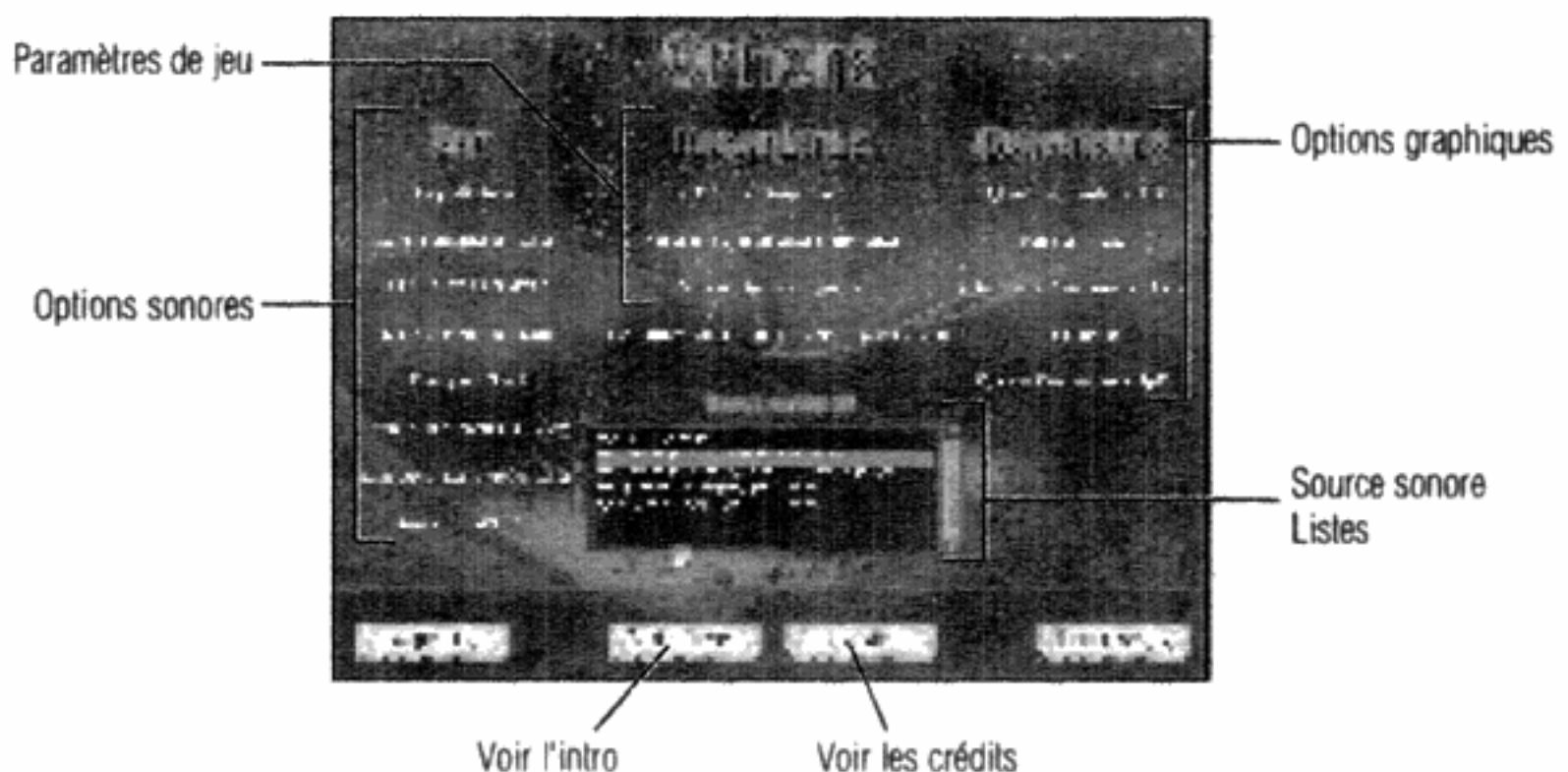
Vous êtes maintenant dans la salle de jeu de mplayer.com :

- Vous pouvez dialoguer avec les autres joueurs en tapant votre message et en appuyant sur Entrée.
- Pour entrer dans une salle de jeu, cliquez deux fois sur une icône verte.
- Pour créer une nouvelle salle de jeu, cliquez sur le bouton Create Room.

Vous y êtes presque !

- Si vous entrez dans une salle de jeu déjà existante, cliquez sur le bouton “Ready to Play?”.
- Si vous créez une salle, attendez l'arrivée d'autres joueurs, puis cliquez sur le bouton “Launch Game”.

Amusez-vous bien sur mplayer.com !



Vous disposez de trois types d'options vous permettant de personnaliser l'environnement de jeu selon vos préférences. Pour accéder à l'écran d'Options, sélectionnez simplement Options sur le Menu principal. Quand vous avez effectué tous vos changements, cliquez sur Enregistrer & Quitter pour revenir au Menu principal après avoir validé les nouveaux paramètres ou cliquez sur Annuler pour sortir sans rien changer. Vous pouvez également visionner les *Crédits* et *Voir l'intro* à partir de cet écran.

Options sonores

Son 3D : vous choisissez de jouer Avec ou Sans le son 3D. Quand vous choisissez Avec, vous pouvez sélectionner une source sonore 3D dans la liste.

Sons d'ambiance : vous jouez Avec ou Sans les bruits de fond.

Bruits de pas : vous jouez Avec ou Sans le bruit des déplacements de vos unités.

Effets sonores : vous réglez le volume d'ensemble du son du jeu entre Sans et Maxi.

Musique : vous jouez Avec ou Sans la musique.

Bruits des combats : vous jouez Avec ou Sans le bruit des armes.

Dialogue des unités : vous jouez Avec ou Sans les voix des unités.

Support EAX : si votre carte son supporte EAX, vous pouvez jouer Avec ou Sans. Sinon, vous voyez les lettres N/D (Non Disponible).

Paramètres

Aide en ligne : vous choisissez la quantité d'aide en ligne que vous souhaitez entre Tout et Rien.

Vitesse de défilement : vous réglez la vitesse à laquelle la vue défile quand vous placez le pointeur au bord de l'écran de Très lente à Très rapide.

Vitesse du jeu : vous choisissez la vitesse d'ensemble du jeu de Très lente à Très rapide. Pour la modifier pendant la partie, appuyez sur la touche + (plus) pour l'augmenter et sur la touche - (moins) pour la baisser. Cette option ne fonctionne pas dans les parties multijoueur.

Déplacement de groupe : toutes les unités d'un groupe peuvent se déplacer à la vitesse de l'Unité la plus lente ou à un rythme Aussi rapide que possible.

Options graphiques

Résolution : pour choisir la résolution d'écran entre 1024x768 et 800x600. Selon la valeur choisie, les panneaux de contrôle changent légèrement (voir ci-dessous). Dans le mode 1024x768 par défaut, une fenêtre présente à droite l'unité ou l'édifice se trouvant sous le pointeur, ainsi que sa barre de points de frappe. Une fenêtre supplémentaire sur la gauche présente l'unité ou l'édifice actuellement "bloqué". Cliquez sur l'image pour le ou la sélectionner. Vous pouvez bloquer une autre unité ou un autre édifice en plaçant le pointeur dessus et en appuyant sur **Ctrl + L**. Avec la résolution 800x600, ces fenêtres ne sont pas disponibles.

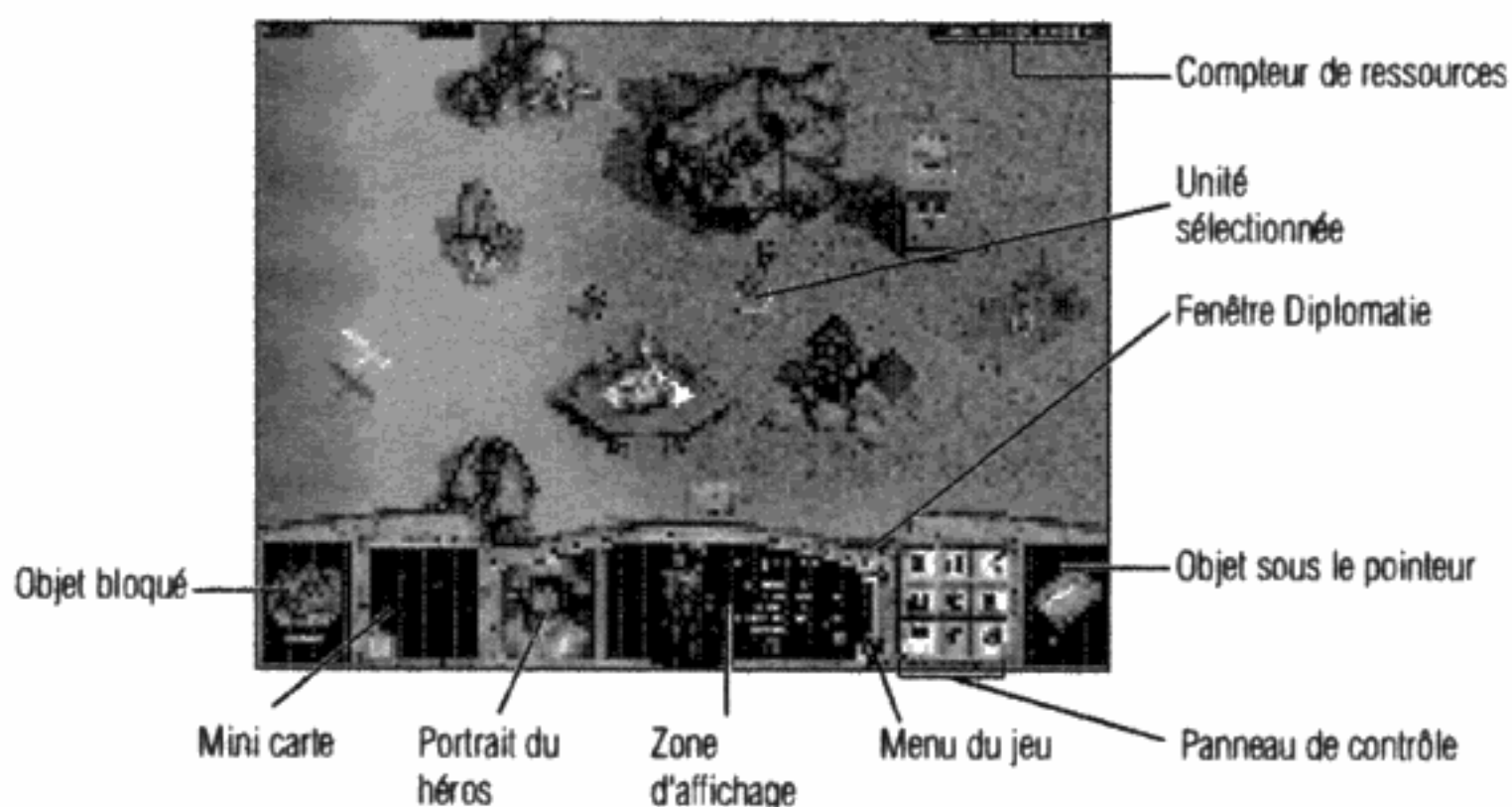
Ombres : vous pouvez jouer Avec ou Sans les ombres ; elles affectent les performances du jeu.

Animations d'ambiance : vous jouez Avec ou Sans les animations autres que les déplacements d'unités.

Gore : vous pouvez jouer Avec ou Sans la représentation du sang dans le jeu.

Correction gamma : vous pouvez choisir parmi cinq niveaux de correction de luminosité.

L'ÉCRAN DE JEU



L'écran de jeu apparaît au démarrage d'un épisode d'une campagne, d'une échauffourée ou d'une partie multijoueur. C'est à partir de là que vous contrôlez vos unités alors qu'elles explorent, attaquent, défendent et conquièrent les différents champs de bataille.

Les éléments les plus importants de l'écran de jeu sont les suivants :

Carte du jeu : la zone de jeu, décrite plus en détail ci-dessous.

Panneau de contrôle : neuf boutons qui changent pour commander vos unités et vos édifices. Une explication détaillée de ces boutons commence à la page 19.

Zone d'affichage : c'est le champ où sont affichées l'image et les données concernant l'unité ou l'édifice sélectionné. Par exemple, vous pouvez suivre la progression d'un projet de construction en sélectionnant l'élément en question ; le pourcentage de la réalisation, ainsi que les statistiques sont donnés dans la zone d'affichage.

Mini carte : c'est une version à petite échelle de la carte du jeu. Les accidents de terrain sont représentés, ainsi que des petits carrés correspondant aux édifices. Les ressources sont présentées sous forme de triangles : celui du bas est de la couleur de la ressource en question et celui du haut, de celle du propriétaire. Les mines neutres sont représentées en gris pour la moitié supérieure.

Portrait du héros : c'est une image représentant votre héros. Cliquez dessus pour le sélectionner et cliquez deux fois pour centrer la carte sur lui.

Indicateurs de ressources : en haut à droite de l'écran, vous avez quatre symboles et quatre nombres correspondant à la quantité de ressources de chaque type que vous possédez. De gauche à droite, il y a l'or, le métal, la pierre et le cristal. Pour plus de détails, voir "Ressources" à la page 39.

Fenêtre de blocage : cette fenêtre, invisible avec la résolution 800x600, présente l'unité ou l'édifice actuellement "bloqué". Cliquez sur son image pour le ou la sélectionner. Vous pouvez bloquer une autre unité ou un autre édifice en la/le sélectionnant et en appuyant sur **Ctrl + L**.

Fenêtre du pointeur : cette fenêtre, invisible avec la résolution 800x600, montre l'unité ou l'édifice actuellement sous le pointeur, ainsi que sa barre de points de frappe.

La carte du jeu

La majeure partie de l'écran de jeu est occupée par la carte. Des unités s'y déplacent, des édifices y sont construits, des batailles s'y déroulent, etc. Pour apprendre à sélectionner et déplacer des unités, puis à attaquer, consultez les guides "Déplacement & Combat" et "Déplacement avancé". Vous pouvez également lire les indications données ci-dessous ainsi que dans "Déplacement" et "Attaque" de la section "Panneau de contrôle" aux pages 19 et 20 pour en apprendre les bases.

Sélection d'unités, d'édifices et d'objets multiples

Pour sélectionner une seule unité, cliquez simplement dessus. Un cercle de sélection apparaît autour d'elle, une barre verte au-dessous indiquant ses points de frappe et une barre bleue pour les points de mana du héros ou des unités possédant le don de magerie.

Pour sélectionner un groupe d'unités, vous pouvez procéder de l'une des façons suivantes :

- Cliquez et faites glisser le cadre sur plusieurs unités.

- Cliquez deux fois sur une unité pour sélectionner toutes les unités du même type visibles à l'écran.
- Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur des unités individuellement.
- Appuyez sur **Ctrl + S** pour sélectionner toutes les unités à l'écran.

Vous pouvez toujours sélectionner votre héros en cliquant sur son portrait au bas de l'écran. Cliquez deux fois pour le sélectionner et centrer la carte sur lui.

Création de groupes

Pour créer un groupe :

Sélectionnez les unités que vous voulez regrouper.

Maintenez **Ctrl** enfoncée et appuyez sur le chiffre (0 à 9) que vous voulez affecter à ce groupe.

Une fois que vous avez attribué un chiffre à un groupe, vous n'avez plus qu'à appuyer sur le chiffre correspondant pour le sélectionner. Si vous appuyez deux fois, il est sélectionné et la carte est centrée sur son leader.

Pour retirer une unité d'un groupe, cliquez dessus avec le bouton droit dans la Zone d'affichage ou cliquez dessus sur la carte en appuyant sur **Maj**.

Formations des unités

Vous pouvez organiser vos unités sur le champ de bataille de huit façons différentes. Elles ont toutes leurs forces et leurs faiblesses. La formation par défaut s'appelle "Blocage". Si vous avez sélectionné deux unités ou plus, le bouton Formations est disponible. Cliquez dessus pour afficher les formations à choisir. Vous pouvez aussi obtenir ces options en appuyant sur **Maj + F**. Pour plus de détails, voir "Formations" dans la section "Panneau de contrôle" à la page 24.

Le panneau de contrôle



Le panneau de contrôle vous permet de commander et contrôler votre héros, vos unités et vos édifices. Quand vous sélectionnez une unité ou structure, les options disponibles apparaissent sous forme de boutons sur le panneau. Placez le pointeur sur l'un d'eux pour obtenir des informations et connaître le raccourci clavier correspondant. Même si ces boutons changent, voici les plus courants.

Commandes générales : Arrêter



Vous interrompez l'activité d'une unité ou d'un édifice : déplacement, attaque ou construction. Il ou elle attend de nouveaux ordres.

Commandes générales : Attaquer



Les héros, les unités et les tours peuvent attaquer. Pour leur en donner l'ordre, sélectionnez-les puis cliquez avec le bouton droit sur l'unité ou l'édifice ennemi que vous souhaitez attaquer ou cliquez sur le bouton Attaquer du panneau de contrôle, puis sur l'ennemi. A noter que le pointeur se transforme en épées croisées pour indiquer le combat à venir. Vos unités partent automatiquement à l'attaque.

Pour améliorer l'efficacité de votre groupe lors de l'attaque d'un grand groupe d'ennemis, sélectionnez-le, appuyez sur A, puis cliquez avec le bouton droit sur le sol derrière l'armée ou l'édifice que vous souhaitez attaquer. Vos unités choisiront des cibles individuellement ; cela vous évite d'avoir à le faire pour chacune.

Surveillez vos unités pendant le combat. Si leur barre de santé devient rouge, elles sont gravement touchées et vous devez leur ordonner de quitter la zone.

Commandes générales : Convertir



Les héros, les généraux et les phénix alliés sont les seules unités pouvant convertir les édifices neutres ou ennemis à votre cause. C'est un moyen très utile d'obtenir des ressources.

Les enceintes de tous niveaux peuvent également convertir les édifices dans un grand périmètre. La procédure est lente, mais elle permet d'obtenir des points de ressources au début d'une partie. Vous pouvez aussi continuer de convertir des édifices après que votre héros ait été tué lors d'un combat.

Pour convertir un édifice avec une unité, rapprochez-la de celui-ci et sélectionnez Convertir sur le panneau de contrôle. L'unité reste là jusqu'à la fin de la conversion. Si vous utilisez votre enceinte pour convertir, tous les édifices concernés sont mis en valeur à l'aide d'un cercle rouge et l'enceinte reste occupée jusqu'à la fin de la procédure.

Vous pouvez suivre la progression de la conversion en sélectionnant l'unité ou l'enceinte qui convertit. Le pourcentage est donné dans la zone d'affichage. Vous êtes averti de la fin de la conversion par un son et une étincelle dorée au-dessus de l'édifice.

Pour en savoir plus sur la conversion des édifices, vous pouvez aussi vous intéresser au guide intitulé "Ressources & Conversion".

Commandes générales : Débarquer



Les navires et les tours peuvent contenir des unités. Quand c'est le cas, le bouton Débarquer troupes est disponible sur le panneau de contrôle.

Pour mettre des unités sur un *navire*, sélectionnez les, puis cliquez sur le navire avec le bouton droit. Pour le vider, sélectionnez-le et cliquez sur Débarquer troupes, puis cliquez avec le bouton droit sur le littoral. Les navires sont construits dans les chantiers navals, mais ils peuvent être remplis et vidés sur n'importe quelle rive.

Pour mettre des unités dans une tour, sélectionnez les, puis cliquez sur la tour avec le bouton droit. Le pointeur se transforme en main et les unités entrent dans la tour. Vous ne pouvez mettre dans une tour que quatre fantassins de petite ou moyenne taille, pour augmenter leur précision et leur cadence de tir, ou des archers, pour augmenter les dommages et la portée de ceux-ci. Pour sortir des unités d'une tour, sélectionnez-la et cliquez sur la petite image de l'unité se trouvant dans le panneau de contrôle ou cliquez sur Débarquer troupes.

Commandes des unités : Déplacer



Pour déplacer une unité sélectionnée, vous pouvez simplement cliquer avec le bouton droit sur l'endroit de la carte où vous voulez qu'elle se rende ou sélectionner Déplacer sur le panneau de contrôle, puis cliquer sur une destination. Pour déplacer un groupe, procédez comme pour une seule unité. Il se déplace par défaut à la vitesse de l'unité la plus lente. Si vous voulez que toutes les unités se déplacent aussi vite que possible, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée quand vous cliquez. Vous pouvez changer le paramètre par défaut dans les "Options de configuration" décrites à la page 16.

Pour déplacer des unités ou groupes en utilisant des repères, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez avec le bouton droit à différents endroits de l'itinéraire. Les repères correspondent à des ordres que vous pouvez mettre en file d'attente pour vos unités, comme le déplacement, l'attaque, la conversion ou la construction. Pour insérer un repère au début d'un itinéraire, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez avec le bouton droit à un nouvel endroit.

Commandes des unités : Patrouiller



Pour ordonner à une unité de patrouiller dans une zone, sélectionnez-la, choisissez Patrouiller sur le panneau de contrôle et cliquez sur l'endroit. Des repères sont générés automatiquement. Vous pouvez examiner et changer l'itinéraire comme on vous l'explique plus haut.

Commandes des unités : Garder



Cette commande vous permet de désigner l'unité ou l'édifice à faire garder par l'unité sélectionnée. Sélectionnez-la, choisissez Garder sur le panneau de contrôle et cliquez sur la cible. L'unité de garde se rendra sur place ou aussi près qu'elle le pourra. Elle se consacrera ensuite à la protection de l'élément désigné, se déplaçant en même temps que lui si cela est nécessaire et possible. Sélectionnez l'unité de garde et choisissez Arrêter pour annuler l'ordre de garder.

Commandes des unités : Attitude



L'attitude affecte la façon dont une unité ou un héros va réagir devant l'ennemi ; un paramètre par défaut approprié est attribué pour chaque type d'unité. L'attitude actuelle est indiquée à droite de la zone d'affichage lorsque l'unité est sélectionnée. Pour modifier ce paramètre, cliquez simplement sur un autre. Vous disposez des cinq attitudes suivantes :

Lâche : l'unité fuit devant tous les ennemis.

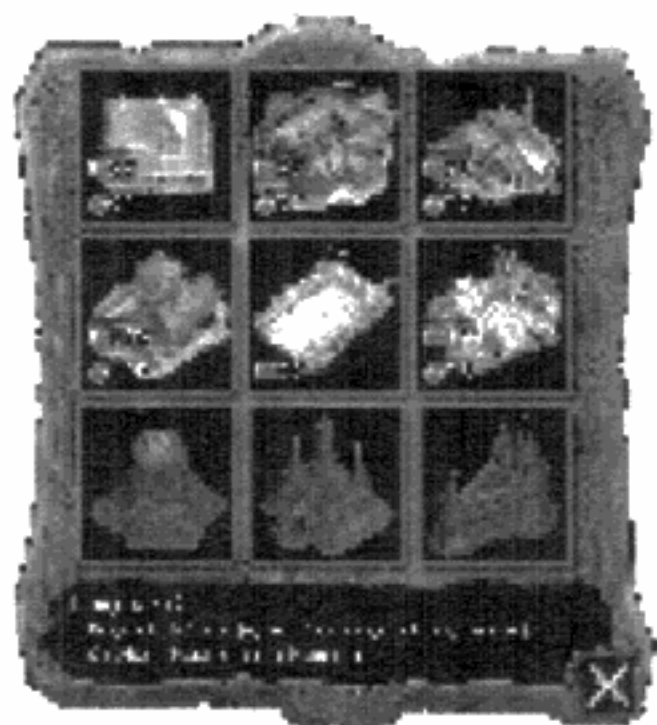
Protectrice : elle combat les ennemis à portée, mais sans s'en approcher ou s'en éloigner.

Défensive : elle engage le combat avec les ennemis à proximité et les suit sur une courte distance avant de revenir à sa position initiale.

Aggressive : elle engage le combat avec les ennemis à proximité et les suit jusqu'à la mort.

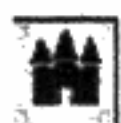
Forcenée : elle cherche partout sur la carte des ennemis à attaquer.

Commandes des unités : Construire édifices et Construire murailles et tours



La construction d'édifices vous permet de produire des unités et d'améliorer vos facultés. La construction de murailles et de tours contribue à la défense de vos terres. Seuls les ouvriers, les aigles et les héros sont en mesure de construire. Cela vous coûte plus ou moins de ressources, selon votre race et le type d'édifice. Pour avoir la liste complète des coûts de construction, voir la carte de référence rapide de WARLORDS BATTLECRY.

Construire un édifice



Sélectionnez votre unité, puis Construire édifices sur le panneau de contrôle. Une fenêtre contenant les images des édifices pouvant être construits s'affiche.

- Si un édifice est présenté en couleur avec son coût, vous pouvez le construire immédiatement.
- S'il est grisé et que son *coût est donné*, vous ne possédez pas suffisamment de ressources pour le construire dans l'immédiat.
- S'il apparaît grisé et que son *coût n'est pas donné*, vous ne répondez pas encore aux critères pour pouvoir le construire.

Cliquez sur un édifice disponible et placez-le à l'endroit voulu de la carte. L'unité disparaît pendant la construction, puis réapparaît pour vous avertir quand c'est terminé. Pour suivre la progression de la construction, sélectionnez l'édifice, vous obtiendrez un pourcentage dans la zone d'affichage.

Construire une muraille ou une tour



C'est le même principe que pour la construction d'un édifice, mais vous devez sélectionner le bouton Construire tours et murailles sur le panneau de contrôle. Une fois que vous avez construit une tour, vous pouvez y envoyer des unités pour renforcer ses capacités de défense. Sélectionnez les unités et cliquez avec le bouton droit sur la tour. Le pointeur se transforme en main et les unités disparaissent à l'intérieur. Vous ne pouvez y mettre que quatre fantassins de petite et moyenne tailles, pour améliorer leur précision et cadence de tir, ou des archers, pour améliorer leurs dommages et leur portée. Pour sortir les unités, sélectionnez la tour et cliquez sur Débarquer troupes sur le panneau de contrôle.


Les tours ont des caractéristiques différentes quand elles contiennent des troupes.

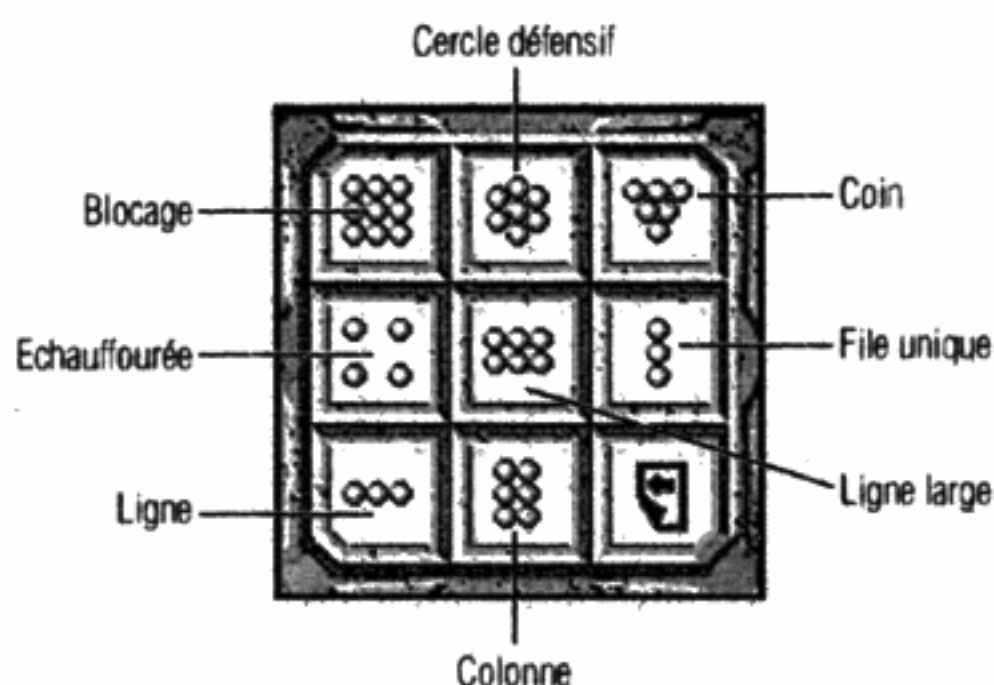
- a) Au lieu de tirer leurs projectiles propres (les flèches pour les tours civilisées, les rochers pour les tours primitives ou les boules d'énergie pour les tours magiques), si des unités armées sont placées dans une tour, celle-ci tirera le type des projectiles de la meilleure unité armée. Ainsi, si des gardiens de clairière armés de flèches de flammes sont placés dans une tour magique, celle-ci ne tirera pas des boules d'énergie, mais des flèches de flammes.
- b) Les fantassins de base bénéficient toujours de +2 au combat et +1 en vitesse quand ils se trouvent dans une tour.
- c) Les unités armées de base gagnent + 1 en portée et +5 en dommages dans une tour.
- d) Les fantassins expérimentés obtiennent +3 au combat et +2 en vitesse quand ils sont dans une tour. Il s'agit des : Berserkers nains, Seigneurs nains, Fantômes, Chevaliers tueurs, Vampires, Brigands et Gardes noirs.
- e) Les unités armées expérimentées gagnent +10 en dommages et +1 en portée quand elles se trouvent dans une tour. Il s'agit des : Mages rouges/blancs/noirs, Arbalètes de nains, Liches, Gardes de lune, Dryades, Sorciers, Mystiques et Druides.
- f) Le héros bénéficie toujours de +4 au combat, +2 en vitesse, +10 en dommages et +2 en portée.

Pour arrêter la construction ou resélectionner votre ouvrier, sélectionnez l'édifice et appuyez sur Arrêter ou sur Sélectionner l'ouvrier sur le panneau de contrôle (voir "Panneau de contrôle" à la page 19). Si vous interrompez la construction en cours, l'édifice finira par tomber en ruines. La sélection de l'ouvrier n'arrête pas la construction, elle sert à mettre des ordres en file d'attente (repères) pour qu'ils soient exécutés quand l'édifice sera construit.

Pour apprendre à construire des édifices, vous pouvez également lancer le guide intitulé "Construction & Production".


Commandes des unités : Formation

 Vous pouvez organiser vos unités sur le champ de bataille de huit façons différentes. La formation par défaut s'appelle "Blocage". Si vous avez sélectionné deux unités ou plus, le bouton Formations (présenté à la page 23) est disponible. Cliquez dessus pour afficher les formations à choisir. Une unité en formation est orientée, au départ, comme l'indique le bouton ; les unités d'attaque à distance sont à l'arrière, alors que les unités de combat rapproché sont devant.



Vos unités se regroupent automatiquement en formation dans la direction du déplacement. En d'autres termes, si elles se déplacent vers l'ouest, les unités se trouvant à l'extrémité de la formation en Coin seront tournées vers l'ouest. Cela peut entraîner des positionnements illogiques quand elles arrivent à destination. Par exemple, vous voulez défendre un pont et, à cause de l'ordre de déplacement, ce sont les unités d'attaque à distance qui se retrouvent devant le pont au lieu des unités de combat rapproché. Cliquez sur les boutons Pivoter pour tourner la formation vers la droite ou vers la gauche et résoudre ainsi le problème.

Commandes des édifices : Acheter des unités et facultés

 En dehors de ce que le nom peut suggérer, comme la production d'unités et la recherche de facultés, ce bouton sert également à améliorer les édifices.

Quand il est sélectionné, une fenêtre vous présente toutes les unités que vous pouvez produire, les facultés sur lesquelles vous pouvez effectuer des recherches et les améliorations disponibles pour l'édifice.

- Si l'image est représentée en couleur avec le coût, vous pouvez effectuer la production / la recherche / l'amélioration immédiatement.
- Si elle est grisée et que le coût est donné, vous ne possédez pas suffisamment de ressources pour produire / rechercher / améliorer pour l'instant.
- Si elle est grisée et que le coût n'est pas donné, vous ne répondez pas encore aux critères pour produire / rechercher / améliorer pour le moment.

Produire une unité

Cliquez sur une unité disponible pour en commencer la production. Vous pouvez en surveiller la progression sur la barre de pourcentage dans la zone d'affichage. Quand c'est terminé, l'unité créée apparaît à côté de l'édifice et se rend au point de ralliement s'il y en a un.

Pour produire plusieurs unités, cliquez plusieurs fois sur une unité disponible ou sur des unités différentes. Une file d'attente apparaît dans la zone d'affichage, ainsi qu'une barre de pourcentage. Seules les cinq premières unités à produire sont présentées, mais vous pouvez en mettre autant que vous voulez. Le coût de chacune est déduit de vos ressources au moment où vous l'ajoutez à la file d'attente. Pour retirer une unité de la liste, cliquez simplement dessus. Pour interrompre la production, cliquez sur Arrêter dans le panneau de contrôle.

Rechercher une faculté

La plupart des édifices possèdent des facultés permettant d'améliorer les unités ou les dons des héros. Les facultés disponibles dépendent de la race. Pour voir la liste complète, consultez la carte de référence rapide de WARLORDS BATTLECRY.

Sélectionnez une faculté disponible pour commencer à la produire. Vous pouvez surveiller la progression sur la barre de pourcentage de la zone d'affichage. Un message vous avertit quand la recherche est terminée. Si la faculté consiste à améliorer un certain type d'unités, la recherche affecte toutes les unités de ce type déjà existantes, ainsi que toutes les nouvelles.

Améliorer un édifice

Sélectionnez l'image correspondante. Un nombre, indiquant le niveau, entouré d'un cercle y figure. Elle est disponible quand vous possédez les ressources nécessaires et répondez aux autres critères. Vous pouvez suivre la progression de l'amélioration sur la barre de pourcentage de la zone d'affichage. Un message vous avertit quand l'amélioration est terminée.

Commandes des édifices : Définir point de ralliement



Pour définir un point de ralliement (l'endroit où les unités produites se rassemblent), sélectionnez un édifice de production, puis cliquez avec le bouton droit à l'endroit où vous voulez que les unités se rassemblent sur la carte. Vous pouvez aussi cliquer sur Définir point de ralliement sur le panneau de contrôle, puis sur un site de la carte. Pour changer un point de ralliement, définissez-en simplement un autre.

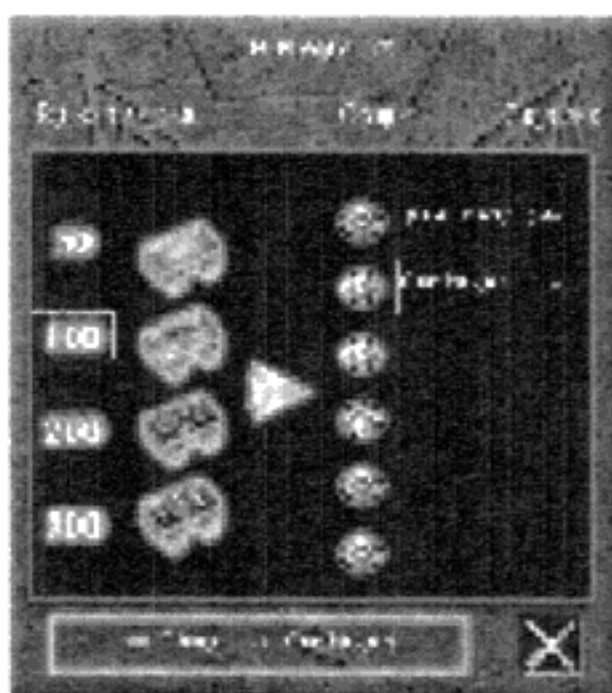
Pour voir le point de ralliement d'un édifice, sélectionnez-le et maintenez la touche **Maj** ou **Alt** enfoncée. Une ligne pointillée est tracée jusqu'au point de ralliement.

Commandes des édifices : Réparer



Pour réparer une structure endommagée, sélectionnez-la et cliquez sur Réparer sur le panneau de contrôle. Vous disposez de deux options : réparations rapides ou lentes. Les premières coûtent deux fois plus de ressources, mais sont effectuées deux fois plus vite. Sélectionnez une option pour réparer votre édifice. La progression est affichée sur la barre de pourcentage dans la zone d'affichage.

La fenêtre Diplomatie



La diplomatie sert à l'échange de ressources entre les camps. Elle est utilisée principalement dans les parties multijoueur, quand vous souhaitez donner des ressources à vos alliés. L'écran "Diplomatie", auquel vous accédez en cliquant sur Diplomatie (le crâne bleu) sur le panneau de contrôle, vous permet de donner des ressources à d'autres camps. Vous devez établir vos alliances sur l'écran "Sélection de camp" avant le démarrage du scénario ; vous ne pouvez plus le faire après. Pour plus de détails sur la constitution d'alliances, voir "Options de camp" à la page 9.

Le Menu du jeu



Pour afficher le Menu du jeu de WARLORDS BATTLECRY, cliquez sur le crâne noir du panneau de contrôle.

Charger : sélectionnez cette option, puis choisissez la partie à charger et cliquez sur Charger.

Enregistrer : sélectionnez cette option, puis choisissez la partie que vous souhaitez remplacer sur la liste des parties enregistrées ou tapez un nouveau nom et cliquez sur Enregistrer.

Mettre en pause : sélectionnez cette option pour mettre la partie en pause. Pour reprendre le jeu, cliquez encore sur Mettre en pause. Vous pouvez aussi appuyer sur F12 pour mettre en pause.

Options : sélectionnez cette option pour adapter le son, les paramètres et les graphismes à vos préférences. Pour plus de détails, voir "Options de jeu" à la page 15.

Conditions de victoire : sélectionnez cette option pour connaître les conditions de victoire de ce scénario. Les "Conditions de victoire" sont décrites à la page 10.

Abandonner : sélectionnez cette option pour abandonner le scénario sans enregistrer et revenir au Menu principal.

Quitter : sélectionnez cette option pour quitter la partie sans enregistrer et quitter complètement WARLORDS BATTLECRY.

L'écran Résultats et l'écran Escorte



A la fin d'un scénario, l'écran Résultats prend la place de l'écran de jeu à la suite d'une victoire, d'une défaite ou d'un abandon. Il s'agira d'un écran de Victoire ou de Défaite, selon le cas, mais il fonctionnera de la même façon. Au bas de l'écran, vous avez une fenêtre de détails, où sont inscrites les données concernant votre héros et le statut de ses forces après la bataille.

Vous y voyez le nombre d'unités et d'édifices produits pendant le scénario, le nombre d'entre eux perdus dans des attaques adverses et le nombre d'ennemis que vous avez éliminés, ainsi que les sommes de ressources. Le niveau de votre héros et son expérience, notamment la valeur gagnée au cours de la bataille, sont indiqués en haut de la fenêtre.

Vous pouvez examiner les résultats détaillés sur un écran comportant des données sur vous et votre ou vos adversaires dans quatre catégories : Héros, Ressources, Unités et Edifices. Sélectionnez OK quand vous avez terminé.

Quand vous avez fini de lire les résultats, cliquez sur Continuer. Quand vous quittez l'écran Résultats, l'écran Escorte apparaît. Vous pouvez y ajouter des unités et des alliés de haut niveau, obtenus pendant la partie, et même, parfois, des unités quelconques attirées vers votre cause par vos actes héroïques. Pour plus de détails sur cet écran, voir "Escorte" commençant à la page 37.

UNITÉS

Les unités représentent l'essentiel de vos forces. Ce sont vos fantassins et, si vous vous en occupez bien, ils peuvent devenir des chefs. Chaque race comporte différents types d'unités pouvant être produites ou faire l'objet d'alliances. Pour connaître toutes les caractéristiques des races, voir "Description des races et des unités" commençant à la page 59.

Production d'unités

Pour produire une unité, sélectionnez un édifice qui en a la capacité et cliquez sur Acheter des unités et facultés sur le panneau de contrôle. Cliquez sur une unité disponible pour commencer à la produire (voir page 24 pour plus de détails). Quand la barre de pourcentage atteint 100%, l'unité apparaît à côté de l'édifice et se rend au point de ralliement, s'il y en a un. Vous pouvez définir un point de ralliement en sélectionnant l'édifice, puis en cliquant avec le bouton droit à l'endroit où vous voulez que vos unités se réunissent. Pour voir le point de ralliement pour un édifice spécifique, sélectionnez-le et maintenez la touche **Maj** enfoncée.

Effectif

Le nombre d'unités que vous pouvez posséder en même temps dans une partie est limité. Il vous est indiqué en haut à gauche de l'écran de jeu et c'est calculé de la façon suivante :

- Cinq unités pour chaque niveau d'enceinte, entre un et quatre.
- Dix unités pour une enceinte de niveau cinq.
- Deux unités supplémentaires par édifice possédé en plus (sans compter les murailles ou les édifices produisant des ressources).
- Un nombre d'unités supplémentaires équivalant à la moitié du don du *Commandement* de votre héros (arrondi).

Par exemple, si vous possédez un palais de niveau trois, quatre autres édifices, une mine d'or et un héros ayant un don du commandement de 11, vous pourrez avoir un effectif de 28.

A noter que si vous possédez plusieurs enceintes, votre effectif ne sera affecté que par une seule d'entre elles ; celle dont le niveau est le plus élevé.

Vous pouvez éliminer vos propres unités ou édifices quand vous le souhaitez, en les sélectionnant et en appuyant sur **Ctrl-D**. Cela peut s'avérer préférable si votre effectif comporte trop de paysans et si vous avez besoin de produire des unités de combat. Quand vous éliminez des unités ou des édifices, vous ne récupérez aucune ressource. Si vous éliminez des mines, des ressources sont ajoutées à votre total.

Unités et médailles

Toutes les unités, à l'exception des héros, reçoivent des points d'expérience pendant les scénarios pour la destruction d'unités ou d'édifices ennemis ; ils sont calculés de la façon suivante. A partir d'un certain niveau, une médaille est accordée, représentant un niveau. Les médailles reçues par les unités augmentent leur capacité d'attaque, leur vitesse au combat, leur don de la construction et / ou autre. Pour plus de détails sur les niveaux, voir le tableau "Niveau des héros et des unités" dans l'"Annexe" à la page 88.

- 1 point pour chaque unité ennemie exterminée.
- 3 points pour chaque édifice ennemi détruit.
- 1 point supplémentaire pour chaque édifice ennemi pouvant tirer des projectiles.
- 5 points ou le nombre de points équivalant au niveau du héros ennemi s'il dépasse cinq, pour chaque héros ennemi anéanti.

Remarque : les spectres et les fantômes possèdent le don du *Drainage* de mana. Il leur permet de dérober les Points d'Expérience (PE) des unités qu'ils exterminent. Par conséquent, si l'unité ennemie possède 14 PE, ils obtiennent 14 PE + 1 PE pour avoir tué l'unité. Cela s'applique également aux héros.

Une fois qu'une unité est arrivée au niveau trois, vous pouvez la mettre dans votre escorte, si elle survit jusqu'à la fin du scénario. Les unités spéciales, comme les Généraux et les Alliés, peuvent être placées dans l'escorte à n'importe quel niveau d'expérience.

Généraux et alliés

Les généraux sont de puissantes unités, semblables aux héros puisqu'elles possèdent un rayon de commandement et la faculté de convertir des édifices. Par contre, elles ne jettent pas de sorts, n'emportent pas d'articles et n'effectuent pas de quêtes. Vous pouvez produire des généraux quand vous possédez une enceinte de niveau 5 (les Humains peuvent le faire avec une enceinte de niveau 4). Ils peuvent aussi décider de se joindre à vous après la réussite d'une quête. Vous pouvez les faire entrer dans votre escorte pour les garder avec vous dans d'autres scénarios. Les généraux ne doivent pas nécessairement appartenir à la même race que celle de votre héros ou de votre armée, mais ils le sont souvent.

Les généraux de chaque race sont les suivants :

- **Humains** : Mage blanc, Mage rouge et Mage noir, page 59
- **Nains** : Seigneur nain, page 61
- **Revenants** : Vampire, page 63
- **Barbares** : Brigand, page 65
- **Minotaures** : Roi minotaure, page 67
- **Orcs** : Géant, page 68
- **Grands Elfes** : Garde de lune, page 71
- **Elfes des bois** : Dryade, page 73
- **Elfes noirs** : Garde noir, page 75

Les alliés sont des unités très résistantes proposant de se joindre à vous après la réussite d'une quête ou un sort d'invocation. Vous ne pouvez pas les produire comme les autres unités. Vous pouvez les inclure dans votre escorte pour les prendre avec vous dans d'autres scénarios. Vous trouverez une description des facultés des six "Alliés" à la page 82.

Recherche de facultés

La plupart des édifices ont des facultés d'amélioration des unités, différentes selon les races. Pour connaître la liste des facultés disponibles, consultez la carte de référence rapide de WARLORDS BATTLECRY.

Pour effectuer une recherche sur une faculté, sélectionnez un édifice et cliquez sur Acheter des unités et facultés sur le panneau de contrôle. Cliquez sur une faculté disponible pour commencer la recherche (voir page 24 pour plus de détails). Un message vous avertit quand la recherche est terminée.

Si la faculté consiste à améliorer un certain type d'unité, la recherche affecte toutes les unités de ce type déjà existantes et toutes celles qui seront produites.

HÉROS

Les héros sont des unités très puissantes pouvant emporter des articles, convertir des édifices, jeter des sorts et effectuer des quêtes. Vous ne pouvez pas les produire comme des unités ordinaires et ils ne proposent pas non plus de se joindre à votre cause. Les héros ne doivent pas nécessairement appartenir à la même race que leurs unités de combat, mais ils gagnent des bonus si c'est le cas. Pour obtenir des détails sur les bonus et les pénalités, consultez le tableau "Bonus pour la race du héros" dans l'"Annexe" à la page 88.





Le héros ne peut pas disparaître définitivement. Il peut être mis hors d'état dans un scénario, mais il récupérera toujours complètement pour la bataille suivante.

Statistiques et facultés











Il y a quatre catégories de statistiques pour le héros : Force, Intelligence, Habilité et Charisme. Elles servent à calculer ses dix facultés. Au départ, les statistiques et les facultés sont déterminées par la race du héros. Pour jeter un coup d'œil aux statistiques pendant la partie, cliquez une fois avec le bouton droit sur le portrait du héros sur le panneau de contrôle du bas. Pour connaître ses facultés, cliquez deux fois avec le bouton droit sur son portrait.

Quand un héros arrive aux niveaux 2 et 3, les statistiques et les facultés augmentent selon la profession et la spécialité choisies. A partir du niveau 4, le héros peut choisir d'utiliser ses points de faculté pour augmenter une ou plusieurs statistiques ou facultés. Par exemple, Sirian l'humain atteint le niveau 2 et décide de devenir un Guerrier. Sa force augmente de 1 et passe donc de 5 à 6. Quand il arrive au niveau 3, il décide d'être Garde. Son intelligence augmente de 1 et passe donc aussi de 5 à 6. Pour connaître les statistiques du héros selon sa race et les bonus en fonction de la profession et de la spécialité, consultez la carte de référence rapide de WARLORDS BATTLECRY.

Statistiques

	Force	(FO)	Prouesse physique et santé.
	Intelligence	(IN)	Connaissance et faculté d'apprendre la magie.
	Habileté	(HA)	Vitesse et agilité.
	Charisme	(CH)	Personnalité et don du commandement.

Facultés

	Combat	(FO+FO)	Don du combat rapproché.
	Santé	(FO+HA)	Points de frappe et régénération.
	Vitesse	(HA+HA)	Vitesse de déplacement.
	Commandement	(IN+CH)	Nombre d'unités et rayon de commandement.
	Moral	(HA+CH)	Augmente la force et la vitesse des unités.
	Magerie	(IN+IN)	Jet de sorts et mana.
	Résistance	(IN+HA)	Résiste aux effets psychologiques.
	Education	(FO+IN)	Gain de points de faculté et expérience.
	Conversion	(FO+CH)	Vitesse de conversion des édifices.
	Commerce	(CH+CH)	Diminution des coûts de productions et constructions.

Don du jet de sorts

Si le héros est un jeteur de sorts, souvent un Magicien ou un Prêtre, il possède le don du jet de sorts dans au moins une des neuf sphères de magie. Pour connaître les facultés du héros dans ce domaine pendant la partie, cliquez trois fois avec le bouton droit sur le portrait du héros sur le panneau de contrôle du bas. Pour plus de détails sur les sphères de magie et la façon de jeter les sorts, voir "Sorts" à la page 42.

Héros et niveaux

Les héros reçoivent des points d'expérience à la fin de chaque scénario, qu'il s'agisse d'une campagne, d'une échauffourée ou d'une partie multijoueur ; cela leur permet de progresser dans les niveaux. Ils n'ont pas besoin de gagner dans le scénario pour remporter des points, mais leur nombre est plus élevé s'ils le font. Les héros gagnent des points en fonction de la taille de la carte, de la victoire et de leur statut. Pour plus de renseignements sur le calcul des points, voir ci-dessous :

- 3 points pour une très grande carte
- 2 points pour une grande carte
- 1 point pour une carte moyenne
- 0 point pour une petite carte
- 8 points pour une victoire totale
- 6 points pour une victoire alliée
- 4 points pour une défaite marginale
- +1 pour chaque héros ennemi tué, +0 à +10 selon le nombre d'unités que vous avez tuées.
- 75% de la somme normale de points si votre héros est tué au cours d'une échauffourée
- Education : -50% à +50% de bonus selon votre don d'Education.
- Ennemis : +1 pour chaque camp vaincu quand vous avez quitté le jeu.
- Effectuez le calcul suivant uniquement si vous avez GAGNE

Ajoutez 2 pour chaque "IA : Seigneur" que vous avez combattu

Ajoutez 3 pour chaque "IA : Seigneur de guerre" ou "Humain" que vous avez combattu

Ajoutez 4 pour chaque "IA : Grand seigneur de guerre"

Appelons cela le total A

Commencez à 1

Ajoutez 1 pour chaque Seigneur ou Chevalier allié avec vous

Ajoutez 2 pour chaque Seigneur de guerre ou Humain allié avec vous

Ajoutez 3 pour chaque Grand seigneur de guerre allié avec vous

Appelons cela le total B

+ (A divisé par B) ... arrondi

Si la partie a été très courte, les calculs ne sont pas effectués et 0 ou 1 PE est donné.

- Les héros de niveau 1 ne peuvent pas obtenir plus de 12 PE.

- Les héros de niveau 2 ne peuvent pas obtenir plus de 12 PE.
- Les héros de niveau 3 ne peuvent pas obtenir plus de 24 PE.
- Ces calculs ne sont pas du TOUT utilisés dans la campagne. Chaque scénario vaut un certain nombre de PE si vous gagnez... ou aucun si vous perdez. Le total DEMEURE affecté par le don d'Education.

Les héros n'obtiennent pas de médailles comme les autres unités, mais ils remportent des points de facultés en progressant dans les niveaux. Pour plus de détails sur le nombre de points d'expérience nécessaires et sur le nombre de points de facultés gagnés, voir le tableau "Niveau des héros et des unités" dans l'"Annexe" à la page 88.

Quand les héros atteignent le niveau 2, ils peuvent choisir l'une des quatre professions disponibles. Au niveau 3, ils disposent de seize spécialités différentes :

Profession	Spécialité
Guerrier	Barbare, Combattant, Garde
Magicien	Alchimiste, Archimage, Illusionniste, Nécromancien, Pyromancien, Invocateur
Vagabond	Assassin, Barde, Voleur
Prêtre	Druide, Guérisseur, Paladin, Maître des runes

Quand les héros atteignent le niveau 4, ils commencent à gagner des points de faculté. Ils peuvent choisir de les "dépenser" en facultés spéciales, en statistiques, en dons ou en sorts. Les facultés spéciales disponibles dépendent de la race et de la spécialité du héros. Un coût en points de faculté est associé à chacune, comme on vous l'indique dans les tableaux ci-dessous :

Race	Faculté	Coût	Description
Humain	Touche-à-tout	5	-25% sur le coût de toutes les facultés
	Recherche	5	+5 à votre <i>don de Jet d'alchimie</i>
	Chevalier commandant	6	Chevaliers à moitié prix
Nain	Usage runique	5	+5 pour votre don de Jet de runes
	Armure de nain	3	+1 à l'armure de base du héros
	Marteau de nain	4	+5 pour tous les calculs de chances du héros
Revenant	Maître des spectres	5	+5 pour votre don de Jet de nécromancie
	Invocations noires	6	+5 pour le don d'Invocation
	Seigneur des crânes	5	Squelettes à moitié prix
Minotaure	Prêtre du feu	5	+5 pour votre don du Jet de pyromanie
	Gore	4	+5 pour tous les calculs de chances du héros
	Charge	3	+3 en vitesse pour le héros

Race	Faculté	Coût	Description
Orc	Maître de horde	5	-25% sur le coût de toutes les unités orcs
	Seigneur orc	5	+4 pour le don du <i>commandement</i>
	Récitation	5	+5 pour le don d' <i>Invocation</i>
Grand elfe	Voie d'Elcor	5	+5 pour le don de Jet de guérison
	Général doré	8	+5 pour le <i>don du commandement</i>
	Hôte doré	3	"Rune d'Animos" à moitié prix
Elfe des bois	Magie druidique	5	+5 pour le <i>don du jet druidique</i>
	Reconnaissance	3	Meilleure portée visuelle pour le héros
	Seigneur du ciel	3	"Rune de Cielos" à moitié prix
Elfe noir	Lame noire	5	+4 au don d' <i>assassin</i>
	Rites noirs	5	+5 pour le <i>don d'Invocation</i>
	Sorcellerie	3	"Rune de Manos" à moitié prix

Spécialité	Faculté	Coût	Description
Barbare	Reconnaissance	3	Meilleure portée visuelle pour le héros
	Chevauchée	4	Cavaliers produits deux fois plus vite
	Course	5	+6 au don de <i>vitesse</i>
	Chaman	5	+5 pour le don du <i>jet druidique</i>
Combattant	Maître des armes	5	+6 au don d' <i>éducation</i>
	Usage des armes	5	+6 au don du combat
	Maîtrise des armes	5	+15 pour les calculs de chances
	Général	5	+5 pour le don du <i>commandement</i>
Garde	Herborisme	5	+5 pour le don de Jet de guérison
	Seigneur de la forêt	4	Licornes à moitié prix
	Domptage	5	Monstres volants produits deux fois plus vite
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand

Spécialité	Faculté	Coût	Description
Alchimiste	Herborisme	5	+5 pour le don de Jet de <i>guérison</i>
	Potion de guérison	5	+4 au <i>don de santé</i>
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand
Archimage	Immunité magique	6	Immunité permanente contre les dommages par la magie
	Usage des arcanes	5	+4 au don de <i>magerie</i>
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand
Illusionniste	Appel du fantôme	5	+4 pour votre don de Jet de <i>nécromancie</i>
	Voix magique	5	+4 pour le don du <i>commandement</i>
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand
Nécro-mancien	Vampirisme	8	+1 en permanence à l'effet du vampirisme
	Portes des enfers	5	+5 pour le don d' <i>Invocation</i>
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand
Spécialité	Faculté	Coût	Description
Pyromancien	Goût des flammes	6	Immunité permanente contre les dommages par le feu
	Étincelle	6	Possibilité d'enflammer la cible
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand
Invocateur	Feux des enfers	5	+5 pour votre don du Jet de <i>pyromanie</i>
	Seigneur démon	6	+4 au combat pour les démons
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand

Spécialité	Faculté	Coût	Description
Assassin	Assassinat	5	+4% au don d'Assassin
	Empoisonnement	5	+4% au don d'Assassin
	Coup mortel	5	+4% au don d'Assassin
	Garrot	5	+4% au don d'Assassin
Barde	Chant des héros	4	+6 au don <i>du moral</i>
	Chant du combat	5	+5 pour le don du <i>commandement</i>
	Chant de la séduction	4	+5 au don de <i>conversion</i>
	Chant de la pierre	5	+10 à la résistance
Voleur	Banditisme	3	Revenu supplémentaire permanent de +2 en or
	Marchandage	4	+5 au <i>don du commerce</i>
	Déguisement	5	+6 à votre don de <i>Jet d'illusion</i>
	Illusionnisme	3	Don d' <i>illusionnisme</i> , permet d'obtenir des améliorations de sorts à moitié prix à la bibliothèque

Spécialité	Faculté	Coût	Description
Druide	Dressage animal	6	Tous les cavaliers à moitié prix
	Maître des arbres	4	Ents à moitié prix
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand

Spécialité	Faculté	Coût	Description
Guérisseur	Aura d'Elcor	4	Taux de régénération des unités à 150%
	Toucher pur	5	+20 pour les effets de tous les sorts de guérison
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand
Paladin	Conversion	5	+5 au don de <i>conversion</i>
	Méditation	5	Taux de régénération du mana multiplié par deux
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand

Spécialité	Faculté	Coût	Description
Maître des runes	Artifice	5	+5 à votre don de <i>Jet d'alchimie</i>
	Livre des sages	5	+5 au don de <i>magerie</i>
	Maîtrise des sorts	8	Tous les sorts ont un effet plus grand
	Science des sorts	15	Tous les sorts ont un effet beaucoup plus grand

Rayon de commandement

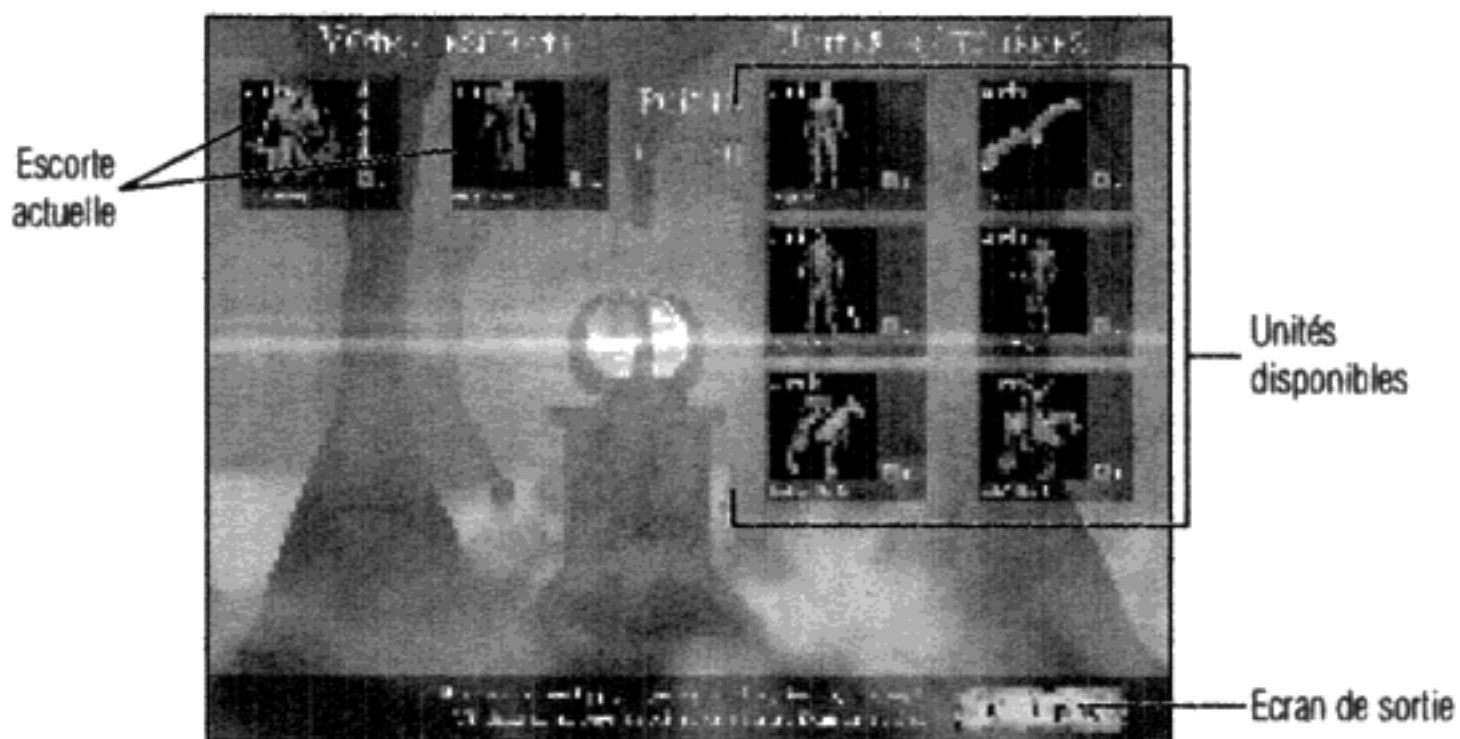
Le rayon de commandement est la zone d'influence du héros rapportant des bonus aux unités alliées. Certains sorts n'affectent que le rayon de commandement et donc, les sorts d'attaque ne touchent que les unités ennemies se trouvant à l'intérieur. Vous pouvez voir la taille exacte du rayon à l'écran en appuyant sur la touche H. La taille et l'effet du rayon de commandement dépendent du don de *Commandement* du héros. Pour plus de détails sur les effets, voir le tableau "Commandement" dans l'"Annexe" à la page 92.

Escorte

Votre escorte comporte des généraux, des alliés et des unités de haut niveau pouvant vous accompagner dans d'autres scénarios. Le nombre de troupes pouvant en faire partie est calculé en fonction du don de commandement de votre héros. Pour en savoir plus, voir le tableau "Commandement" dans l'"Annexe" à la page 92. Si le scénario choisi vous permet de démarrer avec des unités (voir "Points de création d'unité" sous "Options de scénario" à la page 10), une version de l'écran Escorte s'affiche avant le début de la partie. Vous pouvez y choisir les membres de votre escorte, ainsi que les unités de base de votre race avec qui commencer l'échauffourée.

A la fin d'un scénario et après avoir vu l'écran Résultats, l'écran Escorte est présenté, à condition que votre héros puisse en avoir une et que vos unités restent en vie.

Cet écran vous donne la possibilité d'ajouter une ou plusieurs unités à votre escorte. Toutes les unités ordinaires possédant au moins deux médailles, tous les généraux que vous avez produits et tous les alliés qui ont rejoint vos rangs peuvent être ajoutés à votre escorte. Des alliés apparaîtront parfois, de façon aléatoire, à la fin d'une échauffourée pour se joindre à la cause de votre héros parce qu'il les a impressionnés. Les nouvelles recrues disponibles sont présentées du côté droit de l'écran, alors que les unités appartenant déjà à votre escorte sont montrées à gauche.



Pour ajouter une unité à votre escorte, cliquez dessus, puis faites-la glisser vers un emplacement vide. S'il n'y en a pas, cliquez sur une unité de l'escorte pour la remplacer par la nouvelle recrue.

Si une unité de l'escorte est tuée au combat, elle est placée dans le cimetière. Vous pouvez aller y jeter un coup d'œil à partir de l'écran "Escorte" par le biais du bouton Cimetière. L'unité la plus puissante ayant combattu pour vous est présentée à la place d'honneur.

Vous pouvez donner des noms aux unités de votre escorte. Cliquez dessus et tapez un nom par-dessus l'ancien. Pour donner un nom à l'escorte, cliquez et tapez par-dessus le titre actuel.

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES SUR LE JEU

Cette section réunit d'autres informations sur la façon de jouer à WARLORDS BATTLECRY.

Ressources

Le jeu comporte quatre ressources, l'or, le métal, la pierre et le cristal, nécessaires pour la construction et pour la production d'unités. Elles sont produites dans des structures spéciales, comme la mine d'or, à des endroits spécifiques de la carte. Vous pouvez aussi obtenir des ressources en récompense après l'exécution d'une quête.

Vous ne pouvez pas construire de structures supplémentaires de production de ressources pendant la partie, seulement en convertir. Les ressources s'accumulent automatiquement quand vous possédez des édifices de ce genre. Vous n'avez pas besoin d'y envoyer des unités, mais vous pouvez placer des ouvriers de base dans les mines pour accélérer la procédure. Vous pouvez aussi augmenter une fois vos ressources en trouvant des charrettes, décrites dans la section Articles à la page 40.

Mettre des unités au travail

Vous pouvez augmenter la productivité de vos mines en les remplissant d'ouvriers. A chaque fois que vous y placez un ouvrier, vous obtenez +1 dans la ressources toutes les cinq secondes. Vous pouvez mettre jusqu'à huit unités dans chaque mine, mais de type spécifique (voir ci-dessous).

Pour placer un ouvrier dans une mine, sélectionnez l'unité et posez le pointeur sur une mine. Il se transforme alors en main. Cliquez sur la mine avec le bouton droit, l'unité disparaît à l'intérieur. Vous disposez d'un compteur d'unités sur le panneau de contrôle, à gauche de la zone d'affichage. Une fois qu'une unité est affectée à une mine, vous ne pouvez plus la reprendre. Par ailleurs, elle est éliminée si la mine est convertie ou détruite.

Les unités que vous pouvez faire travailler dans les mines sont les suivantes :

- Paysans, page 60
- Kobolds, page 69
- Zombies, page 64
- Serfs, page 66
- Forgerons nains, page 62

Accumulation des ressources

Pour être en mesure de construire certains édifices et unités plus rares, et de rechercher des sorts de haut niveau, il vous faudra une quantité importante de ressources. Les sommes que vous possédez sont indiquées dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu avec, de gauche à droite : or, métal, pierre et cristal. A mesure que vous accumulez et dépensez les ressources, les valeurs données augmentent et diminuent.

Vous ne pouvez accumuler plus de 500 crédits de chaque ressource + 500 pour chaque niveau de l'enceinte du plus haut niveau que vous possédez. Par exemple, si vous avez une enceinte de niveau quatre, vous pouvez entasser 2500 crédits de chacune des quatre ressources.

Mines de ressources

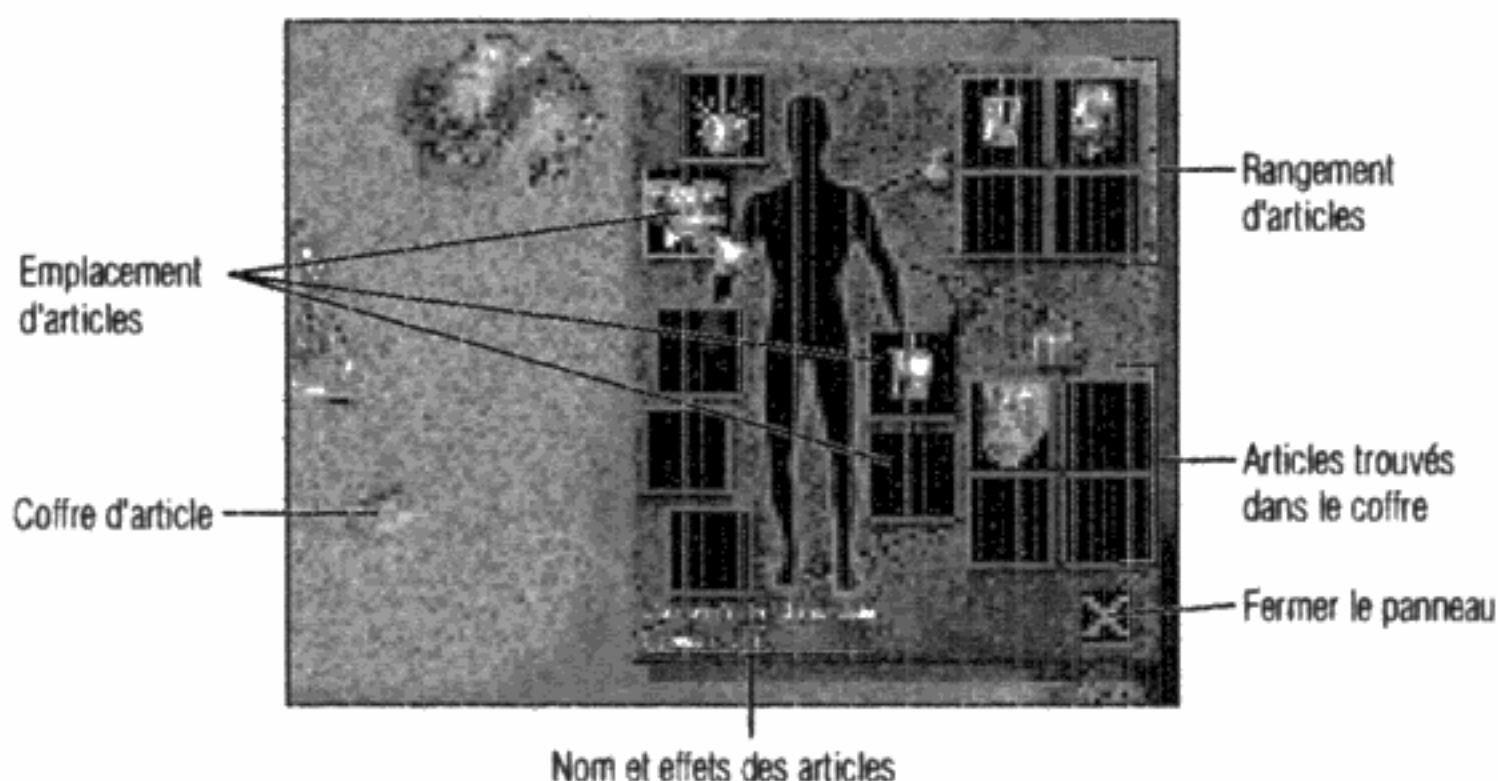


Les mines de cristal, les mines d'or, les minerais et les carrières peuvent appartenir à n'importe quelle race et produire du cristal, de l'or, du métal et de la pierre. Vous les trouvez à des endroits précis de la carte. Vous pouvez les convertir, mais pas les construire. Elles sont de niveaux 1 à 3.

Animaux

Sur la carte du jeu, il peut y avoir des vaches, des moutons et des oies. Bien que ce soit des animaux inoffensifs, ils peuvent avoir leur utilité. Par exemple, les vaches peuvent servir de munitions pour les catapultes et causer beaucoup plus de dommages que les projectiles ordinaires. Les moutons peuvent être lancés par les trolls, causant un chaos assez impressionnant. De plus, les minotaures s'en nourrissent pour se guérir et les élèvent dans des étables dans ce but.

Articles



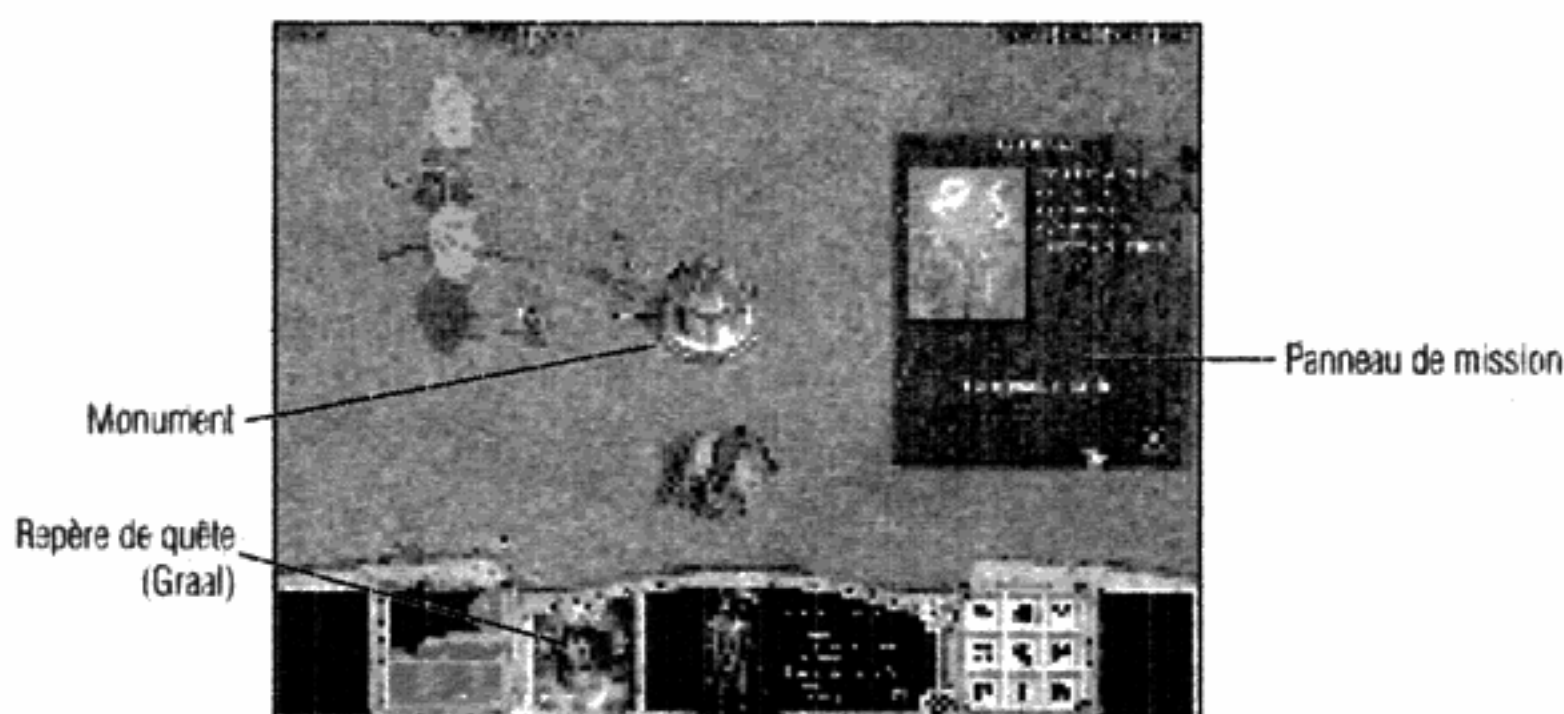
Les articles sont répartis à différents endroits de la carte ou obtenus en récompense après la réalisation d'une quête. Les articles liés aux ressources ressemblent à des charrettes contenant de l'or, du métal, de la pierre ou du cristal. Les articles spéciaux sont cachés dans des coffres.

Pour ramasser un article de ce genre, rapprochez simplement votre héros ; la ressource est automatiquement ajoutée à votre total.

Pour prendre un article spécial, rapprochez votre héros du coffre ; son inventaire s'affiche automatiquement. Le nom de l'article et les effets qu'il a sont indiqués en bas à gauche. Cliquez sur un article du coffre, puis sur l'une des cases vertes mises en valeur autour de votre héros pour lui donner ou mettez-le dans son sac. Remarque : vous pouvez emporter plusieurs articles du même type, comme deux heaumes et une couronne, mais vous ne pouvez en porter qu'un seul sur vous. Votre héros ne peut tirer parti d'un article que s'il le porte sur sa personne.

Vous pouvez jeter un coup d'œil à l'inventaire de votre héros en cliquant sur la bourse à gauche de son portrait ou en appuyant sur la touche I.

Quêtes



Les quêtes sont des missions spéciales entreprises par les héros pour obtenir des alliés et des récompenses. Ils sont les seuls à pouvoir le faire dans les édifices spéciaux, mausolée, pyramide et monument.

Pour effectuer une quête, sélectionnez votre héros et placez le pointeur sur l'un des édifices spéciaux pour qu'il se transforme en clé. Cliquez dessus avec le bouton droit. A l'arrivée du héros, une fenêtre expliquant la quête s'affiche automatiquement. Vous pouvez accepter ou refuser d'intervenir. Si vous déclinez la proposition, vous ne disposerez plus d'aucune quête dans l'édifice pendant environ cinq minutes.

Si vous acceptez d'effectuer la quête, un Graal (coupe) apparaît sur le portrait de votre héros. Vous disposez, généralement, de cinq minutes (300 secondes) pour réussir et revenir à l'édifice afin d'obtenir votre récompense. Le temps qu'il vous reste est indiqué en secondes, sous forme de compteur, à côté du Graal au centre du portrait de votre héros. Quand le temps est écoulé, la quête expire.

Si vous voulez revoir les conditions requises pour la quête, cliquez sur le Graal ou appuyez sur la touche Q.

Pour en savoir plus sur les quêtes, vous pouvez lancer le guide appelé "Quêtes & Articles".

Mausolée



Le mausolée est un endroit où votre héros peut être averti d'une quête. Vous les trouvez à différents endroits de la carte, mais vous ne pouvez pas les construire. La majeure partie des quêtes obtenues au mausolée implique des revenants et des démons ; leur nature est plus sinistre.

Pyramide



La pyramide est un endroit où votre héros peut être averti d'une quête. Vous les trouvez à différents endroits de la carte, mais vous ne pouvez pas les construire. La majeure partie des quêtes obtenues à la pyramide implique des énigmes et des trésors ; leur nature est souvent plus neutre.

Monument



Le monument est un endroit où votre héros peut être averti d'une quête. Vous les trouvez à différents endroits de la carte, mais vous ne pouvez pas les construire. La majeure partie des quêtes obtenues au monument implique des créatures de bien et de magie ; leur nature est plus vertueuse.

Sorts



Dans WARLORDS BATTLECRY, les héros et quelques unités sont capables de jeter des sorts, mais seuls les héros disposent d'un livre et peuvent en apprendre de nouveaux. Les points de mana sont indiqués sur le panneau de contrôle, au-dessous du petit globe bleu à droite de leur portrait. Pour ouvrir le livre des sorts, cliquez sur le globe, cliquez sur le bouton Livre des sorts du panneau de contrôle ou appuyez sur la touche L.

Placez le pointeur sur un sort pour obtenir une description de ses effets sur la page de droite du livre. Pour jeter un sort, cliquez simplement dessus.







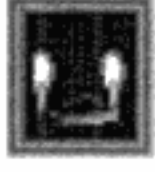


Chaque sort a un coût propre déduit des points de mana du jeteur, chaque fois qu'il est jeté, quelle qu'en soit la réussite ou l'échec. Si le jeteur ne possède pas suffisamment de points, le sort ne peut être jeté. Les points de mana se régénèrent progressivement, à une vitesse qui dépend du niveau de *Magerie* du jeteur. Les sorts que vous ne pouvez jeter par manque de points sont grisés dans le livre des sorts.

Pour en savoir plus sur le jet de sorts, vous pouvez lancer le guide intitulé "Jet de sorts".




Sphères de magie

Vous pouvez vous intéresser à huit sphères de magie, comportant chacune dix sorts. Il y a quatre sorts de niveaux 1, trois de niveau 2, deux de niveau 3 et un de niveau 4 très rare. Vous devez les apprendre par ordre de niveau. Il existe aussi trois sorts courants que tous les joueurs connaissent automatiquement. La plupart d'entre eux sont spécialisés dans une ou deux sphères.











Le héros de niveau 1 ne peut généralement pas jeter de sorts. Quand il atteint le niveau 2 et choisit la profession de magicien ou de prêtre, il acquiert automatiquement les trois sorts courants. Au niveau 3, le héros doit choisir une spécialité et apprend alors automatiquement le premier sort de niveau 1 de la sphère de magie correspondante. Tous les autres sorts doivent être achetés avec des points de faculté, à partir du moment où le héros arrive au niveau 4.

<i>Sphère de magie</i>	<i>Description</i>
 Courant	Détection, divination
 Guérison maladie	Guérison, résurrection, protection contre le poison/la
 Nécromancie	Résurrection de revenants, drainage de points de frappe, malédictions
 Pyromanie	Sorts de feu – dommages, protection, pièges
 Nature	Foudre, contrôle des animaux
 Alchimie	Création d'articles et de potions, industrie
 Invocation	Invocation de créatures d'un autre plan, téléportation
 Illusion	Invisibilité, change l'apparence des unités
 Runes	Amélioration des armes, des armures et des unités



Sorts courants









	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	-	Bouclier	4	-	Augmente la valeur d'armure des unités avoisinantes.
	-	Flèche d'argent	10	-	Permet au jeteur de tirer des flèches d'argent magiques.
	-	Héroïsme	10	-	Augmente le rayon de commandement du jeteur.

Sorts de guérison








	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Ego-guérison	8	+1	Guérit quelques points de dommages du jeteur.
	1	Antidote	8	-	Guérit la maladie et l'empoisonnement des unités avoisinantes.
	1	Bénédiction	8	-	Augmente les facultés morales du jeteur.
	1	Halo blanc	6	-	Protège les unités contre les effets psychologiques.
	2	Guérison groupée	15	-	Guérit quelques points de dommages des unités à proximité.
	2	Fortifiant	14	-2	Augmente la vitesse de quelques unités avoisinantes.
	2	Ensoleillement	10	-	Stoppe la pluie et ensoleille.
	3	Grande guérison	40	-2	Guérit tous les dommages de toutes les unités.
	3	Halo vital	40	-1	Protège le héros contre la mort au combat.
	4	Résurrection	60	-4	Redonne vie à une unité.




Sorts de nécromancie

	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Résurrection de squelette	8	-	Donne vie aux squelettes pour qu'ils servent le jeteur.
	1	Résurrection de zombie	8	-	Donne vie aux zombies pour qu'ils servent le jeteur.











	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Nuage de poison	8	-	Empoisonne tous les ennemis dans le rayon de commandement.
	1	Portail noir	5	+2	Invoque un portail noir pour donner vie aux revenants.
	2	Résurrection d'être	15	-	Donne vie aux êtres pour qu'ils servent le jeteur.
	2	Vampirisme	10	-	Les unités affectées drainent des points de frappe pendant le combat.
	2	Orage noir	18	-1	Change le jour en nuit et fait pleuvoir.
	3	Appel des morts	30	-1	Redonne vie à des ossements sous forme de revenants.
	3	Anneau de glace	30	-2	Un nuage de glace entoure le jeteur et cause des dommages.
	4	Résurrection de champion	60	-5	Fait sortir de terre une puissante unité de revenant.

Sorts de pyromanie



	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Poignée de flammes	10	-	Projette des boules de feu sur les ennemis dans le rayon de commandement.
	1	Flamme spirituelle	6	-	Augmente les PE des unités avoisinantes.
	1	Cautérisation	8	-	Guérit toutes les unités dans le rayon de commandement.
	1	Résistance au feu	7	-	Immunise les armées avoisinantes contre les attaques par le feu.
	2	Anneau de feu	15	-2	Invoque un petit anneau de feu extrêmement chaud.
	2	Souffle de flammes	18	-2	Donne la faculté aux unités avoisinantes de cracher le feu.
	2	Berserker	12	-1	Enflamme les unités alliées pour améliorer leurs capacités de combat.









	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	3	Colonne de feu	35	-4	Provoque la chute d'une colonne de feu sur une unité ennemie.
	3	Génie du feu	30	-5	Invoque un génie du feu pour qu'il serve le jeteur.
	4	Armageddon	60	-10	Endommage les armées et les édifices dans un large périmètre.

Sorts naturels









	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Invocation d'esprit	10	-1	Invoque un esprit pour qu'il serve le jeteur.
	1	Baie essentielle	12	-	Guérit le jeteur et peut-être certaines unités.
	1	Enchevêtrement	8	-	Ralentit les ennemis à proximité du jeteur.
	1	Gourdin	4	-	Invoque un gourdin magique pour armer le jeteur.
	2	Invocation de licorne	16	-2	Invoque une licorne pour qu'elle serve le jeteur.
	2	Mur d'épines	4	-	Crée un mur de ronces.
	2	Appel de la foudre	18	-1	=Fait tomber la foudre sur les troupes ennemies avoisinantes (y compris les édifices).
	3	Invocation d'ent	40	-4	Invoque un ent pour qu'il serve le jeteur.
	3	Changement de temps	30	-	Permet au jeteur de passer de la nuit au jour et du beau temps à la pluie.
	4	Génie	60	-6	Invoque un génie pour qu'il serve le jeteur.



Sorts d'alchimie

	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Article moindre	12	-	Crée un article moindre à l'usage du jeteur.
	1	Transmutation	8	-	Remplace un type de ressource par un autre.











	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Charme	6	-	Améliore les qualités commerciales du jeteur.
	1	Golem d'argile	14	-1	Invoque un golem d'argile comme gardien.
	2	Article mineur	20	-1	Crée un article mineur à l'usage du jeteur.
	2	Acquisition	30	-	Convertit instantanément tous les édifices à proximité du jeteur.
	2	Golem de pierre	24	-1	Invoque un golem de pierre comme gardien.
	3	Article majeur	36	-4	Crée un article majeur à l'usage du jeteur.
	3	Golem de fer	36	-4	Invoque un golem de fer comme gardien.
	4	Création d'objet	60	-5	Crée un puissant objet à l'usage du jeteur.

Sorts d'invocation











	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Invocation d'esprit	8	-	Invoque un esprit pour qu'il serve le jeteur.
	1	Cercle de pouvoir	4	+1	Invoque un cercle de pouvoir pour faciliter l'invocation.
	1	Coursier fantôme	5	-	Transforme les cavaliers en fantômes.
	1	Clin d'œil	3	-	Le jeteur réapparaît à proximité.
	2	Invocation de diabolotin	12	-	Invoque un diabolotin au service du jeteur.
	2	Œil d'Oros	15	-	Crée un globe oculaire flottant, utile pour la reconnaissance.
	2	Portail de retour	20	-	Renvoie le jeteur à son lieu de départ.
	3	Appel du vent	40	-4	Invoque un génie de l'air au service du jeteur.

	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	3	Bannissement	32	-4	Bannit toutes les créatures d'un autre plan qui sont près du jeteur.
	4	Démon	60	-8	invoque un démon au service du jeteur.

Sorts d'illusion

	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Forme fantôme	8	-	Transforme le jeteur en être céleste.
	1	Peur	6	-	Tous les ennemis ont peur du jeteur.
	1	Lumière/ Obscurité	5	-1	Change le jour en nuit et la nuit en jour.
	1	Intimidation	10	-1	Tous les ennemis sont impressionnés par le jeteur.
	2	Horde spectrale	20	-2	Crée un groupe d'unités imaginaires.
	2	Peur du dragon	25	-4	Crée un dragon imaginaire semant la terreur.
	2	Invisibilité	30	-4	Les armées avoisinantes sont invisibles jusqu'à ce qu'elles attaquent.
	3	Appel du fantôme	32	-4	invoque un fantôme au service du jeteur.
	3	Mutation	40	-2	Transforme les unités ennemies en animaux inoffensifs.
	4	Transformation	60	-8	Transforme l'unité en une unité plus puissante.

Sorts runiques

	Niv	Sort	Mana	Modif	Description
	1	Peau de pierre	8	-	Augmente la valeur d'armure du jeteur au maximum.
	1	Gemme de sagesse	4	-	Augmente les chances pour le prochain sort.
	1	Terrassement	8	-	Réduit le temps de construction de tous les édifices.
	1	Restructuration	12	-	Répare tous les édifices alliés.
	2	Résistance à la magie	20	-2	Immunise le jeteur contre tous les dommages par la magie.
	2	Rochers du jugement	20	-	Crée d'énormes rochers qui écrasent les ennemis avoisinants.
	2	Golem de pierre	24	-4	Invoque un golem de pierre comme gardien.
	3	Résistance aux projectiles	28	-3	Immunise le jeteur contre tous les projectiles.
	3	Article runique	40	-2	Crée un article dans l'inventaire du jeteur.
	4	Appel de la pierre	60	-6	Invoque un puissant génie de la terre.

Effets des sorts et météo

Vos unités seront, de temps en temps, affectées négativement par des sorts. La météo pourra aussi avoir un effet positif ou négatif sur leurs capacités au combat.

Effets psychologiques, poison et maladie

Ces effets sont causés naturellement par certaines unités ou par des héros jetant des sorts. Par exemple, les chevaliers tueurs provoquent le chaos. Il existe six effets, décrits ci-dessous. Pour plus de détails sur la résistance et la vulnérabilité de chaque race face à ces effets, voir la carte de référence rapide de WARLORDS BATTLECRY.

<i>Effet</i>	<i>Effet sur unités ennemies</i>	<i>Durée</i>
Intimidation :	Moitié de vitesse et perte de l'attaque rangée	30 sec.
Peur :	Moitié des dommages et -4 en vitesse	45 sec.
Terreur :	Fuite devant l'ennemi et -2 en vitesse	15 sec.
Chaos :	Pas de bonus positifs et armure réduite à zéro	30 sec.
Poison :	Points de frappe tombent à un huitième du maximum	Jusqu'à guérison
Maladie :	Pas de régénération des points de frappe, combat et vitesse tombent à	Jusqu'à un guérison

Effets de la météo

Les changements dans la météo affectent les capacités de combat des unités. Le tableau ci-dessous donne les bonus et pénalités appliqués aux capacités de combat de chaque race selon les quatre types de météo. Quand vous aurez examiné le tableau, vous verrez qu'en tant qu'humain, il vaut mieux éviter de combattre les revenants par une nuit d'orage!

<i>Race</i>	<i>Jour</i>	<i>Nuit</i>	<i>Beau temps</i>	<i>Pluie</i>
Humains :	-	-1	-	-
Nains :	-	-	-	-1
Revenants :	-	+1	-	+1
Barbares :	-	-1	-	-
Minotaures :	-	-	-	-
Orcs :	-	+1	-	-
Grands Elfes :	+1	-	-	-
Elfes des Bois :	-	-	+1	-
Elfes Noirs :	-	+1	-	-

Les conditions météo établies par défaut sont Beau temps/Jour. Des sorts jetés par des héros, des unités ou des édifices spécifiques peuvent les changer. Les effets des sorts ne durent que quelque temps, puis vous revenez au Beau temps/Jour.

Conseils pour les débutants

Voici quelques conseils pour les débutants jouant avec des conditions de victoire standard sur une carte aléatoire ou définie.

- Construisez une enceinte avec votre héros ou un ouvrier. Pour les races civilisées, il s'agit d'un palais, pour les races primitives, d'une ziggourat et pour les races magiques, d'une tour mystique.
- Pour récupérer des ressources, convertissez toutes les mines que vous rencontrez avec votre héros ou votre enceinte.
- Produisez des ouvriers (en général, avec votre enceinte) et utilisez-les pour construire d'autres édifices ou placez-les dans des mines pour augmenter la production de ressources.
- Construisez un édifice de production ou quelques-uns si vous avez les ressources nécessaires et produisez des tas d'unités. Pour les races civilisées, il s'agit d'une caserne ou d'une tombe, pour les races primitives, d'une arène et pour les races magiques, de l'arbre de vie.
- Construisez un nid pour produire des unités volantes et améliorez-le pour pouvoir produire de meilleures unités.
- Achetez des facultés aux différents édifices pour améliorer vos unités.
- Améliorez votre enceinte pour augmenter votre effectif et rendre d'autres unités et facultés disponibles.
- Construisez des tours près de votre base pour consolider votre défense aérienne et terrestre. Placez des fantassins et des archers dans les tours pour augmenter les dommages causés, la vitesse, la portée et la capacité de combat. Seuls les ouvriers peuvent construire les tours, pas les héros.

DESCRIPTION DES ÉDIFICES

Les édifices vous permettent de produire des unités et d'améliorer vos facultés. Pour connaître la liste des coûts des édifices, consultez la carte de référence rapide de WARLORDS BATTLECRY et pour plus de détails sur les édifices, lisez la section ci-dessous.

Construction d'un édifice

Seuls les ouvrier et les héros sont capables de construire des édifices. Cela coûte une ou plusieurs ressources selon la race et le type d'édifice. Pour construire un édifice, sélectionnez une unité pouvant le faire et cliquez sur *Construire édifices* ou *Construire tours et murailles* sur le panneau de contrôle, selon le type. Cliquez sur un édifice disponible et placez-le sur l'endroit choisi de la carte pour commencer sa construction (voir page 22 pour plus de détails). Votre unité disparaît, puis réapparaît pour vous avertir que la tâche est terminée.

Amélioration d'un édifice

Pour améliorer un édifice, sélectionnez-le et cliquez sur *Acheter des unités et facultés* sur le panneau de contrôle (voir page 24 pour plus de détails). L'une des images qui s'affiche correspond au passage au niveau supérieur. Sélectionnez-la et suivez la progression sur la barre de pourcentage dans la zone d'affichage. Un message vous avertit quand l'amélioration est terminée.

Réparation d'un édifice

La réparation d'un édifice n'implique pas la présence d'un ouvrier.

Sélectionnez-le et cliquez sur Réparer sur le panneau de contrôle. Vous avez deux options : réparations rapides ou lentes. Les premières coûtent deux fois plus de ressources, mais vont deux fois plus vite. Faites la sélection qui vous convient le mieux.

Conversion d'un édifice

Pour convertir un édifice neutre ou ennemi à votre cause, rapprochez simplement une unité pouvant le faire, puis sélectionnez Convertir sur le panneau de contrôle (voir page 19 pour plus de détails). Votre unité reste sur place jusqu'à ce que ce soit terminé ; vous êtes averti quand la conversion est finie.

Les enceintes de tout niveau sont également en mesure de convertir des édifices dans un large périmètre. C'est une procédure très lente, mais elle permet d'obtenir des points de ressources en début de partie. Elle vous permet également de toujours pouvoir convertir des édifices même si votre héros a été tué plus tôt dans la bataille.

Enceintes

Les enceintes sont les édifices les plus importants de votre race. C'est, en général, la première structure construite et améliorée. Ce sont les enceintes qui déterminent la quantité maximum de ressources que vous pouvez accumuler ; 500 de chaque pour chaque niveau de l'enceinte de plus haut niveau que vous possédez.

Palais



Le palais est l'enceinte de toutes les races civilisées : humains, nains et revenants. Il sert à la conversion d'édifices, la production d'unités et l'amélioration des facultés. Il peut être amélioré jusqu'au niveau 5. Le niveau aide à déterminer le nombre d'unités que vous pouvez posséder sur la carte, ainsi que le type d'édifices que vous pouvez construire.

Ziggourat



La ziggourat est l'enceinte de toutes les races primitives : orcs, barbares et minotaures. Elle sert à la conversion d'édifices, la production d'unités et l'amélioration des facultés. Elle peut être améliorée jusqu'au niveau 5. Le niveau aide à déterminer le nombre d'unités que vous pouvez posséder sur la carte, ainsi que le type d'édifices que vous pouvez construire.

Tour mystique



Les tours mystiques sont les enceintes de toutes les races magiques : grands elfes, elfes des bois et elfes noirs. Il sert à la conversion d'édifices, la production d'unités et l'amélioration des facultés. Vous pouvez y acheter des runes pour produire des unités. Elle peut être améliorée jusqu'au niveau 5. Le niveau aide à déterminer le nombre d'unités que vous pouvez posséder sur la carte, ainsi que le type d'édifices que vous pouvez construire.

Edifices de production et d'amélioration

Ces structures vous permettent de construire des unités plus sophistiquées ou de vous donner des facultés pour améliorer vos unités et vos héros.

Autel



L'autel est un lieu magique que seuls les revenants, les barbares, les minotaures et les elfes noirs peuvent construire. Il possède la faculté de *Régénération du mana* et d'autres qui varient selon la race propriétaire. Par exemple, il donne la possibilité aux revenants de métamorphoser les spectres en fantômes.

Champ de tir



Le champ de tir permet aux humains, aux nains et aux elfes de produire des archers. Il permet aussi d'améliorer leurs facultés et celles des elfes. Le champ de tir a la faculté d'augmenter les dommages et la portée des projectiles. Il possède aussi le don des *Flèches de flammes* (les nains ne peuvent l'acquérir).

Arène



L'arène produit la plupart des unités des barbares, des minotaures et des orcs. Elle permet aussi d'améliorer leurs facultés.

Caserne



La caserne produit les fantassins des humains et des nains.

Tumulus



Le tumulus ne peut être construit que par les revenants. Il leur donne la capacité de métamorphoser les squelettes en spectres. Il permet aussi d'améliorer leurs facultés.

Cathédrale



Seuls les humains et les grands elfes peuvent construire la cathédrale. Elle permet aux humains de produire les chevaliers et d'améliorer leurs facultés. La cathédrale peut causer des dommages aux créatures maléfiques avec la *Parole sacrée*. Par ailleurs, la *Relique sacrée* multiplie par deux la vitesse de conversion.

Grotte



Seuls les orcs peuvent construire la grotte. Elle permet de produire les chevaucheurs de loup et les basilics. Elle peut également servir à améliorer leurs facultés.

Etables



Seuls les barbares et les minotaures peuvent construire l'étable. Il permet aux barbares de produire les cavaliers et d'améliorer leurs facultés. Les minotaures, eux, produisent les basilics, ainsi que des moutons pour les nourrir ce qui leur donne guérison et antidote.

Dôme du dragon



Le dôme du dragon est construit par les grands elfes. Il permet d'améliorer leurs cavaliers, les chevaliers dragons, pour leur permettre de causer deux fois, trois fois ou quatre fois plus de dommages aux dragons.

Donjon



Le donjon produit des trolls pour les orcs, permet aux revenants de produire des chevaliers tueurs et améliore les facultés de l'assassin elfe noir. Vous y trouvez aussi la *Horde d'esclaves*, qui vous permet d'invoquer des serfs.

Nid



Le nid produit des unités volantes pour toutes les races et améliore les facultés de certaines. Il peut être amélioré jusqu'au niveau 3. Toutes les races peuvent produire un dragon à ce niveau là, mais le processus est très lent et très coûteux.

Pierre tombale



La pierre tombale produit les squelettes. Seuls les revenants et les elfes noirs peuvent la construire. Il faut que ces races obtiennent d'abord le don d'*Enterrement* de la tombe. La pierre tombale ne produit pas simplement des squelettes comme la tombe, mais elle peut être convertie instantanément en squelette si nécessaire.

Demeure du guérisseur



La demeure du guérisseur ne peut être construite que par les grands elfes et les elfes des bois. Elle permet la guérison avec le *Baume d'Elcor*. Par ailleurs, elle augmente la vitesse de régénération des unités avec les dons de guérison.

Alignement



L'alignement ne peut être construit que par les barbares, les minotaures et les orcs. Il produit les rois minotaures et les farfadets chamans pour les minotaures, ainsi que les farfadets chamans pour les orcs. Il permet également aux barbares de produire des minotaures.

Auberge



L'auberge permet d'obtenir le *don du Moral* qui améliore le moral de votre héros. Les nains peuvent y produire les berserkers. Elle fournit aux nains et aux minotaures le brouet des nains, et les elfes des bois y obtiennent le don du *commerce*.

Bibliothèque



La bibliothèque est le lieu où les humains et les revenants recherchent des sorts. Elle produit des mages et permet aux humains de produire des catapultes. La bibliothèque est aussi l'endroit où les nains peuvent produire des armes de siège et les revenants des liches.

Bassin magique



Le bassin magique peut améliorer le don du jet de sorts de tous les héros à la tête d'unités elfes. Il produit également des diabolins et améliore aussi les facultés de combat de la licorne grande elfe.

Marché



Le marché peut être construit par les humains, les nains, les barbares et les grands elfes pour développer leurs facultés d'échange de ressources. Il apporte également un revenu supplémentaire pour les édifices liés aux ressources.

Hutte orc



La hutte orc ne peut être construite que par les orcs et leur sert à augmenter rapidement leur effectif.

Tour d'éclaireur



La tour d'éclaireur est l'édifice basique de défense aérienne des barbares, des minotaures, des orcs et des elfes des bois. Elle fournit également le don de *l'œil de l'aigle* qui améliore la portée visuelle. La tour d'éclaireur produit les farfadets et les orcs. Contrairement à ce que son nom indique, la tour d'éclaireur n'est pas vraiment une tour ; vous ne pouvez pas y placer des unités.

Chantier naval



Le chantier naval produit des navires et peut appartenir à n'importe quelle race. Vous en trouvez à différents endroits de la carte. Vous pouvez le convertir, mais pas le construire.

Forge



La forge permet la production d'armes de siège aux humains, aux nains et aux minotaures, ainsi que celle de forgerons aux nains. Elle permet aussi d'améliorer les facultés de ces races et des revenants, et à ces derniers de produire des êtres..

Ecurie



Seuls les humains peuvent construire l'écurie. Elle permet la production de mercenaires et de chevaliers, ainsi que l'amélioration de leurs facultés.

Tombe



La tombe permet la production de squelettes et de zombies aux revenants et le don de *l'Enterrement* aux revenants et aux elfes noirs leur permettant de construire des pierres tombales.

Arbre de vie



L'arbre de vie permet aux races magiques, grands elfes, elfes des bois et elfes noirs, de produire toutes les unités, sauf les lutins et les esprits.

Arbre blanc



L'arbre blanc produit les Lutins et les esprits des elfes des bois. Il permet aussi d'améliorer les ents.

Murailles, tours et autres structures défensives

Ces structures vous aident à défendre vos édifices et vos unités contre les attaques ennemies. Vous les construisez à l'aide du bouton Construire tours et murailles du panneau de contrôle. Vous pouvez placer des unités dans les tours pour renforcer leur force défensive. Elles peuvent en sortir quand vous en avez besoin à un autre endroit (voir page 21 pour plus de détails sur le placement et le retrait de troupes des tours).

Rempart



Le rempart est une portion basique de mur construite à la va-vite par toutes les races afin de ralentir les unités ennemies.

Totem



Le totem est une tour défensive ne pouvant être construite que par les orcs. Il tire des éclairs magiques sur les unités ennemies et requiert le don du chaman de l'alignement.

Tour



Qu'elle soit civilisée, primitive ou magique, la tour est une structure défensive pouvant être construite par toutes les races. Elle tire des flèches, des éclairs magiques ou des rochers sur les unités ennemies. Elle peut être construite sur une muraille pour en augmenter les capacités de défense.

Mur d'épines



Le mur d'épines est une portion basique de muraille ne pouvant être invoquée que par les druides, les gardes et les ents. Il est légèrement plus résistant que le rempart, mais sensible aux attaques par le feu.

Muraille



La muraille est une structure défensive construite par toutes les races. Elle sert à la protection de votre base contre les unités ennemies.

Tour de guet



La tour de guet est une tour de défense utile ne pouvant être construite que par les nains. Le processus est rapide et ils s'en servent souvent pour protéger leurs ressources.

Structures magiques

Ces structures sont créées par les effets de sorts.

Portail noir



Le portail noir est invoqué par les nécromanciens pour les assister dans le jet de sorts, comme celui d'invocation de revenants.

Cercle de pouvoir



Le cercle de pouvoir est créé par les invocateurs pour les assister dans le jet de sorts, comme celui d'invocation de créatures.

Golems d'argile, de pierre et de fer



Les golems sont des structures défensives tirant des éclairs magiques sur les unités ennemies. Ils sont semblables aux tours puisqu'ils ne peuvent plus être déplacés une fois

posés et ils défendent les territoires et les unités. Néanmoins, vous ne pouvez pas y placer d'unités. Les golems ne sont pas construits, ce sont les alchimistes qui les invoquent. Le golem d'argile est le moins puissant et celui de fer, le plus.

DESCRIPTION DES RACES ET DES UNITÉS

Chaque race a ses propres forces et faiblesses, tout comme les unités qu'elles produisent. Voici des descriptions générales des unités de chaque race et leurs statistiques, ainsi que les armes de siège, les navires et les alliés. Si une unité peut être produite par plusieurs races, elle est décrite sous la première. Pour des renseignements détaillés sur la production d'une unité spécifique, consultez la carte de référence rapide.

Humains



Les humains sont une race équilibrée sur tous les plans. Ils produisent leurs unités, dotées de capacités moyennes de vitesse et de combat et ce, à une vitesse moyenne. La particularité des humains est qu'ils disposent de trois généraux : le mage rouge, le mage blanc et le mage noir. La race n'a pas de faiblesse particulière, mais pas non plus de force spécifique. Les humains ont besoin d'énormément d'or et de métal pour produire leurs unités, et de pierre pour leurs édifices. Le cristal leur est d'une faible utilité.

Conseils concernant cette race :

- Les piquiers sont très efficaces au combat contre les cavaliers.
- Améliorez vos piquiers avec le don Garde du palais d'un palais de niveau 3.
- Améliorez la somme de dommages causés par les projectiles de vos écuyers avec le don de la Flèche de flammes du champ de tir.
- Améliorez vos chevaliers avec les dommages supplémentaires de la cathédrale.
- Les humains peuvent produire le général mage blanc avec un palais de niveau 4 et non 5.
- Vous devez construire une bibliothèque pour produire des catapultes et des mages.
- Il vous faut beaucoup de métal pour produire des unités, alors convertissez des minerais.
- Le marché vous propose le don des échanges qui vous permet de remplacer un type de ressource par un autre.

En plus des unités décrites ci-dessous, les humains ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Catapulte, page 77
- Aigle, page 80
- Pégase, page 81
- Dragon, page 82
- Bac, page 78
- Vaisseau-éclaireur, page 78
- Navire de guerre, page 79
- Destroyer, page 79

Paysan*Combat* : Faible (1)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Perforation (5)*Vitesse* : Moyenne (8)*Points de frappe* : Faibles (10)*Portée visuelle* : Moyenne (10)*Armure* : Moyenne*Faculté spéciale* : Don pour la construction (10), peut être placé dans les mines**Piquier***Combat* : Moyen (5)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Perforation (10)*Vitesse* : Moyenne (9)*Points de frappe* : Moyens (40)*Portée visuelle* : Moyenne (10)*Armure* : Bonne*Faculté spéciale* : Deux fois plus de dommages aux cavaliers**Ecuyer***Combat* : Faible (2)*Portée des projectiles* : Moyenne (6)*Dommages* : Perforation (8)*Vitesse* : Bonne (12)*Points de frappe* : Moyens (30)*Portée visuelle* : Moyenne (10)*Armure* : Moyenne*Faculté spéciale* : Aucune**Mercenaire***Combat* : Bon (8)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Lacération (15)*Vitesse* : Très bonne (16)*Points de frappe* : Bons (120)*Portée visuelle* : Longue (13)*Armure* : Bonne*Faculté spéciale* : Aucune**Chevalier***Combat* : Très bon (11)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Lacération (30)*Vitesse* : Très bonne (15)*Points de frappe* : Très bons (170)*Portée visuelle* : Courte (7)*Armure* : Très bonne, mais seulement Bonne face à la magie*Faculté spéciale* : Aucune

Mage noir



Combat : Très bon (10) *Portée des projectiles* : Moyenne (6)
Dommages : Magie (15) *Vitesse* : Moyenne (8)
Points de frappe : Bons (100) *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie
Faculté spéciale : jets des sorts Nuage de poison et drainage de mana, Conversion d'édifices

Mage rouge



Combat : Très bon (10) *Portée des projectiles* : Longue (8)
Dommages : Feu (15) *Vitesse* : Moyenne (9)
Points de frappe : Bons (100) *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie et le feu
Faculté spéciale : jet des sorts Anneau de feu et Résistance au feu, Conversion d'édifices

Mage blanc



Combat : Très bon (10) *Portée des projectiles* : Moyenne (6)
Dommages : Magie (10) *Vitesse* : Moyenne (8)
Points de frappe : Bons (100) *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Armure : Bonne, mais Excellente contre la magie
Faculté spéciale : jet des sorts Antidote et Guérison groupée, Conversion d'édifices

Nains

Les nains sont un peuple robuste et résistant, avec beaucoup de points de frappe.



Ils résistent très bien à la magie. Ils sont lents, puisqu'ils n'ont pas de cavaliers, mais très bons ouvriers. Leurs structures défensives sont ce qui se fait de mieux, tout comme leurs armes de siège. Il leur faut beaucoup d'or et de métal pour produire des unités, ainsi que des pierres pour les édifices.

Conseils concernant cette race :

- Améliorez vos coureurs avec le don *Messager d'un palais* de niveau 3. Vous en avez besoin pour poursuivre les ennemis rapides.
- Améliorez les dommages et l'armure de vos fantassins avec les dons obtenus à la forge.
- Améliorez la quantité de dommages causés par vos arbalètes avec le *Facteur de flèches* du champ de tir.
- Le don d'*Industrie* obtenu à la bibliothèque permet d'avoir des édifices plus solides plus rapidement.

- Construisez des tours de guet pour avoir une excellente défense, notamment à proximité de vos ressources.
- Si vous placez un forgeron dans une mine, il compte pour deux unités au lieu d'une.
- Pour causer le chaos, faites boire le brouet des nains à vos nains dans l'auberge.

En plus des unités décrites ci-dessous, les nains ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Baliste, page 78
- Catapulte, page 77
- Béliet, page 78
- Aigle, page 80
- Griffon, page 81
- Dragon, page 82
- Bac, page 78
- Destroyer, page 79

Fantassin nain



Combat : Moyen (5)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (10)

Vitesse : Faible (4)

Points de frappe : Bons (80)

Portée visuelle : Courte (7)

Armure : Bonne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Aucune

Coureur nain



Combat : Moyen (2)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (5)

Vitesse : Bonne (8)

Points de frappe : Moyens (40)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Résistance aux projectiles

Arbalète de nain



Combat : Faible (3)

Portée des projectiles : Très longue (10)

Dommages : Perforation (15)

Vitesse : Faible (5)

Points de frappe : Moyens (60)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Aucune

Forgeron nain



Combat : Moyen (3)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (5)

Vitesse : Faible (4)

Points de frappe : Moyens (50)

Portée visuelle : Courte (7)

Armure: Moyenne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Don pour la construction (13), Compte pour 2 dans les mines

Berserker nain



Combat : Très bonne (10)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (30)

Vitesse : Faible (3)

Points de frappe : Excellents (200) *Portée visuelle* : Courte (7)

Armure : Excellent, mais Moyenne contre le feu

Faculté spéciale : Aucune

Seigneur nain



Combat : Excellent (16)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (60)

Vitesse : Faible (4)

Points de frappe : Excellents (280) *Portée visuelle* : Moyenne (10)

Armure : Très bonne

Faculté spéciale : Résistance aux projectiles, deux fois plus de dommages aux édifices, Conversion d'édifices

Revenants



Les revenants sont une race unique car ils ne peuvent pas produire beaucoup d'unités normalement dans les édifices. La plupart des plus puissantes d'entre elles proviennent de la métamorphose d'unités plus faibles. Les revenants sont lents, puisqu'ils n'ont pas de cavaliers, mais ils sont puissants et immunisés contre tous les effets psychologiques. Ils résistent bien à la plupart des attaques, mais sont sensibles aux armes d'Ecrasement. Les revenants ont principalement besoin de métal et de cristal.

Conseils concernant cette race :

- L'unité coûtant le moins pour la défense contre les attaques aériennes est le spectre.
- Les fantômes obtiennent des bonus de combat la nuit.
- Si vous combattez les humains ou les barbares, améliorez la quantité de dommages de vos chevaliers tueurs au donjon.
- Si vous disposez de ressources supplémentaires, construisez beaucoup de pierres tombales. Elles peuvent être converties immédiatement en squelettes lorsque c'est nécessaire.
- Quand les unités de revenants sont blessées, leurs points de frappe ne se régénèrent pas naturellement, ils leur faut une guérison.

En plus des unités décrites ci-dessous, les revenants ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Chauve-souris, page 80
- Bac, page 78
- Dragon, page 82
- Harpie, page 81
- Galion elfe, page 79

Squelette



Combat : Faible (2)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (10)

Vitesse : Bonne (10)

Points de frappe : Faibles (20)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Bonne, mais Faible contre les armes d'écrasement

Faculté spéciale : Résistance aux projectiles, métamorphose en être ou en spectre

Zombie



Combat : Moyenne (3)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (10)

Vitesse : Faible (4)

Points de frappe : Moyens (40)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Bonne, mais Faible contre le feu

Faculté spéciale : Don pour la construction (8), peut être placé dans les mines, provoque la maladie

Etre



Combat : Bonne (6)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (12)

Portée des projectiles : N/D

Points de frappe : Bons (70)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure :

Très bonne

Faculté spéciale :

Métamorphose en liche ou en chevalier tueur

Spectre



Combat : Bon (6)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Magie (10)

Vitesse : Moyenne (9)

Points de frappe : Bons (60)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Très bonne

Faculté spéciale : Métamorphose en fantôme, drainage des PE ennemis, attaque des volatiles

Liche



Combat : Très bon (10)

Portée des projectiles : Moyenne (6)

Dommages : Feu (20)

Vitesse : Moyenne (8)

Points de frappe : Bons (100)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Très bonne, mais Moyenne contre les armes d'écrasement

Faculté spéciale : Aucune

Fantôme



Combat : Très bon (10) **Portée des projectiles** : N/D
Dommages : Magie (15) **Vitesse** : Bonne (10)
Points de frappe : Bons (100) **Portée visuelle** : Très longue (16)
Armure : Très bonne
Faculté spéciale : Drainage des PE ennemis, +5 au combat la nuit, attaque des volatiles

Chevalier tueur



Combat : Très bon (10) **Portée des projectiles** : N/D
Dommages : Lacération (25) **Vitesse** : Faible (5)
Points de frappe : Très bons (150) **Portée visuelle** : Courte (7)
Armure : Très bonne
Faculté spéciale : Provoque le chaos

Vampire



Combat : Très bon (16) **Portée des projectiles** : N/D
Dommages : Lacération (20) **Vitesse** : Moyenne (12)
Points de frappe : Très bons (200) **Portée visuelle** : Longue (13)
Armure : Très bonne
Faculté spéciale : Drainage des points de frappe ennemis, Conversion d'édifices

Barbares



Les barbares sont une race de guerriers féroces, mais limités. Leurs unités sont peu variées, mais sont vite produites et peuvent être améliorées. Elles sont très rapides, avec des capacités de combat plutôt bonnes, mais n'ont quasiment pas d'armure. Les barbares ont besoin de métal pour produire des unités et de pierre pour les édifices.

Conseils concernant cette race :

- Construisez de nombreuses arènes pour augmenter la production d'unités.
- Améliorez vos barbares avec la *Lance d'Ank* d'une ziggourat de niveau 4.
- Améliorez vos cavaliers en vitesse et en combat dans l'étable.
- Les durées de production des unités peuvent être réduites de 25% avec le don du Jihad de l'autel.

En plus des unités décrites ci-dessous, les barbares ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Minotaure, page 67
- Aigle, page 80
- Pégase, page 81
- Dragon, page 82
- Bac, page 78
- Croiseur, page 79
- Vaisseau-éclaireur, page 78

Serf



Combat : Faible (1) **Portée des projectiles :** N/D
Dommages : Ecrasement (5) **Vitesse :** Faible (6)
Points de frappe : Faibles (10) **Portée visuelle :** Moyenne (10)
Armure : Faible
Faculté spéciale : Don pour la construction (8), peut être placé dans les mines

Barbare



Combat : Faible (2) **Portée des projectiles :**
Moyenne (6)
Dommages : Perforation (10) **Vitesse :** Bonne (8)
Points de frappe : Moyens (45) **Portée visuelle :** Moyenne (10)
Armure : Moyenne
Faculté spéciale : Les lances causent des dommages multiples

Cavalier



Combat : Bon (7) **Portée des projectiles :** N/D
Dommages : Perforation (15) **Vitesse :** Très bonne (16)
Points de frappe : Bons (105) **Portée visuelle :** Moyenne (10)
Armure : Moyenne
Faculté spéciale : Aucune

Brigand



Combat : Excellent (18) **Portée des projectiles :** N/D
Dommages : Lacération (40) **Vitesse :** Très bonne (13)
Points de frappe : **Portée visuelle :** Longue (13)
Excellents (220)
Armure : Moyenne, mais Très bonne contre la magie
Faculté spéciale : Deux fois plus de dommages aux large créatures, conversion d'édifices

Minotaures



Les minotaures disposent de la plus mauvaise gamme d'unités de toutes les races, mais pouvant être la plus améliorée. Par contre, les quelques unités qu'ils ont sont très puissantes, peuvent provoquer d'énormes dommages et possèdent des tas de points de frappe. Les minotaures ont besoin de métal pour produire des unités et de pierre pour les édifices.

Conseils concernant cette race :

- Améliorez les capacités de combat de vos minotaures avec la *Main de Sartek* dans une ziggourat de niveau 1.
- La défense aérienne la moins coûteuse revient à améliorer les minotaures pour en faire des unités armées avec *l'Etoile de Sartek* dans une ziggourat de niveau 2.
- Améliorez la vitesse de vos minotaures avec les *Sabots ferrés* d'une ziggourat de niveau 3.
- Produisez un roi minotaure à l'alignement quand vous avez une ziggourat de niveau 5.
- Pour soulager vos minotaures de la maladie et du poison, ou réparer leurs dommages, donnez-leur des moutons à manger que vous pouvez produire à l'étable. Les moutons comptent dans votre total de points d'armée.

En plus des unités décrites ci-dessous, les minotaures ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------|
| • Serf, page 66 | • Farfadet chaman, page 70 | • Bac, page 78 |
| • Basilic, page 69 | • Chauve-souris, page 80 | • Bélier, page 78 |
| • Catapulte, page 77 | • Griffon, page 81 | • Croiseur, page 79 |
| • Navire de guerre, page 79 | • Dragon, page 82 | • Destroyer, page 79 |

Minotaure



Combat : Bon (7)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (12) **Vitesse :** Moyenne (9)

Points de frappe : Bons (80) **Portée visuelle :** Moyenne (10)

Armure : Moyenne

Faculté spéciale : Aucune

Roi minotaure



Combat : Excellent (20)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (50) **Vitesse** : Bonne (12)

Points de frappe :
Excellents (300)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Bonne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Ignore l'armure ennemie, conversion d'édifices, provoque la peur, attaque des volatiles

Orcs



Les orcs disposent d'une large gamme d'unités dont la moitié est porteuse de maladie et d'empoisonnement.

Leur production est assez rapide ; elles sont relativement puissantes dès le début de la partie. Les orcs ne peuvent pas être améliorés beaucoup. Ils sont très vulnérables aux attaques par les airs. Il leur faut principalement de la pierre et un peu de métal.

Conseils concernant cette race :

- Construisez de nombreuses arènes pour augmenter la production d'unités.
- L'unité la moins coûteuse est le farfadet de la tour d'éclaireur.
- Améliorez vos orcs pour qu'ils résistent aux projectiles avec le *don Sans douleur* de l'arène.
- Encouragez vos trolls à ramasser des moutons et à les projeter dans le combat lors des attaques.
- Protégez bien vos édifices, parce que les orcs n'ont pas de capacités de réparation.

En plus des unités décrites ci-dessous, les orcs ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Chauve-souris, page 80
- Bac, page 79
- Harpie, page 81
- Croiseur, page 79
- Dragon, page 82
- Navire de guerre, page 79

Orc

Combat : Moyen (4) *Portée des projectiles* : N/D
Dommages : Lacération (15) *Vitesse* : Moyenne (9)
Points de frappe : *Portée visuelle* : Courte (7)
Moyens (60)
Armure : Bonne, mais Moyenne contre la magie
Faculté spéciale : Aucune

Kobold

Combat : Faible (1) *Portée des projectiles* : N/D
Dommages : Lacération (5) *Vitesse* : Moyenne (8)
Points de frappe : *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Faibles (20)
Armure : Moyenne, mais Très bonne contre les armes d'écrasement
Faculté spéciale : Don pour la construction (9), peut être placé dans les mines, provoque l'empoisonnement

Farfadet

Combat : Faible (2) *Portée des projectiles* : N/D
Dommages : Ecrasement (10) *Vitesse* : Très bonne (14)
Points de frappe : *Portée visuelle* : Très longue (10)
Faibles (18)
Armure : Bonne
Faculté spéciale : Provoque la maladie

Chevaucheur de loup

Combat : Très bon (10) *Portée des projectiles* : N/D
Dommages : Lacération (20) *Vitesse* : Très bonne (15)
Points de frappe : *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Bons (120)
Armure : Bonne, mais Moyenne contre la magie
Faculté spéciale : Aucune

Basilic

Combat : Moyen (5) *Portée des projectiles* : Moyenne (6)
Dommages : Magie (20) *Vitesse* : Faible (4)
Points de frappe : *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Bons (70)
Armure : Excellente
Faculté spéciale : Transforme les ennemis en pierre

Ogre

Combat : Très bon (12)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (25)

Vitesse : Moyenne (8)

Points de frappe :

Portée visuelle : Moyenne (10)

Très bons (175)

Armure : Bonne, mais Excellente contre le feu

Faculté spéciale : Attaque les volatiles

Farfadet chaman

Combat : Très bon (10)

Portée des projectiles : Moyenne (6)

Dommages : Magie (25)

Vitesse : Bonne (12)

Points de frappe : Bons (70)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Bonne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : jet des sorts Foudre, Berserker,
Lumière/Obscurité

Troll

Combat : Très bon (11)

Portée des projectiles : Moyenne (6)

Dommages : Ecrasement (20)

Vitesse : Faible (6)

Points de frappe :

Très bons (150)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Bonne, mais Faible contre le feu

Faculté spéciale : Régénération rapide des points, peut ramasser
et lancer les moutons

Géant

Combat : Excellent (15)

Portée des projectiles : Moyenne (6)

Dommages : Ecrasement (30)

Vitesse : Bonne (10)

Points de frappe :

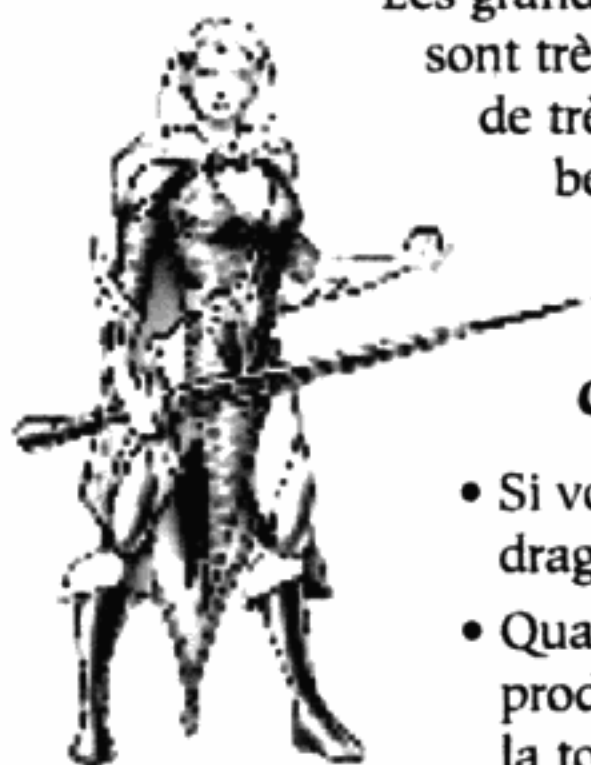
Excellents (250)

Portée visuelle : Très longue (16)

Armure : Très bonne

Faculté spéciale : Conversion d'édifices, provoque la peur

Grands elfes



Les grands elfes appartiennent à une race fière et noble. Ils sont très rapides, ils ont de bonnes capacités d'éclaireurs et de très bonnes facultés de combat, mais ils n'ont pas beaucoup de points de frappe. Leurs cavaliers sont les meilleurs du jeu. Les grands elfes nécessitent du métal et du cristal.

Conseils concernant cette race :

- Si vous combattez des dragons, améliorez vos chevaliers dragons avec les facultés du dôme du dragon.
- Quand vous disposez de quatre wisps, vous pouvez produire un vieux wisp à l'aide du don du Vieux wisp de la tour mystique de niveau 2.
- Améliorez la quantité de dommages des projectiles de vos arcs elfes avec la *Flèche de flammes* du champ de tir.
- Si vous combattez les revenants, les orcs ou les elfes noirs, construisez une cathédrale et servez-vous du don de la Parole sacrée.
- Augmentez la vitesse de régénération de vos unités avec les dons de guérison de la demeure du guérisseur.
- Bien que les wisps et vieux wisps soient des ouvriers, ils ne peuvent pas être placés dans les mines.

En plus des unités décrites ci-dessous, les grands elfes ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| • Wisp, page 77 | • Vaisseau-éclaireur, page 78 |
| • Vieux wisp, page 77 | • Croiseur, page 79 |
| • Phénix, page 81 | • Navire de guerre, page 79 |
| • Pégase, page 81 | • Galion elfe, page 79 |
| • Dragon, page 82 | • Destroyer, page 79 |
| • Bac, page 79 | |

Garde de glace



Combat : Bon (8)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Perforation (15)

Vitesse : Moyenne (9)

Points de frappe : Moyens (30)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Bonne

Faculté spéciale : Aucune

Arc**Combat** : Moyen (4)**Portée des projectiles** : Longue (8)**Dommages** : Perforation (8)**Vitesse** : Bonne (11)**Points de frappe** : Moyens (30)**Portée visuelle** : Longue (13)**Armure** : Bonne**Faculté spéciale** : Aucune**Chevalier dragon****Combat** : Très bon (14)**Portée des projectiles** : N/D**Dommages** : Lacération (25)**Vitesse** : Très bonne (15)**Points de frappe** : Bons (100)**Portée visuelle** : Moyenne (10)**Armure** : Très bonne**Faculté spéciale** : Attaque des volatiles**Mystique****Combat** : Bon (8)**Portée des projectiles** : Moyenne (6)**Dommages** : Magie (15)**Vitesse** : Bonne (10)**Points de frappe** : Moyens (50)**Portée visuelle** : Moyenne (10)**Armure** : Bonne, mais Très bonne contre la magie**Faculté spéciale** : Jet des sorts Halo blanc et Anneau de glace**Licorne****Combat** : Très bon (14)**Portée des projectiles** : N/D**Dommages** : Perforation (25)**Vitesse** : Excellente (16)**Points de frappe** : Bons (120)**Portée visuelle** : Longue (13)**Armure** : Moyenne, mais Excellente contre la magie**Faculté spéciale** : Provoque l'intimidation**Garde de lune****Combat** : Excellent (15)**Portée des projectiles** : Longue (8)**Dommages** : Perforation (20)**Vitesse** : Bonne (12)**Points de frappe** :

Très bons (120)

Portée visuelle : Moyenne (10)**Armure** : Excellente**Faculté spéciale** : Tir de flèches multiples, conversion d'édifices

Elfes des bois



Les elfes des bois sont des amoureux de la nature. Ils sont très rapides, ils ont de bonnes capacités d'éclaireurs, mais peu de points de frappe. Ils sont très faibles en combat rapproché, mais leurs archers sont les meilleures unités armées du jeu. Les elfes des bois ont besoin d'or et de cristal.

Conseils concernant cette race :

- Quand vous possédez quatre wisps, vous pouvez produire un vieux wisp avec le don du Vieux wisp de la tour mystique de niveau 2.
- Augmentez la vitesse de régénération de vos unités avec les *dons de guérison* de la demeure du guérisseur.
- Améliorez la quantité de dommages causés par les projectiles de vos gardiens de clairière à l'aide de la *Flèche de flammes* du champ de tir.
- Augmentez les dommages causés par vos ents avec le *don des Epines* de l'arbre blanc.
- Bien que les wisps, les vieux wisps et les ents soient des ouvriers, vous ne pouvez pas les placer dans des mines.

En plus des unités décrites ci-dessous, les elfes des bois ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Wisp, page 77
- Vieux wisp, page 77
- Esprit, page 75
- Diablotin, page 75
- Phénix, page 81
- Griffon, page 76
- Dragon, page 82
- Bac, page 79
- Galion elfe, page 79
- Vaisseau-éclaireur, page 78
- Vaisseau-éclaireur, page 78
- Croiseur, page 79
- Navire de guerre, page 79

Garde forestier



Combat : Moyen (4)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Perforation (10)

Vitesse : Moyenne (10)

Points de frappe : Faibles (25)

Portée visuelle : Très longue (16)

Armure : Bonne

Faculté spéciale : Aucune

Gardien de clairière



Combat : Moyen (3)

Portée des projectiles : Longue (8)

Dommages : Perforation (8)

Vitesse : Moyenne (10)

Points de frappe : Faibles (15)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Moyenne, mais Très bonne contre la magie

Faculté spéciale : Aucune

Cavalier des bois



Combat : Bon (9)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (15)

Vitesse : Très bonne (16)

Points de frappe : Bons (90)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Bonne

Faculté spéciale : Aucune

Druide



Combat : Bon (7)

Portée des projectiles : Moyenne (6)

Dommages : Magie (15)

Vitesse : Bonne (11)

Points de frappe : Moyens (60)

Portée visuelle : Extrême (19)

Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Jet des sorts Foudre et Lumière/Obscurité

Ent



Combat : Excellent (16)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (30)

Vitesse : Faible (4)

Points de frappe : Excellents (200)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Très bonne, mais Faible contre le feu

Faculté spéciale : Provoque la peur, jet du sort Enchevêtrement, don pour la construction (15)

Lutin



Combat : Moyen (3)

Portée des projectiles :
Moyenne (6)

Dommages : Magie (10)

Vitesse : Excellente (20)

Points de frappe : Faibles (25)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Aucune

Dryade



Combat : Très bon (10)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Magie (40)

Vitesse : Excellente (16)

Points de frappe : Bons (100)

Portée visuelle : Très longue (10)

Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie

Faculté spéciale : Conversion d'édifices (25% plus rapide)

Elfes noirs



Les elfes noirs appartiennent à une race maléfique. Ils sont très rapides, ils ont de bonnes capacités d'éclaireurs et relativement bonnes de combat, mais ils ont peu de points de frappe. Ils ont de très puissants mages pouvant être améliorés. Les elfes noirs ont besoin de la pierre et du cristal.

Conseils concernant cette race :

- Améliorez la quantité de dommages causés par les projectiles de vos archers noirs à l'aide de la *Flèche de flammes* du champ de tir.
- Quand vous possédez quatre wisps, vous pouvez produire un *vieux wisp* avec le don du Vieux wisp de la tour mystique.
- Si vous produisez des tas de fantassins et de serfs, vous pouvez essayer d'invoquer un démon en vous servant du don du *Sacrifice* de l'autel.
- Vous pouvez produire des squelettes aux pierres tombales en utilisant le don d'Enterrement de la tombe.
- Améliorez vos sorciers à l'aide des dons de *mana* de l'autel.
- Bien que les wisps et vieux wisps soient des ouvriers, ils ne peuvent pas être placés dans les mines.

En plus des unités décrites ci-dessous, les elfes noirs ont la possibilité de produire les unités suivantes :

- Wisp, page 77
- Vieux wisp, page 77
- Squelette, page 64
- Diablotin, page 80
- Démon, page 83
- Phénix, page 81
- Harpie, page 81
- Dragon, page 82
- Bac, page 79
- Vaisseau-éclaireur, page 78
- Croiseur, page 79
- Navire de guerre, page 78
- Galion elfe, page 79

Fantassin noir**Combat** : Moyen (5)**Portée des projectiles** : N/D**Dommages** : Perforation (10)**Vitesse** : Moyenne (9)**Points de frappe** : Moyens (30)**Portée visuelle** : Longue (13)**Armure** : Bonne, mais Excellente contre la magie**Faculté spéciale** : Aucune**Archer noir****Combat** : Moyenne (3)**Portée des projectiles** : Longue (8)**Dommages** : Perforation (8)**Vitesse** : Bonne (13)**Points de frappe** : Faibles (25)**Portée visuelle** : Longue (13)**Armure** : Bonne, mais Excellente contre la magie**Faculté spéciale** : Aucune**Cavalier noir****Combat** : Bon (8)**Portée des projectiles** : N/D**Dommages** : Lacération (25)**Vitesse** : Très bonne (14)**Points de frappe** : Bons (100)**Portée visuelle** : Moyenne (10)**Armure** : Bonne**Faculté spéciale** : Aucune**Sorcier****Combat** : Bon (9)**Portée des projectiles** : Longue (8)**Dommages** : Magie (20)**Vitesse** : Bonne (12)**Points de frappe** : Bons (90)**Portée visuelle** : Longue (13)**Armure** : Moyenne, mais Très bonne contre la magie et le feu**Faculté spéciale** : Jet des sorts Invocation de zombie, Orage noir et Colonne de feu**Assassin****Combat** : Excellent (15)**Portée des projectiles** : N/D**Dommages** : Lacération (15)**Vitesse** : Excellente (16)**Points de frappe** : Moyens (100)**Portée visuelle** : Moyenne (10)**Armure** : Bonne**Faculté spéciale** : Provoque l'empoisonnement, assassinat d'ennemis (4% de chances)

Garde noir



Combat : Excellent (18) *Portée des projectiles :* N/D
Dommages : Lacération (35) *Vitesse :* Moyenne (12)
Points de frappe : Bons (160) *Portée visuelle :* Moyenne (10)
Armure : Excellente
Faculté spéciale : Jet du sort d'invisibilité, Conversion d'édifices

Tous les elfes

Les deux unités ci-dessous peuvent être produites par toutes les races d'elfes :

Wisp



Combat : Faible (1) *Portée des projectiles :* Courte (4)
Dommages : Magie (5) *Vitesse :* Bonne (12)
Points de frappe : Faibles (10) *Portée visuelle :* Moyenne (10)
Armure : Moyenne, mais Excellente contre la magie et le feu
Faculté spéciale : Don pour la construction (11), fusion de 4 d'entre eux pour obtenir un vieux wisp

Vieux wisp



Combat : Bon (8) *Portée des projectiles :* Longue (8)
Dommages : Magie (15) *Vitesse :* Moyenne (8)
Points de frappe : Bons (100) *Portée visuelle :* Moyenne (10)
Armure : Bonne, mais Excellente contre la magie et le feu
Faculté spéciale : Don pour la construction (10), génère du cristal dans la même proportion qu'une mine de cristal de niveau 1

Armes de siège

Catapulte



Combat : Bon (10) *Portée des projectiles :* Extrême (20)
Dommages :
 Ecrasement (70) *Vitesse :* Faible (2)
Points de frappe :
 Moyens (50) *Portée visuelle :* Longue (13)
Armure : Bonne, mais Faible contre le feu
Faculté spéciale : Cause des dommages dans un vaste périmètre, peut ramasser et lancer des vaches

Bélier



Combat : Très bon (10) *Portée des projectiles* : N/D
Dommages : Ecrasement (70) *Vitesse* : Faible (2)
Points de frappe : Bons (100) *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Armure : Très bonne, mais Faible contre le feu et la magie
Faculté spéciale : Quatre fois plus de dommages aux édifices

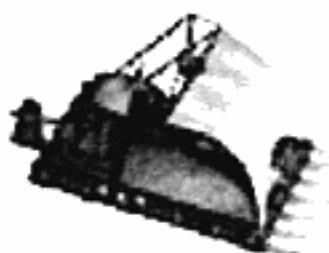
Baliste



Combat : Bon (8) *Portée des projectiles* :
 Extrême (20)
Dommages : Perforation (30) *Vitesse* : Faible (1)
Points de frappe : Moyens (40) *Portée visuelle* : Moyenne (10)
Armure : Bonne, mais Faible contre le feu
Faculté spéciale : Cause des dommages multiples

Navires

Bac

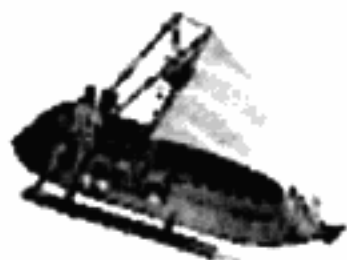


Combat : Faible (2) *Vitesse* : Moyenne (8)
Dommages : Perforation (0) *Portée visuelle* : Longue (13)
Points de frappe : Bons (200) *Armure* : Bonne, mais Faible
 contre le feu
Portée des projectiles : N/D *Faculté spéciale* : Transport
 d'un total de 8 points d'unités

Vaisseau-éclaireur



Combat : Bon (6) *Portée des projectiles* :
 Longue (8)
Dommages : Perforation (30) *Vitesse* : Très bonne (14)
Points de frappe : Bons (140) *Portée visuelle* : Extrême (19)
Armure : Bonne, mais Moyenne contre le feu
Faculté spéciale : Attaque des volatiles uniquement

Croiseur*Combat* : Bon (8)*Portée des projectiles* :
Très longue (10)*Dommages* : Perforation (25) *Vitesse* : Bonne (12)*Points de frappe* : Bons (200) *Portée visuelle* :
Très longue (16)*Armure* : Très bonne*Faculté spéciale* : Aucune**Galion elfe***Combat* : Bon (8)*Portée des projectiles* :
Moyenne (6)*Dommages* : Magie (30) *Vitesse* : Moyenne (14)*Points de frappe* : Bons (200) *Portée visuelle* : Longue (13)*Armure* : Très bonne, mais Moyenne contre le feu*Faculté spéciale* : peut devenir invisible**Navire de guerre***Combat* : Très bon (10)*Portée des projectiles* :
Longue (8)*Dommages* : Perforation (40) *Vitesse* : Faible (4)*Points de frappe* :
Très bons (250) *Portée visuelle* : Longue (13)*Armure* : Très bonne, mais Moyenne contre le feu*Faculté spéciale* : Aucune**Destroyer***Combat* : Excellent (16)*Portée des projectiles* :
Longue (8)*Dommages* : Ecrasement (70) *Vitesse* : Faible (2)*Points de frappe* :
Excellents (350) *Portée visuelle* : Longue (13)*Armure* : Excellente, mais Bonne contre le feu*Faculté spéciale* : Ne peut pas attaquer les volatiles

Unités volantes

Les unités volantes sont particulières. Le type que vous pouvez produire dépend de votre race. Cependant, tous les volatiles ont l'avantage de ne pouvoir être attaqués que par d'autres unités volantes et quelques unités terrestres. Certaines possèdent des facultés spéciale qui vous sont indiquées.

Chauve-souris



Combat : Faible (2) **Portée des projectiles :** N/D
Dommages : Perforation (7) **Vitesse :** Très bonne (14)
Points de frappe : Faibles (20) **Portée visuelle :** Très longue (16)
Armure : Moyenne
Faculté spéciale : Ne peut attaquer que les volatiles

Esprit



Combat : Faible (2) **Portée des projectiles :**
Moyenne (6)
Dommages : Perforation (10) **Vitesse :** Très bonne (14)
Points de frappe : Faibles (25) **Portée visuelle :** Très longue (16)
Armure : Moyenne, mais Faible contre les armes d'écrasement
Faculté spéciale : Aucune

Diablotin



Combat : Faible (2) **Portée des projectiles :**
Courte (4)
Dommages : Magie (10) **Vitesse :** Excellente (20)
Points de frappe : Faibles (25) **Portée visuelle :** Moyenne (10)
Armure : Faible, mais Excellente contre le feu et la magie
Faculté spéciale : Aucune

Aigle



Combat : Bon (7) **Portée des projectiles :** N/D
Dommages : Lacération (10) **Vitesse :** Bonne (12)
Points de frappe : Bons (60) **Portée visuelle :** Extrême (19)
Armure : Moyenne
Faculté spéciale : Don pour la construction (9), ne peut attaquer que les volatiles

Griffon*Combat* : Très bon (10)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Lacération (25)*Vitesse* : Très bonne (14)*Points de frappe* : Bons (120)*Portée visuelle* : Très longue (16)*Armure* : Bonne*Faculté spéciale* : Aucune**Pégase***Combat* : Bon (9)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Ecrasement (25)*Vitesse* : Excellente (16)*Points de frappe* : Bons (100)*Portée visuelle* : Moyenne (10)*Armure* : Moyenne*Faculté spéciale* : Aucune**Harpie***Combat* : Bon (8)*Portée des projectiles* : N/D*Dommages* : Lacération (20)*Vitesse* : Moyenne (9)*Points de frappe* : Moyens (55)*Portée visuelle* : Moyenne (10)*Armure* :

Bonne

Faculté spéciale : Provoque l'empoisonnement, jet du sort
Drainage du mana, ne peut pas attaquer les volatiles**Phénix***Combat* : Moyen (3)*Portée des projectiles* :
Moyenne (6)*Dommages* : Feu (6)*Vitesse* : Bonne (12)*Points de frappe* : Moyens (35)*Portée visuelle* : Très longue (16)*Armure* : Moyenne, mais Excellente contre le feu*Faculté spéciale* : Conversion d'édifices

Dragon



Combat : Excellent (20)

Portée des projectiles :
Très courte (2)

Dommages : Feu (50)

Vitesse : Très bonne (14)

Points de frappe :
Excellents (400)

Portée visuelle :
Très longue (16)

Armure : Très bonne

Faculté spéciale : Provoque la terreur, cause des dommages dans un large périmètre

Alliés

Les alliés sont des unités très puissantes proposant de se joindre à vous après l'exécution d'une quête ou après un sort d'invocation. Vous ne pouvez les produire comme des unités ordinaires. Vous pouvez les placer dans votre escorte pour les garder près de vous dans d'autres scénarios.

Génie de l'air



Combat : Très bon (13)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (25)

Vitesse : Excellente (16)

Points de frappe :
Très bons (150)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Très bonne

Faculté spéciale : Provoque la peur

Génie du feu



Combat : Très bon (10)

Portée des projectiles :
Longue (8)

Dommages : Feu (20)

Vitesse : Bonne (10)

Points de frappe : Bons (120)

Portée visuelle : Courte (7)

Armure : Bonne, mais Excellente contre le feu et la magie

Faculté spéciale : Provoque la peur

Génie de l'eau



Combat : Très bon (10)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (40)

Vitesse : Très bonne (15)

Points de frappe :
Très bons (150)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Excellente, mais Moyenne contre le feu et la magie

Faculté spéciale : Provoque la peur

Génie de la terre



Combat : Excellent (18)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Ecrasement (50)

Vitesse : Faible (2)

Points de frappe :
Très bons (160)

Portée visuelle : Moyenne (10)

Armure : Excellente

Faculté spéciale : Provoque la peur

Archon



Combat : Excellent (16)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Feu (40)

Vitesse : Très bonne (14)

Points de frappe :
Très bons (15)

Portée visuelle : Longue (13)

Armure : Bonne, mais Excellente contre le feu et la magie

Faculté spéciale : Provoque l'intimidation

Démon



Combat : Très bon (14)

Portée des projectiles : N/D

Dommages : Lacération (50)

Vitesse : Bonne (12)

Points de frappe :
Très bons (180)

Portée visuelle :
Très longue (16)

Armure : Bonne, mais Excellente contre le feu

Faculté spéciale : Provoque le chaos

DÉPANNAGE

Cette section devrait vous permettre de résoudre certains problèmes techniques courants.

Cartes son et vidéo

WARLORDS BATTLECRY requiert des cartes son et vidéo supportées par DirectX de Microsoft. Certaines cartes son et/ou vidéo ne le sont ni par Windows®, ni par DirectX. Si votre carte n'est pas compatible avec DirectX, le jeu ne fonctionnera peut-être pas.

Protection contre la copie

Pour jouer à WARLORDS BATTLECRY, le CD d'origine du jeu doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM.

Installation de DirectX 7

Ce jeu requiert DirectX 7.0 ou ultérieur. Si vous ne possédez pas DirectX 7.0 ou ultérieur, vous pouvez l'installer ou le réinstaller à partir du CD. Quand vous installez le jeu, une option vous propose aussi d'Installer DirectX 7.0. Vous pouvez également le faire en explorant le CD et en ouvrant le dossier DirectX. Cliquez deux fois sur Dxsetup.exe pour lancer l'installation de DirectX 7.

A l'aide du bouton Installer DirectX 7 du menu ou du programme Dxsetup.exe, vous pouvez installer DirectX 7, réinstaller DirectX 7, tester la certification des pilotes ou restaurer vos pilotes audio et vidéo précédents, comme il est décrit ci-dessous.

Avis concernant DirectX et Licence

WARLORDS BATTLECRY utilise les pilotes de son et d'affichage DirectX de Microsoft. DirectX est un outil de programmation créé par Microsoft. L'installation de DirectX pourrait entraîner des problèmes vidéo et des anomalies système sur les ordinateurs utilisant des pilotes non compatibles avec DirectX. DirectX est un produit appartenant à Microsoft et, en tant que tel, SSI ne pourra être tenu responsable des changements que votre système pourrait subir en raison de son installation. Pour tous les problèmes liés à DirectX et ne pouvant être résolus par l'installation des tout derniers pilotes d'affichage Windows®, contactez Microsoft ou le fabricant de la carte vidéo pour une assistance technique supplémentaire.

Microsoft se réserve tous les droits de propriété intellectuelle sur DirectX. L'utilisateur a obtenu une licence d'utilisation limitée de DirectX avec les systèmes d'exploitation appartenant à Microsoft.

Vérification des pilotes audio et vidéo DirectX

Pour vérifier si vos pilotes audio et vidéo sont certifiés DirectX 7, procédez de la façon suivante.

Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows® (en général, en bas à gauche de l'écran). Cliquez sur Exécuter. Dans le champ qui s'affiche, tapez la commande : `C:\program files\directx\setup\dxinfo.exe` et cliquez sur OK. Vérifiez si tous les pilotes sont Certifiés.

S'il y en a qui ne le sont pas, contactez le fabricant du matériel et demandez s'il possède des pilotes certifiés DirectX.

Réinstallation des pilotes vidéo Windows® 95

Si vous avez des problèmes d'affichage après l'installation de DirectX 7, vous pouvez réinstaller les anciens pilotes vidéo en procédant de la façon suivante :

Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows® et sur Exécuter. Dans le champ, tapez la commande :

`C:\program files\directx\setup\dxsetup.exe`, puis cliquez sur OK.

Cliquez sur le bouton Restaurer les pilotes d'affichage. Vous devrez peut-être vous munir des pilotes d'origine.

Mattel Interactive France
122 Avenue de Général Leclerc
92100 Boulogne Billancourt-France
Tel: + 33 1 55 38 48 01
Support technique: + 33 1 55 38 48 58
E-mail: supportfr@learningco.com

Les développeurs, Strategic Studies Group, ont un site Web à l'adresse :
<http://www.ssg.com.au>

Remarque : lorsque vous nous contactez par courrier, veuillez fournir les renseignements donnés ci-dessus.

ANNEXE

Cette section comporte des tableaux donnant des renseignements supplémentaires sur le jeu.

Combat rapproché

Le pourcentage de chances de réussite dépend de la différence entre les capacités de combat de l'attaquant et du défenseur.

DIFF	MORT	CRIT	BON	MARG	DIFF	MORT	CRIT	BON	MARG
0	2%	5%	25%	50%	-1	2%	4%	25%	49%
+1	2%	5%	27%	55%	-2	2%	4%	24%	48%
+2	3%	6%	30%	60%	-3	2%	4%	24%	47%
+3	3%	6%	32%	65%	-4	1%	4%	23%	46%
+4	3%	7%	35%	70%	-5	1%	4%	23%	45%
+5	3%	7%	37%	75%	-6	1%	3%	22%	44%
+6	3%	7%	39%	78%	-7	1%	3%	22%	43%
+7	4%	8%	40%	81%	-8	1%	3%	21%	42%
+8	4%	8%	42%	84%	-9	1%	3%	21%	41%
+9	4%	8%	43%	87%	-10	1%	3%	20%	40%
+10	4%	9%	45%	90%	-11	1%	2%	20%	39%
+11	4%	9%	46%	92%	-12	1%	2%	19%	38%
+12	4%	9%	47%	94%	-13	1%	2%	19%	37%
+13	4%	9%	47%	95%	-14	1%	2%	18%	36%
+14	4%	9%	48%	96%	-15	1%	2%	18%	35%
+15	4%	9%	48%	97%	-16	1%	2%	17%	34%
+16	4%	9%	49%	98%	-17	1%	2%	17%	33%
+17	4%	9%	49%	99%	-18	1%	2%	16%	32%
+18	5%	10%	50%	99%	-19	1%	2%	16%	31%
+19	6%	11%	51%	99%	-20	1%	2%	15%	30%
+20	7%	12%	52%	99%					

Diff. : La différence entre les capacités de combat de l'attaquant et du défenseur

Mort : Coup mortel, quatre fois plus de dommages

Crit. : Coup critique, deux fois plus de dommages

Bon : Bon coup, dommages normaux

Marg. : Coup marginal, moitié des dommages

Raté : 1 point de dommages

Combat armé

Le pourcentage de chances de réussite dépend des capacités de combat de l'attaquant.

ATT.	FRAP	ATT.	FRAP	ATT.	FRAP
1	10%	11	65%	21	95%
2	20%	12	70%	22	96%
3	25%	13	75%	23	97%
4	30%	14	78%	24	98%
5	35%	15	81%	25+	99%
6	40%	16	84%		
7	45%	17	87%		
8	50%	18	90%		
9	55%	19	92%		
10	60%	20	94%		

Armure

Cela indique le pourcentage de dommages causés à la suite d'une frappe réussie, selon l'armure du défenseur.

Armure	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dommages	150%	120%	100%	80%	60%	50%	40%	30%	20%	0%

Education

C'est la façon dont le don d'Education du héros affecte ses points d'expérience et ceux de ses unités.

EDUC	PE	PF	UNITES	EDUC	PE	PF	UNITES
1	-30%	-	-	16	+50%	+3	+8 PF
2	-25%	-	-	17	+55%	+4	+9 PF
3	-15%	-	-	18	+60%	+4	+10 PF
4	-10%	-	-	19	+65%	+5	+11 PF
5	-5%	-	-	20	+70%	+6	+12 PF
6	-	-	-	21	+75%	+7	+14 PF
7	+5%	-	-	22	+80%	+8	+16 PF
8	+10%	+1	-	23	+85%	+9	+18 PF
9	+15%	+1	+1 PE	24	+90%	+10	+20 PF
10	+20%	+1	+2 PE	25	+95%	+11	+22 PF
11	+25%	+2	+3 PE	26	+100%	+12	+24 PF
12	+30%	+2	+4 PE	27	+110%	+13	+26 PF
13	+35%	+2	+5 PE	28	+120%	+14	+28 PF
14	+40%	+3	+6 PE	29	+130%	+15	+30 PF
15	+45%	+3	+7 PE	30+	+150%	+16	+35 PF

Niveau des héros et des unités

C'est le nombre de points d'expérience qu'il faut aux héros et aux unités pour progresser dans les niveaux.

Niv héros	PE	PF
1	0	0
2	20	2
3	40	3
4	80	3
5	120	4
6	200	5
7	300	5
8	400	6
9	600	7
10	800	7
11	1000	8
12	1200	9
13	1500	9
14	1800	10
15	2100	10
16	2400	11
17	2700	12
18	3000	13
19	3500	14
20	4000	15

Niv unité	PE	Titre
1	0	Novice
2	5	Connaisseur
3	10	Vétéran
4	20	Champion
5	40	Maître
6	80	Grand maître
7	160	Elite
8	320	super élite

PE : Points d'Expérience

PF : Points de Faculté

Bonus pour la race du héros

C'est la façon dont la race du héros affecte les capacités de combat de chacune des unités des races.

HEROS	HUMAIN	GRAND ELFE	ELFE DES BOIS	ELFE NOIR	REVENANT	NAIN	ORC	MINOTAURE
Unité								
Humain	+1					+1	-1	
Grand elfe	+1	+1	+1	-1				
Elfe des bois		+1	+1			-1		
Elfe noir		-1		+1	+1			
Revenant				+1	+1			-1
Nain	+1		-1			+1		
Orc	-1			+1			+1	
Barbare	+1				-1			+1
Minotaure					-1		+1	+1

Moral

C'est la façon dont le moral du héros affecte les capacités de combat et la vitesse des unités à l'intérieur et à l'extérieur du rayon de commandement.

MORAL	INTERIEUR	EXTERIEUR	MORAL	INTERIEUR	EXTERIEUR
1	-	-	16	+4 C, +2 S	+2 C
2	+1 C	-	17	+4 C, +3 S	+2 C, +1 S
3	+1 C	-	18	+5 C, +3 S	+2 C, +1 S
4	+1 C	-	19	+5 C, +4 S	+3 C, +1 S
5	+2 C	-	20	+5 C, +4 S	+3 C, +2 S
6	+2 C	-	21	+6 C, +4 S	+3 C, +2 S
7	+2 C	-	22	+6 C, +5 S	+3 C, +2 S
8	+2 C	-	23	+6 C, +5 S	+4 C, +2 S
9	+2 C, +1 S	-	24	+7 C, +5 S	+4 C, +2 S
10	+2 C, +1 S	-	25	+7 C, +6 S	+4 C, +2 S
11	+3 C, +1 S	-	26	+7 C, +6 S	+4 C, +3 S
12	+3 C, +1 S	-	27	+8 C, +6 S	+4 C, +3 S
13	+3 C, +1 S	+1 C	28	+8 C, +7 S	+4 C, +3 S
14	+3 C, +2 S	+1 C	29	+8 C, +7 S	+5 C, +3 S
15	+3 C, +2 S	+2 C	30+	+9 C, +7 S	+5 C, +3 S

Magerie

Cela décrit les effets du don de magerie du héros sur le nombre maximum de points de mana, le taux de régénération et les bonus de jet.

MAGERIE	MAXI MANA	REGENERATION MAN	BONUS JET
1	2	1 pt / 45 sec	-4
2	4	1 pt / 37 sec	-3
3	6	1 pt / 30 sec	-2
4	8	1 pt / 25 sec	-2
5	10	1 pt / 20 sec	-2
6	12	1 pt / 16 sec	-1
7	14	1 pt / 14 sec	-1
8	16	1 pt / 12 sec	-1
9	18	1 pt / 11 sec	-
10	20	1 pt / 10 sec	-
11	25	1 pt / 9 sec	-
12	30	1 pt / 8 sec	+1

MAGERIE	MAXI MANA	REGENERATION MAN	BONUS JET
---------	-----------	------------------	-----------

13	35	1 pt / 7 sec	+1
14	40	1 pt / 6 sec	+1
15	50	1 pt / 5.5 sec	+2
16	60	1 pt / 5 sec	+2
17	70	1 pt / 4.5 sec	+3
18	80	1 pt / 4 sec	+4
19	90	1 pt / 3.5 sec	+5
20	100	1 pt / 3 sec	+7
21	110	1 pt / 2.9 sec	+5
22	120	1 pt / 2.8 sec	+7
23	130	1 pt / 2.7 sec	+5
24	140	1 pt / 2.6 sec	+7
25	150	1 pt / 2.5 sec	+5
26	160	1 pt / 2.4 sec	+7
27	170	1 pt / 2.3 sec	+5
28	180	1 pt / 2.2 sec	+7
29	190	1 pt / 2.1 sec	+5
30+	200	1 pt / 2 sec	+7

Jet de sorts

Le pourcentage de chances de réussite dépend du don de jet du héros.

JET	CHANCES	JET	CHANCES	JET	CHANCES
1 ou moins	2%	11	50%	21	91%
2	5%	12	55%	22	92%
3	10%	13	60%	23	93%
4	15%	14	65%	24	94%
5	20%	15	75%	25	95%
6	25%	16	80%	26	96%
7	30%	17	85%	27	97%
8	35%	18	87%	28	98%
9	40%	19	89%	29	99%
10	45%	20	90%	30+	100%

Conversion

La vitesse de conversion d'un édifice dépend du don de conversion du héros.

CONV.	DUREE	CONV.	DUREE	CONV.	DUREE	CONV	DUREE
1	70 sec	8	39 sec	15	22 sec	22	9 sec
2	60 sec	9	36 sec	16	20 sec	23	8 sec
3	56 sec	10	33 sec	17	18 sec	24	7 sec
4	51 sec	11	30 sec	18	16 sec	25	6 sec
5	48 sec	12	28 sec	19	14 sec	26	5 sec
6	45 sec	13	26 sec	20	12 sec	27	5 sec
7	42 sec	14	24 sec	21	10 sec	28+	5 sec

Commerce

Le coût des édifices, des unités et des facultés dépend du don du commerce du héros.

COMMERCE	COUT	COMMERCE	COUT
1	140%	16	79%
2	135%	17	76%
3	130%	18	73%
4	125%	19	70%
5	120%	20	68%
6	115%	21	66%
7	110%	22	64%
8	105%	23	62%
9	100%	24	60%
10	97%	25	59%
11	94%	26	58%
12	91%	27	57%
13	88%	28	56%
14	85%	29	55%
15	82%	30	54%

Commandement

Le nombre d'unités que vous avez dans votre effectif, dans votre escorte et dans vos groupes dépend du don du commandement de votre héros. Il affecte également le temps que durera l'effet du moral du héros après qu'une unité ait quitté le rayon de commandement.

COMMANDEMENT	UNITES BONUS	UNITES D'ESCORTE	EFFECTIF GROUPE	DUREE EFFET MORAL
1 ou moins	-	1	7	1 sec
2	1	2	8	2 sec
3	1	2	9	2 sec
4	2	2	10	3 sec
5	2	3	10	3 sec
6	3	3	10	3 sec
7	3	3	10	4 sec
8	4	4	11	4 sec
9	4	4	11	4 sec
10	5	4	11	5 sec
11	5	5	11	6 sec
12	6	5	12	7 sec
13	6	5	12	8 sec
14	7	6	12	9 sec
15	7	6	12	10 sec
16	8	6	13	11 sec
17	8	7	13	12 sec
18	9	7	13	13 sec
19	9	7	13	14 sec
20	10	8	14	15 sec
21	10	8	14	16 sec
22	11	8	14	17 sec
23	11	8	14	18 sec
24	12	8	14	19 sec
25	12	8	14	20 sec
26	13	8	14	21 sec
27	13	8	14	22 sec
28	14	8	14	23 sec
29	14	8	14	24 sec
30+	15	8	14	25 sec

TOUCHES DIRECTES ET RACCOURCIS

Commandes générales

FONCTION	TOUCHE
Arrêter tâche OU Fermer fenêtre active	Echap
Effectuer tâches correspondantes du panneau 3x3 OU Sélectionner élément correspondant de fenêtre de production	Pavé num. 1 à 9
Attaquer	A
Construire édifices	E
Construire tours et murailles	T
Réparer	R
Aller au dernier message. Des pressions répétées passent en revue les derniers messages	Espacement
Afficher le rayon de commandement du héros	H
Panneau des formations	F
Pivoter la formation vers la gauche	Flèche gauche
Pivoter la formation vers la droite	Flèche droite
Centrer sur site de départ.....	Origine
Convertir.....	Ctrl C
Suivre et Garder une unité.....	G
Patrouiller.....	P
Détruire une unité ou un édifice (NE fonctionne PAS sur le héros)	Ctrl D
Maintenez la touche Maj enfoncée pour mettre les ordres en file d'attente Afficher aussi la liste des ordres en attente	Maj
Maintenez la touche Alt enfoncée pour donner un ordre PRIORITAIRE Afficher aussi la liste des ordres en attente	Alt

Edifices

FONCTION	TOUCHE
Passer au point de production suivant (facultés ET unités)	Tab
Passer au point de production précédent (facultés ET unités)	Maj + Tab
Passer au point de production suivant (unités uniquement)	Ctrl + Tab
Passer au point de production précédent (unités uniquement)	Ctrl + Maj + Tab
Désigner un édifice comme groupe	Ctrl 0 à 9
Sélectionner un édifice désigné comme groupe	0 à 9
Centrer sur l'édifice sélectionné précédemment	0 à 9 à nouveau

Sélection d'unités

FONCTION	TOUCHE
Désigner un groupe d'unités comme groupe	Ctrl 0 à 9
Sélectionner un groupe d'unités	0 à 9
Centrer sur les unités sélectionnées précédemment	0 à 9 à nouveau
Sélectionner toutes les unités d'un type donné à l'écran	Cliquer 2x
Sélectionner toutes les unités à l'écran	Ctrl S
Sélectionner toutes les unités à l'écran d'un type donné	Ctrl T

Panneau de contrôle

FONCTION	TOUCHE
Sélectionner l'unité	Cliquer avec le bouton gauche sur l'unité du groupe
Retirer l'unité du groupe	Cliquez avec le bouton droit sur l'unité du groupe
Sélectionner toutes les unités de ce type dans le groupe	Ctrl-Cliquer sur l'unité du groupe
Retirer l'élément de la file d'attente	Cliquer sur un élément de la file d'attente de production
Bloquer l'unité sélectionnée dans le champ de vue en bas à gauche (mode 1024x768 uniquement)	Ctrl+L
Débloquer l'unité dans le champ de vue (mode 1024x768 uniquement)	Ctrl+U
Sélectionner l'unité bloquée (mode 1024x768 uniquement)	Cliquez avec le bouton gauche sur le champ de vue

FONCTION	TOUCHE
Sélectionner et centrer sur l'unité bloquée (mode 1024x768 uniquement)	Cliquer deux fois sur le champ de vue
Ajouter/Retirer l'unité bloquée dans un groupe (mode 1024x768 uniquement)	Maj-cliquer sur le champ de vue
Afficher plus de détails sur l'élément.....	Cliquer avec le bouton droit sur l'élément

Commandes du héros

FONCTION	TOUCHE
Sélectionner le héros	Ctrl H
Ouvrir le livre des sorts	L
Afficher la quête actuelle	Q
Ouvrir l'écran de l'inventaire	I
Supprimer un héros du livre des héros	Suppr
Sélectionner le héros	Cliquer sur le portrait du héros
Sélectionner et centrer sur le héros	Cliquer deux fois sur le portrait du héros
Ajouter/Retirer le héros d'un groupe	Maj-Cliquer sur le portrait du héros
Afficher plus de détails sur les facultés du héros ..	Cliquer avec le bouton droit sur le portrait du héros

Livre des sorts

FONCTION	TOUCHE
Ouvrir le livre des sorts	L
Passer aux sorts courants	C
Passer aux sorts de guérison	H
Passer aux sorts de nécromancie.....	N
Passer aux sorts de pyromancie	P
Passer aux sorts druidiques/naturels	D
Passer aux sorts d'illusion	I
Passer aux sorts runiques	R
Passer aux sorts d'alchimie	A
Passer aux sorts d'invocation	S
Jeter le sort correspondant (1 à 10) de la liste.....	1 à 10
Dans le livre des sorts, cela permet de définir un raccourci pour le sort sous la souris	F1 à F8 (livre)
Dans le jeu, cela permet de jeter un sort automatiquement (défini plus haut)	F1 à F8 (jeu)
Par exemple, les touches L C 2 permettent de jeter le deuxième sort courant (flèche d'argent)	

Système

FONCTION	TOUCHE
Menu du jeu	Alt J
Ecran d'enregistrement.....	Alt S
Ecran de chargement	Alt L
Abandonner	Alt R
Quitter	Alt Q
Activer l'aide en ligne (Rien, Un peu ou Tout)	Alt H
Capture d'écran dans un fichier Screen.bmp du répertoire WARLORDS BATTLECRY	F9
Augmenter la vitesse du jeu	+, =
Diminuer la vitesse du jeu	- (moins)
Pause	F12
Ecran d'options	Alt O

Les touches suivantes ne sont pas répertoriées :

- Sélectionner l'ouvrier disponible suivant - .
- Dérouler la carte jusqu'au point de départ - ORIGINE
- Afficher la fenêtre de production - Cliquer avec le bouton droit sur l'édifice

Dialogue

FONCTION	TOUCHE
Message à tout le monde	Entrée
Message aux alliés	Ctrl + Entrée
Message aux ennemis	Maj + Entrée

Crédits

SSG

Responsable conception :..... *Steve Fawkner*
 Conception supplémentaire : *Mick Robertson, Dean Farmer, Roger Keating*
 Programmation :..... *Steve Fawkner, Mick Robertson, Dean Farmer*
 Producteur : *Gregor Whiley*
 Direction artistique : *Alister Lockhart, Steve Fawkner, Janeen Fawkner*
 Graphistes 3D : *Grant Arthur, Toby Charlton, Janeen Fawkner, Fiona Kerr, Wayne Osborne, Alex Voliani (Microforte Pty Ltd), Michael Lynne (Microforte Pty Ltd)*
 Graphismes 3D supplémentaires : *Shamus Baker, Jay Kyburz, Alex Whitlam, David King (Microforte Pty Ltd)*
 Graphistes de conception :..... *Alister Lockhart, Rodrigo Perez, Chris Shepherd, Steve J. Scholtz*
 Séquences vidéo :..... *Janeen Fawkner, Paul Mitchell (C4 Pty Ltd), Simon Ryan (C4 Pty Ltd), Fiona Kerr*
 Code playback vidéo : *Bink de RAD Software*
 Voix de doublage : *Alistair Duncan, Genevieve Hegney, Toby Schmitz, Mark Priestley, Rory Williamson, Damon Gameau, Nathaniel Dean, Alister Lockhart, Steve Ford*
 Conception des scénarios :..... *Steve Fawkner, Mick Robertson, Miriam Robertson, Dean Farmer, Janeen Fawkner, Mark J. J. Hill*
 Manuel :..... *Janeen Fawkner*
 Musique : *Steve Fawkner*
 Montage sonore : *Mick Robertson, Steve Fawkner*
 Code audio :..... *Miles Sound System de RAD Software*
 Tests du jeu : *Ian Trout, Tom Trout, Jackson Trout, Janeen Fawkner, Miriam Robertson, Stephen Thomas, Mark J. J. Hill, Karl-Peter Baum, Tim Wakeman, Gregor Whiley, Gabriella Lowgren, Andrew Taubman, Andrew McLaren, Roger Keating, Rowan Keating, Shelley Keating, Conor Keane, Gary Makin, Steve Hand, Steve Ford, Fiona Kerr, Alister Lockhart*

Remerciements particuliers à : *Martin Fitzpatrick de Stellar Sound, Sarah Aubrey, Mitch Soule & Jeff Roberts de RAD Software, Lady Maya, Katana Man, tout le monde chez Warlords Central & The Dancing Thief, Darren Bowles*

SSI

Vice-président du Développement

produit : Bret Berry

Producteur exécutif : Dexter Chow

Producteur : Garrett Graham

Assistant de production : Alex Marcelo

Testeurs : Erik Andreassen, Matt Garman, Carl Grande,
 Jason Hall, Dustin Hendricks, Troy Lewis,
 Tony Lima, John Mahall, Charlie Nishi,
 Mike Purvis, Adam Rosen, Tim Saluzzo,
 Rick Santana et Nick Van Fossen

Directeur des tests : David Costa

Assistant du directeur des tests : Rich Fielder

Responsable audio/cinématique : Steve Lam

Ingénieur média : Mario Alves

Directeur de localisation : Judith Lucero

Localisation : Hiromi Okamoto, Joerg Becker

Editeur manuel : Anatheia Lopez

Vice-président Divertissement : Carl Norman

Responsable supérieur des

Ventes et du Marketing : Caryn Mical

Directeur du Marketing : Todd Sitrin

Associé du directeur du Marketing : Ray Brock

Directeur des Relations publiques : Karen "KC" Conroe

Associé du directeur des Relations

publiques : Michael Shelling

Coordinateur des Relations publiques : .. Sharon O'Donnel

Assistant du directeur du Marketing

en ligne : Jim Seaman

Remerciements particuliers : Don Laabs, Chuck Kroegel, Mark Hamel

Localisation: WORDtrans (www.wordtrans.co.uk)

Localisation Française

Directeur du développement : Pierre-François BOSELLI
Responsable technique : Sylvain CASSINI
Chef de projet : François BRUNET
Responsable Marketing : Karim GAOUAOUI
Responsable des tests : Arnaud BURET
Testeurs : Denis TREBBI, Sébastien RIVADULLA,
Guillaume PRADET

© 2000 Mattel, Inc., et ses licenciés. Développé par Strategic Studies Group. Utilisation de Bink Video. Copyright © 1997-1999 de RAD Game Tools, Inc. Utilisation de Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 de RAD Game Tools, Inc. Tous droits réservés. Le logo SSI est une marque déposée de Mattel, Inc. Warlords Battlecry est une marque de Strategic Studies Group. Windows et Win sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

Dans l'intérêt de l'amélioration du produit, les informations et spécifications figurant dans ce document sont sujettes à des changements sans préavis.



