WARHAMMER® 40,000™

DAWN OF WAR™

THQ®

WARHAMMER 40,000™

DAWN OF WAR™

TABLE DES MATIERES

Introduction – L'Aube d'un Age 2
- Les Space Marines et les dieux de la guerre 2
- Les Blood Ravens 3

Démarrage 4

Le jeu 5
- Le menu principal 5
- Profils des joueurs 5
- Campagne un joueur 5
- Escarmouche 5
- Partie en ligne 5
- Options du jeu 6
- Ecran de jeu et éléments de l'interface 6
- Utilisation de la souris et de la caméra 3D 7
- Concepts de base du jeu 7

Les Space Marines 10
- Bâtiments des Space Marines 10
- Unités des Space Marines 12
- Armes des Space Marines 17

Space Marines du Chaos 18
- Bâtiments des Space Marines du Chaos 19
- Unités des Space Marines du Chaos 21
- Armes des Space Marines du Chaos 25

Les Orks 26
- Bâtiments des Orks 27
- Unités des Orks 28
- Armes des Orks 32

Les Eldars 33
- Bâtiments des Eldars 34
- Unités des Eldars 35
- Armes des Eldars 40

Crédits 41

Garantie limitée à 90 jours 42

Remarques 45



INTRODUCTION - L'AUBE D'UN AGE

Au 41ème millénaire, seule la guerre règne. Le conflit a éclaté durant le Moyen-Age Technologique, lorsque l'Humanité en quête de savoir s'est répandue dans toute la galaxie. Voyageant sur leurs vaisseaux en direction de planètes éloignées de la Terre, les Hommes apportaient avec eux l'illumination et les meilleures intentions. Mais de nombreux obstacles devaient se dresser sur leur route.

Les ennemis de l'Homme, parmi lesquels les sauvages Orks assoiffés de sang, les perfides forces du Chaos et les mystérieux et puissants Eldars, mènent une guerre constante contre les descendants des Terriens, dans le but de les anéantir. Les vies de milliards d'individus, voire la survie pure et simple de l'espèce, dépend de la protection de leur maître, l'Immortel Empereur.

C'est lui le chef de cette farouche espèce, empêtrée dans la frêle domination de plus d'un million de mondes. La race humaine échappe tout juste à la destruction, à l'extinction et aux invasions extraterrestres. Ce n'est que grâce à la force brute et à la singulière prévoyance de son céleste patriarche, l'Empereur, qu'elle survit. Par Sa volonté, de vastes armées de guerriers loyaux, mortels et génétiquement perfectionnés, connus sous le nom de Space Marines, exécutent ses ordres impitoyables. Sans Lui et les Space Marines, l'Imperium de l'Humanité s'effondrerait devant le fléau du Chaos. Il y a dix mille ans, l'Empereur fut placé sur le Trône d'Or de Terra.



Bien que génétiquement humain, l'Empereur est un dieu vivant et le sauveur de l'Humanité. Avec Ses extraordinaires pouvoirs psychiques, il fit usage de sa puissance inégalée pour unifier des milliards d'individus. Aujourd'hui, cette vaste étendue de peuples est appelée l'Imperium, dirigé par la volonté de fer de l'Empereur. Le corps du souverain est enfoui au fond des étranges mécanismes dispensateurs de vie du Trône d'Or pour l'éternité, son existence naturelle étant arrivée à son terme il y a bien longtemps.

Mais l'Empereur dispose toujours d'une formidable puissance. Son esprit est l'astre qui guide les vaisseaux, aussi bien à travers l'espace matériel qu'au sein des terreurs se nourrissant de l'essence même du Warp. Sans le phare psychique de l'Empereur, les navires de l'Imperium perdraient tout point d'ancrage dans les imprévisibles tempêtes de l'hyperespace.

LES SPACE MARINES ET LES DIEUX DE LA GUERRE

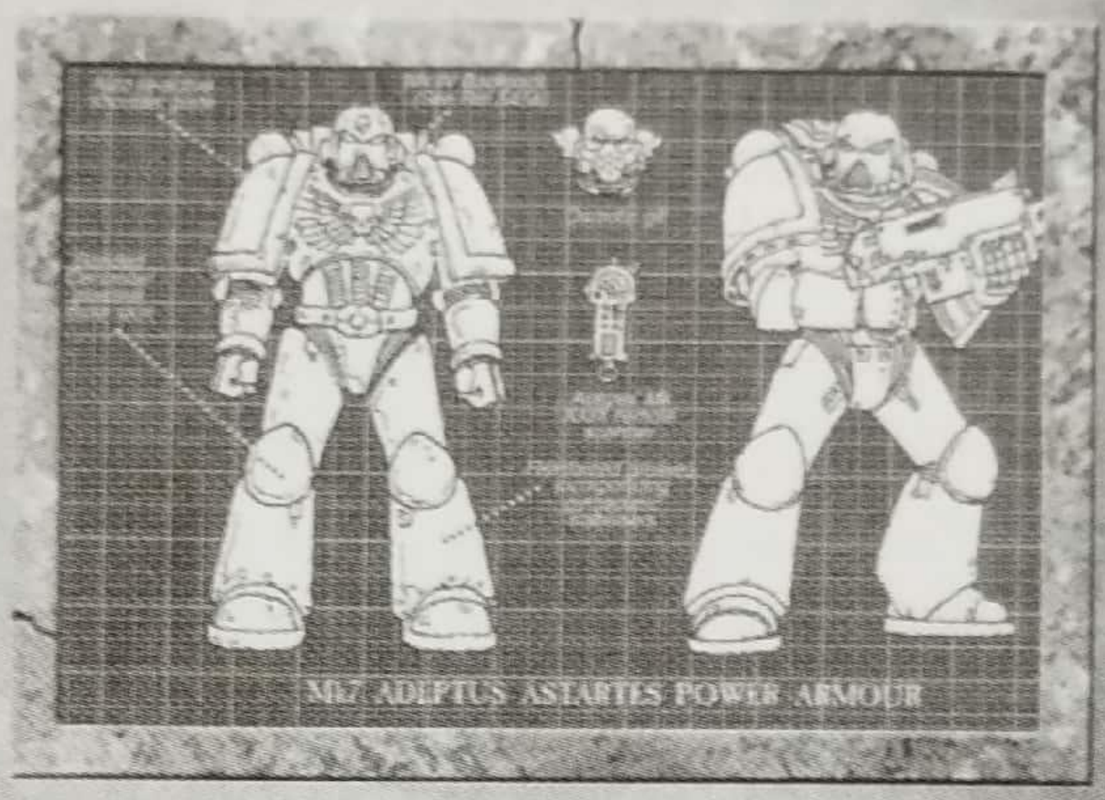
Depuis les dizaines de milliers de psykers de l'Astronomican, qui guide la flotte spatiale de l'Imperium dans l'espace du Warp, jusqu'à la Garde Impériale forte de millions de membres qui défend les mondes de l'Empereur contre les menaces extraterrestres et les insurrections humaines, en passant par l'Inquisition qui protège la foi au moyen de la flamme purificatrice et de la communion à gros calibre, les forces de l'Empereur sont aussi nombreuses que redoutées.

Mais aucun servant n'est comparable aux colossaux Space Marines de l'Adeptus Astartes – incarnation de la volonté de l'Empereur et avatars de Son glorieux châtiment. Génétiquement parfaits, ils sont le symbole de son éternelle puissance. Ces dieux de la guerre sont souvent le dernier rempart de l'Humanité contre les conquêtes extraterrestres et l'hérésie interne.

Les Blood Angels, les Black Templars, les Space Wolves et les Ultramarines ne sont qu'une poignée parmi le millier d'illustres Chapitres qui servent l'Imperium.

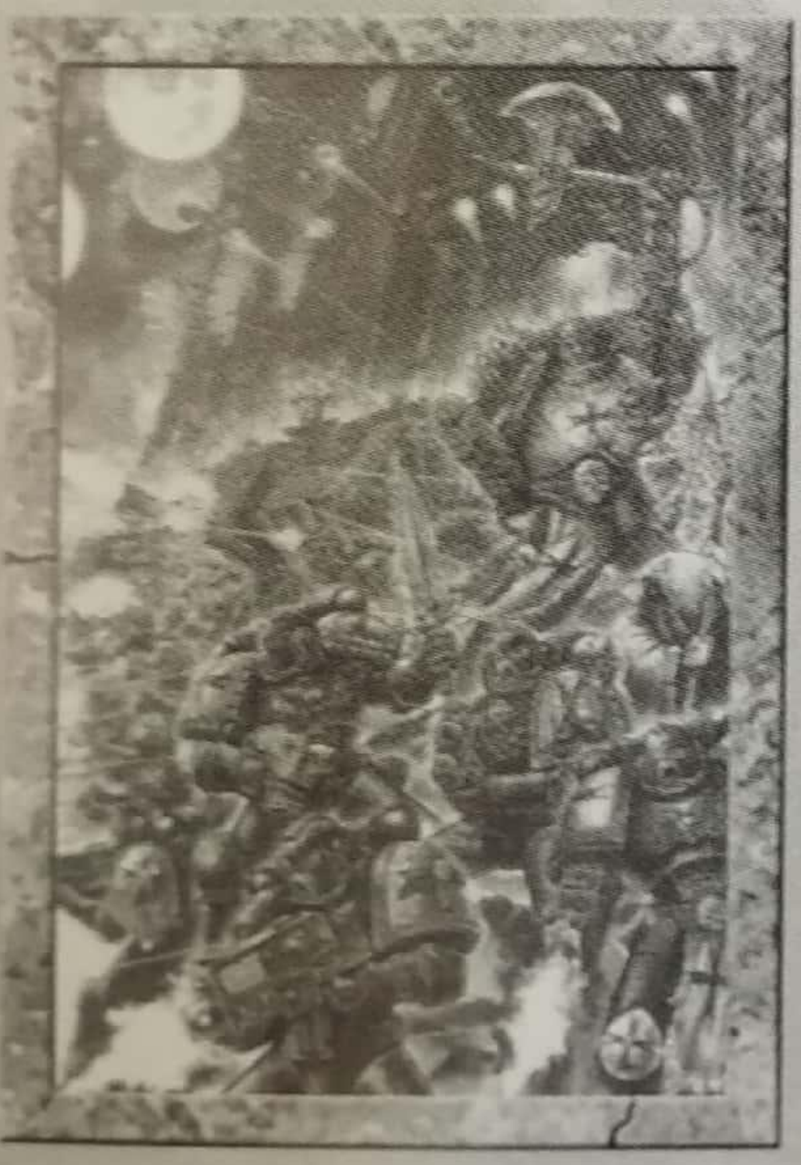
Le maître immortel de l'Humanité, l'Empereur, est à présent bien plus qu'un homme. C'est un Dieu, adoré par des milliards de sujets à travers la galaxie. Alors que les ennemis de l'Humanité font interminablement pleuvoir la mort et la destruction sur des planètes déjà condamnées, les citoyens de l'Imperium prient l'Empereur et implorent Sa protection. Seuls les Space Marines peuvent répondre à leurs suppliques désespérées. En tant que loyaux soldats de l'Empereur, les membres de la Garde Impériale forment l'épine dorsale des armées humaines. Lorsque ses innombrables rangs marchent en compagnie des farouches Space Marines à l'héroïsme implacable, ils constituent le meilleur et le dernier espoir de salut pour l'humanité face à ses impitoyables ennemis.

Vivre à cette époque, c'est vivre sous le régime le plus cruel et le plus sanglant imaginable. Oubliez la puissance de la technologie, de la science et de l'Humanité. Oubliez les promesses de progrès et de compréhension mutuelle. Les étoiles ne connaissent pas de paix. L'existence est une lutte désespérée pour la survie. La vigilance et le dévouement envers l'Empereur sont les seuls refuges contre les ennemis de l'Homme, et les Space Marines sont la main de l'Empereur.



Nous voilà donc à l'aube du 41ème millénaire. Les batailles font rage, des milliards d'êtres succombent et des mondes entiers baignent dans le sang. Entrez dans un nouvel Age : l'aube de la guerre – Dawn of War.

LES BLOOD RAVENS



Chapitre secret et ritualiste des Space Marines, les Blood Ravens ont écrit une glorieuse histoire de combats héroïques au nom de l'Imperium. Pourtant, contrairement à certains Chapitres capables de remonter la piste de leur lignage sur dix mille ans, jusqu'à la création par l'Empereur de l'Humanité des premiers Space Marines, on sait peu de choses sur les origines des Blood Ravens. Les registres du Chapitre ont mystérieusement disparu il y a longtemps... ou ont été détruits.

Comme pour compenser leur manque de connaissances sur leurs racines, les Blood Ravens ont développé un profond respect pour l'information, confinant à l'obsession. Ils établissent des dossiers complets sur tous les sujets et agrandissent constamment les archives bien organisées de leur Chapitre. Ils amassent et étudient des documents et des artefacts sur la base de leur croyance, selon laquelle le savoir est l'arme la plus efficace dans leur combat contre les ennemis de l'Empereur.

Les Blood Ravens sont en outre doués pour le psychisme, un nombre disproportionné de frères-guerriers du Chapitre présentant de fortes aptitudes dans ce domaine. Ces dons paranormaux, ainsi que l'étude constante de leurs adversaires, expliquent en partie leur étrange capacité à prédire le lieu et le moment de la prochaine attaque des brutaux adversaires de l'Homme.

Cette combinaison de talents psychiques et de recherches approfondies est considérée comme la source de nombreuses victoires décisives du Chapitre et entretient la forte aura mystique entourant les Blood Ravens.

DÉMARRAGE

INSTALLATION

Insérez le premier CD-ROM de *Warhammer® 40,000: Dawn of War™* dans votre lecteur. A l'apparition de l'écran de démarrage, cliquez sur Installer et suivez les instructions s'affichant à l'écran.

Si l'écran de démarrage n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur votre bureau, puis double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM contenant le disque de Dawn of War. Parcourez l'arborescence jusqu'à Setup.exe et double-cliquez sur son icône pour accéder à l'écran de démarrage. Cliquez sur Installer et suivez les instructions s'affichant à l'écran.

ENTREZ LE CODE CD

Il vous sera demandé d'entrer le code de votre CD, situé au dos du manuel.
Vous devez posséder un code CD valable pour terminer l'installation et lancer le jeu.

Protégez votre code CD – ne le donnez à personne d'autre et ne permettez à personne de l'utiliser. Rangez la boîte du jeu dans un endroit sûr : il vous sera redemandé en cas de réinstallation.

MISES A JOUR ET CORRECTIFS

Visitez le site Web de *Warhammer® 40,000: Dawn of War™*
http://www.dawnofwargame.com ou www.thq.com/support pour obtenir des mises à jour ou des correctifs avant de lancer le jeu.

Remarque : les correctifs et mises à jour peuvent être automatiquement téléchargés et appliqués lorsque vous vous connectez au jeu en ligne.

DIRECTX 9.0b

Vous avez besoin de Direct X version 9.0b (inclus sur le CD d'installation) ou supérieure pour jouer à *Warhammer® 40,000: Dawn of War™*.

DEPANNAGE

Veuillez consulter le fichier Lisezmoi.txt situé sur le CD pour obtenir les dernières informations sur le dépannage et l'assistance technique.

LE JEU

PROFILS DES JOUEURS

Le menu des profils des joueurs vous permet de créer de nouveaux profils utilisables par plusieurs joueurs. Chaque profil conserve les informations relatives à son utilisateur, comme la personnalisation des paramètres, les options de jeu et les préférences. Il permet également de suivre la progression des parties un joueur.

Le nom du profil du joueur actif apparaît dans le menu principal. Cliquez sur le nom pour créer de nouveaux profils de joueurs ou pour changer de profil actif.

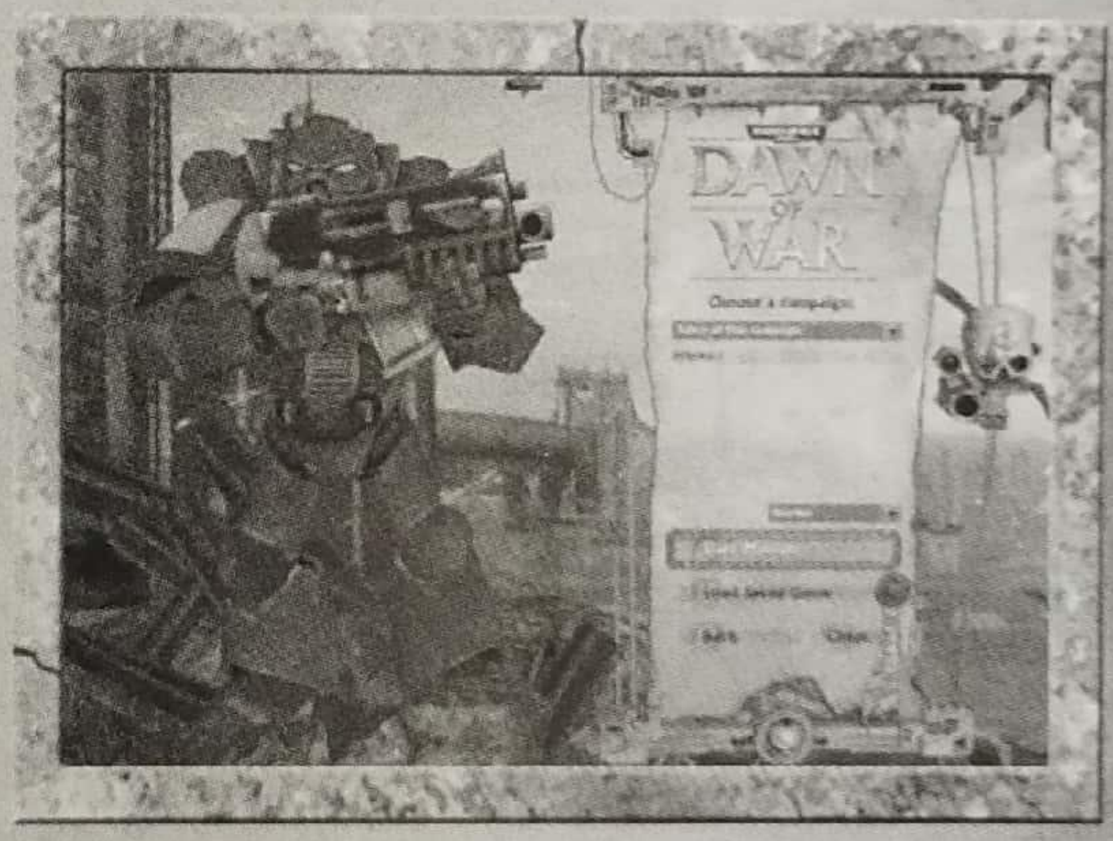
LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de lancer une nouvelle campagne un joueur ou une partie multijoueur, de démarrer le didacticiel ou de modifier les options du jeu. En cours de partie, appuyez sur F10 pour l'activer.

- Dans le menu principal, cliquez sur Un joueur pour accéder au didacticiel ou à la campagne un joueur.
- Cliquez sur Escarmouche pour lancer une partie un joueur en mode Escarmouche.
- Cliquez sur Multijoueur pour lancer une partie LAN ou en ligne avec GameSpy®.
- Cliquez sur le menu Options du jeu pour modifier les options.
- Cliquez sur Créateur d'armées pour personnaliser l'apparence de vos unités.

CAMPAGNE UN JOUEUR

La campagne un joueur de *Warhammer® 40,000: Dawn of War™* vous place à la tête des Blood Ravens dans leur lutte épique pour sauver la planète Tartarus.



ESCARMOUCHE

Le mode Escarmouche vous permet de vous mesurer à des adversaires contrôlés par l'ordinateur sur une carte multijoueur.

PARTIE EN LIGNE

L'option En ligne dans le Menu principal vous permet d'accéder aux options de jeu multijoueur en ligne suivantes :

- **LAN** : pour héberger/rejoindre une partie sur votre réseau local.
- **En ligne** : pour héberger/rejoindre une partie en ligne via le lobby multijoueur Dawn of War. Celui-ci propose différentes fonctions multijoueurs, comme l'automatch...
- **Héberg. direct** : pour héberger une partie en connexion directe (cad pas via LAN).
- **Rejoindre dir.** : pour se connecter à une partie en connexion directe (cad pas via LAN).

LE JEU

OPTIONS DU JEU

SON

Permet de modifier les options audio comme le volume des dialogues ou de la musique.

GRAPHISMES

Permet de modifier les options graphiques comme la résolution, le niveau de détails et les fonctions de rendu.

COMMANDES

Permet de modifier les options comme le sang ou la vitesse de défilement de la souris.

REMARQUE : consultez le fichier Lisezmoi.txt pour obtenir plus d'informations sur la manière de modifier les paramètres de raccourcis. Pour toutes les commandes de la souris et du clavier, ce manuel fait référence aux paramètres PAR DEFAUT.

CREATEUR D'ARMEES

Dans les parties en ligne, vous pouvez personnaliser l'apparence de vos unités. Bannières spéciales, emblèmes d'unités et schémas de couleurs peuvent être utilisés pour personnaliser votre armée. Consultez le fichier Lisezmoi.txt pour obtenir les instructions complètes de personnalisation de vos unités.

ECRAN DE JEU ET ELEMENTS DE L'INTERFACE



1. Informations sur les ressources : indique le statut de vos réserves actuelles en réquisitions, puissance, et, pour les Orks, en ressource Ork.
2. IU stratégique : affiche les Points Stratégiques, Objectifs et Reliques capturés.
3. Les messages importants comme "Partie en pause" apparaissent ici.

4. Informations équipes : nombre d'unités et Cap. escouades.
5. Barre de menu : permet d'accéder au menu principal, d'afficher les objectifs de mission, de modifier les paramètres de diplomatie, etc.
6. Minuteurs et avertissements : c'est ici qu'apparaissent les minuteurs de compte à rebours et les avertissements liés à certains événements du jeu.
7. Système d'affichage des événements & texte d'alerte : affiche les derniers événements. Cliquez ici pour zoomer sur le lieu ou l'unité responsable du message.
8. Zone de commandement des unités : cliquez ici ou utilisez les touches de raccourcis indiquées pour donner des ordres à vos unités. Les ordres comme 'CONSTRUIRE' ou 'ATTAQUER' sont donnés ici en cliquant sur l'icône appropriée.
9. Zone de contrôle d'escouades : vous permet de contrôler les mouvements de vos escouades.
10. Texte d'aide : quand vous placez le pointeur de la souris sur un élément du jeu, un texte d'aide apparaît et vous indique la fonction de l'unité ou de l'ordre correspondant.
11. Mini-carte : affiche une vue d'ensemble de la carte du niveau.
12. Zone d'informations : affiche la santé de votre unité et la force relative de l'escouade.

UTILISATION DE LA SOURIS ET DE LA CAMERA 3D

La caméra est votre principal point de contrôle pour diriger une armée. Elle répond à quatre commandes.

Rotation : gardez la touche ALT enfoncée et déplacez la souris pour faire pivoter le point de vue de la caméra horizontalement et verticalement. Pour rétablir la position de la caméra par défaut, appuyez sur la touche Retour arrière.

Zoom : faites rouler la molette de la souris vers le haut pour zoomer vers l'avant et vers le bas pour zoomer vers l'arrière.

Panoramique : déplacez la caméra vers l'avant, vers l'arrière, à gauche ou à droite en plaçant le pointeur de la souris contre le bord de l'écran ou à l'aide des touches de direction.

Sélection d'escouade : sélectionnez une escouade par un clic sur une unité. Pour cela, gardez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez le pointeur pour tracer un cadre autour des unités. Appuyez ensuite sur CTRL et un chiffre (1-0) pour attribuer une touche de raccourci au groupe.

REMARQUE : n'oubliez pas que des textes d'aide sont disponibles durant la partie pour expliquer l'utilisation des diverses fonctions du jeu.

CONCEPTS DE BASE DU JEU

POINTS DE RESSOURCES STRATEGIQUES

Vous pouvez capturer trois types de Points pour progresser :

- Points Stratégiques : ils augmentent la vitesse à laquelle vous obtenez des réquisitions.
- Objectifs Vitaux : ils augmentent le nombre de réquisitions reçues chaque tour à un rythme plus élevé que les Points Stratégiques. En outre, dans les parties multijoueurs, atteindre des Objectifs Vitaux est nécessaire pour remplir certaines conditions de victoire.
- Reliques : elles augmentent le taux de réquisition et permettent d'accéder à de puissantes unités et aptitudes.

Les unités douées de l'aptitude Capture, comme les Scouts Space Marines, peuvent prendre des Points Stratégiques. Sélectionnez l'unité et cliquez sur le Point avec le bouton droit.

LE JEU

CONCEPTS DE BASE DU JEU (SUITE)

RESSOURCES, BATIMENTS ET CAP. ESCOUADES

Warhammer® 40,000: Dawn of War™ fonctionne avec trois ressources : les réquisitions, l'énergie et la ressource Ork.

Les réquisitions sont la ressource de base pour les unités et les bâtiments. Elle représente l'importance de votre campagne dans le contexte des nombreuses guerres de l'Imperium et indique avec quelle facilité vous pouvez demander des renforts, de l'armement, des structures et des véhicules. Pour obtenir des réquisitions, prenez et gardez des Points Stratégiques à l'aide d'unités d'infanterie.

L'énergie fait fonctionner les véhicules, les armes lourdes et les unités et structures avancées. Les générateurs à plasma et à thermo-plasma produisent de l'énergie. Vous ne pouvez construire les générateurs à thermo-plasma que sur les filons de minerai.

La ressource Ork (Orks uniquement) permet d'obtenir des unités. Elle apparaît à un rythme dépendant du nombre de Colorks et de bannières Waaagh tenues par le joueur. De plus, chaque construction de bannière Waaagh provoque l'obtention de ressource Ork supplémentaire.

La Cap. escouades indique le nombre maximal d'unités que vous pouvez posséder. Elle dépend de deux facteurs : la Cap. escouades et la Cap. soutien. La Cap. escouades représente le nombre maximum d'escouades d'infanterie que vous pouvez réquisitionner et déployer en même temps sur le champ de bataille. De la même façon, la Cap. soutien détermine le nombre de véhicules que vous pouvez construire.

Vous pouvez augmenter la Cap. escouades de chaque race en obtenant les structures de soutien, améliorations et recherches nécessaires.

- Space Marines et Marines du Chaos : achetez des recherches d'augmentation de Cap. escouades et soutien au QG.
- Eldars : construisez des Portes Warp.
- Orks : construisez des bannières Waaagh.

AMELIORATIONS TECHNOLOGIQUES

Lorsque vous construisez de nouvelles structures, vous pouvez doter vos unités d'un équipement plus performant. Chaque amélioration vous donne accès à de nouveaux bâtiments, à des améliorations destinées à vos unités et bâtiments existants, ainsi qu'à de nouvelles armes et aptitudes d'unités.

ESCOUADES

L'unité d'infanterie de base de toutes les races est l'escouade. Les escouades attaquent comme une seule unité.

Une fois une escouade réquisitionnée et jetée dans le feu de l'action, elle peut être renforcée (recevoir des unités supplémentaires) et améliorée (recevoir des armes plus puissantes). Vous pouvez également ajouter un leader afin d'augmenter l'efficacité au combat de l'escouade.

Vous pouvez rattacher des unités leader puissantes, comme le Commandant d'Armée Space Marine, à une escouade en sélectionnant le leader, en cliquant sur le bouton 'Rattacher' et en cliquant sur l'escouade à laquelle vous souhaitez rattacher le leader.

Les unités spéciales, comme le Buveur de Sang et l'Avatar de Khaine, de même que les véhicules, ne peuvent pas former d'escouades. Elles consitutent des entités individuelles et ne peuvent pas être rattachées à une escouade.

TERRAIN, COUVERT ET LIGNE DE VISION

Dans *Warhammer® 40,000: Dawn of War™*, le couvert affecte les combats et les déplacements. Il existe trois types de couvert :



- Couvert léger – Il ralentit le mouvement et atténue l'effet de la plupart des armes. Exemple : broussailles.
- Couvert épais – Comparable au couvert léger, ses effets sont plus importants. Exemple : les arbres et les épais sous-bois fournissent une meilleure protection contre le feu ennemi mais sont plus difficiles à franchir.
- Couvert négatif – Il rend les unités plus vulnérables à la plupart des armes et les ralentit. Exemple : une rivière arrivant aux genoux des unités et qui ralentit leur progression sur le champ de bataille.
- Certaines unités peuvent ignorer les effets du terrain pendant leurs déplacements. Des unités comme les Araignées Spectrales des Eldars peuvent en effet se téléporter sur de courtes distances à travers la carte.

ZONES DE CONTROLE

Une race établit ses zones de contrôle lorsque le QG est en place. Elles sont soutenues par des avant-postes érigés sur des Points Stratégiques. Toutes les races utilisent des zones de contrôle. Les bâtiments doivent être construits à l'intérieur.

MORAL

Dans *Warhammer® 40,000: Dawn of War™*, les armes affectent non seulement la santé des unités, mais aussi leur moral. Les unités récupèrent automatiquement leur moral avec le temps et il est possible de stimuler le moral au moyen d'aptitudes uniques et spéciales comme le Ralliement du Sergent ou le Cri de Guerre du Commandant d'Armée. Le moral affecte l'efficacité au combat d'une unité ou d'une escouade. Lorsque le moral d'une escouade tombe à zéro, l'escouade 'se brise' et perd toute efficacité. Les escouades brisées infligent très peu de dégâts à leurs adversaires. Elles bénéficient d'un bonus de vitesse de déplacement permettant au joueur de les éloigner rapidement de la bataille. Le joueur ne perd pas le contrôle des escouades brisées.

ORDRES

Toutes les races possèdent les mêmes ordres de base, auxquels le joueur peut accéder dans la 'Zone de commandement des unités' de l'interface utilisateur. A chaque ordre correspond un raccourci clavier, comme indiqué sur l'icône de l'ordre. Certaines unités disposent d'aptitudes ou d'ordres spéciaux qui apparaissent également dans cette zone.

SPACE MARINES



Les Space Marines sont les guerriers humains les plus puissants et les plus craints de l'univers de Warhammer® 40,000. D'une perfection surhumaine, ils sont à tous égards supérieurs aux gens normaux grâce à un sévère régime de modifications génétiques et cybernétiques, de psycho-conditionnement et d'entraînement rigoureux. Peu nombreux, les Space Marines sont organisés en petites armées indépendantes appelées Chapitres. Chaque Chapitre est responsable de ses propres recrutement, entraînement, équipement, organisation et stratégie. Leur indéfectible loyauté est le privilège du Dieu-Empereur, et de lui seul.

- Les Space Marines sont des soldats d'élite, mais généralistes. Bonnes unités fonctionnelles, ils manquent de spécialisation en cas de scénario de bataille particulier.
- Les Space Marines sont l'armée la plus puissante du jeu à longue portée.
- Leurs aptitudes de combat en mêlée sont généralement satisfaisantes.
- Ils possèdent les meilleurs leaders et le moral le plus haut.
- Ils disposent d'un armement anti-démons.
- Les Space Marines sont des durs à cuire surentraînés, mais leur coût est plus élevé et ils sont moins nombreux.
- Pleins de ressources, ils sont capables de s'adapter à tout changement des conditions de bataille.

REMARQUE SUR LA GARDE IMPERIALE

La Garde Impériale est composée de troupes humaines provenant de plus d'un million de mondes habités constituant l'Imperium. Ils se battent pour l'Empereur sur d'innombrables champs de bataille à travers l'immensité spatiale. Dans cette guerre, ils ne sont toutefois contrôlables que dans certaines missions un joueur. Vos Space Marines auront besoin de toute votre attention pour vaincre.

BATIMENTS DES SPACE MARINES



Les bâtiments doivent être placés dans la zone de contrôle d'un Point Stratégique. La zone de contrôle s'étend autour d'un Point Stratégique capturé.

PLACE FORTE, MONASTERE ET FORTERESSE-MONASTERE

C'est le QG de base des Space Marines, qui permet de réquisitionner des Serviteurs et des escouades de Scouts Space Marines et d'effectuer les recherches de Cap. escouades et soutien. Améliorée, la Place forte devient un Monastère, puis une Forteresse-monastère. Vous accédez alors à de meilleurs véhicules, à des unités d'infanterie plus puissantes et à des recherches avancées dans d'autres bâtiments des Space Marines.



AVANT-POSTE

Construisez un Avant-poste sur un Point Stratégique ou sur une Relique pour le (la) protéger contre les agresseurs. Améliorez-le afin d'ajouter des défenses (armes et protection), d'augmenter la vitesse de réquisition et de permettre la réquisition de Sondes Crânes utiles pour les reconnaissances.



CHAPELLE-CASERNE

La Chapelle-Caserne permet de réquisitionner des escouades de Space Marines et d'un Commandant d'Armée, et de lancer la recherche de Grenade frag. D'autres unités et recherches sont disponibles à la Chapelle-Caserne une fois la Place forte améliorée.



ARMURERIE

L'Armurerie permet d'effectuer des recherches en armes lourdes, en amélioration de précision et en protection renforcée.



CULTE DE LA MACHINE

Le Culte de la Machine permet de réquisitionner des véhicules et de rechercher des améliorations de capacités de véhicules.



ARTEFACT SACRE

L'Artefact sacré permet de réquisitionner d'autres unités de leaders (l'Apothicaire et l'Archiviste) et de rechercher des améliorations de leader.



RELAIS ORBITAL

La construction du Relais Orbital permet l'emploi de Modules d'Atterrissage, afin de transporter des unités d'infanterie n'importe où sur la carte. Le Relais Orbital est nécessaire pour le Bombardement Orbital.

SPACE MARINES

BATIMENTS DES SPACE MARINES (SUITE)



TOURELLES BOLTERS/TOURELLES MISSILES

La Tourelle bolter est une arme automatisée de courte portée, principalement utilisée pour défendre un secteur contre l'infanterie. De petites dimensions, elle s'insère facilement dans une zone de contrôle. Elle peut être améliorée en Tourelle lance-missiles, efficace contre les véhicules.



CHAMP DE MINES

Le Champ de mines est le premier niveau de défense contre un ennemi en approche. Placé autour de votre base, il infligera d'importants dégâts aux unités adverses.

UNITES DES SPACE MARINES

APOTHICAIRE



Fonction : leader, guérisseur

Type d'unité : infanterie, rattachable à des escouades

Armes : épée-tronçonneuse

Aptitudes : Narthecium (guérison)

Les Apothicaires sont les guérisseurs des Space Marines et sont essentiels à l'efficacité continue au combat d'un Chapitre. Semblable à l'Archiviste dans sa fonction, l'Apothicaire est une unité de soutien courante dotée d'aptitudes de guérison.

MARINES D'ASSAUT



Fonction : attaque rapide, anti-armes lourdes

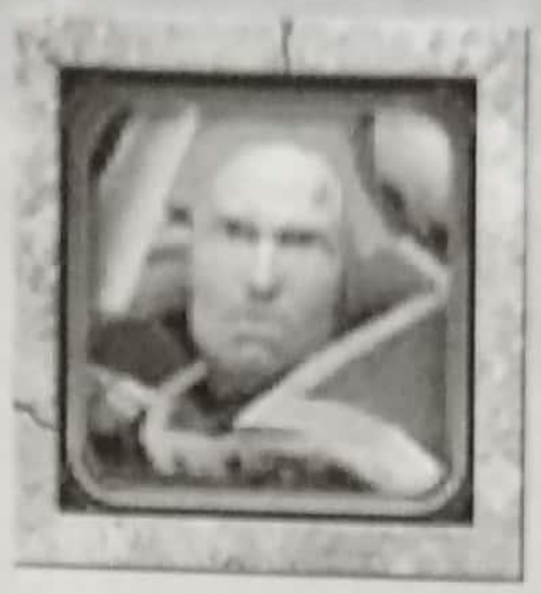
Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : épée-tronçonneuse et pistolet bolter

Aptitudes : Capture, Réacteurs dorsaux, Grenades frag

Grâce à leurs réacteurs dorsaux, les Marines d'Assaut peuvent survoler le champ de bataille et traverser rapidement des zones de terrain normalement infranchissables. Les Marines d'Assaut sont équipés pour le combat en mêlée et, s'ils ne surpassent généralement pas les spécialistes du combat rapproché, ils se révèlent meurtriers contre les troupes standard, en particulier équipées d'armes lourdes. Les Marines d'Assaut peuvent être améliorés et recevoir des bombes à fusion (arme anti-véhicules), ce qui les rend très efficaces contre les véhicules : ils frappent avant de disparaître au loin.

COMMANDANT D'ARMEE (UNIQUE)



Fonction : QG, améliore l'infanterie

Type d'unité : infanterie, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : épée énergétique et pistolet bolter, pistolet à plasma (amélioration), marteau démon

Aptitudes : Cri de Guerre, Aura d'Inspiration, Invulnérabilité et Bombardement Orbital

Le Commandant d'Armée est le leader de l'armée des Space Marines et, à ce titre, une unité plus résistante et puissante. Polyvalent grâce à ses nombreuses aptitudes et armes, il améliore les troupes placées sous son commandement. Le Commandant d'Armée étant une unité unique, il ne peut y en avoir qu'un seul sur le champ de bataille.

DREADNOUGHT & DREADNOUGHT FEU D'ENFER



Fonction : soutien d'infanterie, siège à courte portée

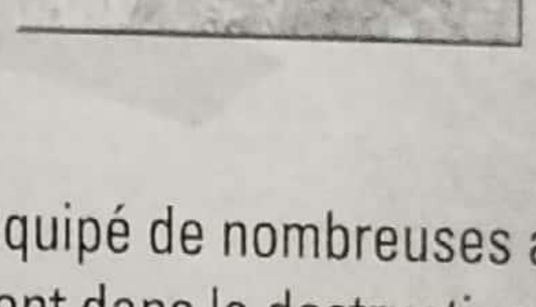
Type d'unité : véhicule, marcheur

Armes : canon d'assaut (amélioration), lance-missiles (version Feu d'Enfer uniquement), canons laser jumelés (amélioration), doubles armes de corps à corps

Aptitudes : Fumigènes

Le Dreadnought est un robuste véhicule marcheur pouvant être équipé de nombreuses armes différentes pour des fonctions très diverses. Il excelle généralement dans la destruction de cibles solides, telles que véhicules ou bâtiments. Le Dreadnought Feu d'Enfer transporte des missiles qui lui confèrent une formidable puissance au combat à longue distance.

LAND RAIDER



Fonction : unité de transport lourd, anti-véhicules et siège à longue portée

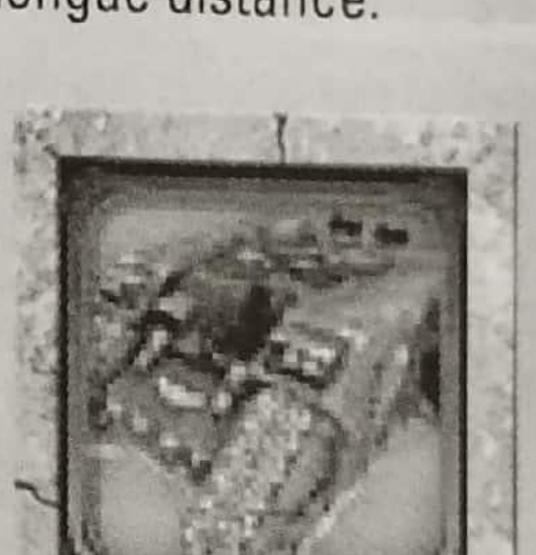
Type d'unité : véhicule, char lourd

Armes : 2 canons laser jumelés et bolters lourds jumelés

Aptitudes : Esprit de la Machine, Capacité de Transport

Summum de la puissance mécanisée, le Land Raider est pratiquement invulnérable. Il génère une puissance de feu effroyable et peut transporter une escouade entière de Space Marines Tactiques, voire de Terminators ! Son aptitude d'Esprit de la Machine lui permet de résister à des assauts plus lourds que la normale pour une courte durée.

LAND SPEEDER



Fonction : appui-feu rapide, anti-infanterie

Type d'unité : véhicule, antigrav

Armes : fulgurants, canons d'assaut jumelés

Aptitudes : Antigrav

Le Land Speeder est un rapide véhicule antigrav qui, comme les Marines d'Assaut, ignore la plupart des terrains. Il transporte des armes lourdes pouvant servir d'appui-feu. Le Land Speeder est un véhicule léger qui ne résistera pas longtemps au feu ennemi, mais c'est l'unité la plus rapide de l'armée des Marines.

SPACE MARINES

UNITES DES SPACE MARINES (SUITE)

ARCHIVISTE (UNIQUE)



Fonction : QG, puissant psyker

Type d'unité : infanterie, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : épée énergétique et pistolet bolter (défaut), pistolet à plasma (amélioration), arme de force (amélioration)

Aptitudes : Parole de l'Empereur et Frappe Psychique

L'Archiviste est un puissant psyker. Doué de nombreux et extraordinaires pouvoirs, il est capable d'abattre ses ennemis, de bannir les démons et de protéger ses troupes contre les attaques psychiques. L'Archiviste étant une unité unique, il ne peut y en avoir qu'un seul sur le champ de bataille.

PREDATOR



Fonction : appui-feu lourd, anti-infanterie ou anti-véhicule (siège à longue portée)

Type d'unité : véhicule, char

Armes : bolters lourds et autocanon, ou canons laser jumelés et canons laser

Aptitudes : Fumigènes

Principal char des Space Marines, le Predator peut être spécialisé en véhicule anti-tank ou anti-personnel : dans les deux cas, son efficacité est redoutable. Sa principale fonction est celle d'unité d'appui-feu : il force ainsi l'adversaire à faire face à la menace combinée de troupes et de véhicules.

RHINO



Fonction : unité de transport

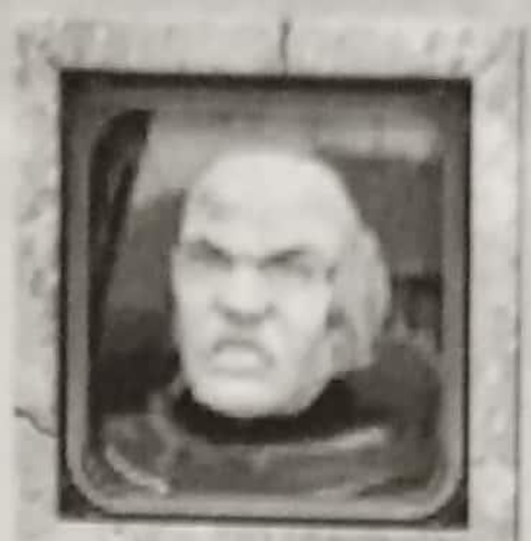
Type d'unité : véhicule, char léger

Armes : aucune

Aptitudes : Fumigènes, Capacité de Transport

Le Rhino est un transport de troupes résistant et fiable, capable d'amener rapidement des Space Marines Tactiques ou des Scouts au cœur du combat. Il peut en outre déployer un écran de fumée afin de masquer l'avancée d'une armée.

SERGENT



Fonction : leader, améliore l'infanterie

Type d'unité : infanterie lourde, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : épée et pistolet bolter, épée énergétique (amélioration), pistolet à plasma (amélioration), gantelet énergétique (amélioration)

Aptitudes : Détection et Ralliement

Doués de puissantes aptitudes d'amélioration du moral, les Sergents augmentent le moral des unités auxquelles ils sont rattachés. Grâce à leur aptitude de Ralliement, ils inspirent en outre à leurs troupes des actes de bravoure qui les rendent plus efficaces au combat. Lorsqu'une escouade est sélectionnée, un Sergent peut être réquisitonné par un clic sur l'icône correspondante dans la Zone de contrôle d'escouades.

ESCOUADES DE SCOUTS SPACE MARINES



Fonction : éclaireur

Type d'unité : escouade d'infanterie légère

Armes : couteau et pistolet bolter, fusil de sniper (amélioration), pistolet à plasma (amélioration) et lance-flammes (amélioration)

Aptitudes : Capture, Infiltration, Détection, Grenades frag et Franchissement de Couverts

Les escouades de Scouts Space Marines sont des troupes légères et rapides dotées d'une bonne vision, qui peuvent être utilisées pour sécuriser les Points Stratégiques. Des améliorations peuvent leur conférer une large gamme d'aptitudes, comme l'infiltration, le repérage d'artillerie et l'utilisation d'armes spéciales comme le fusil de sniper. La fonction principale des Scouts est la reconnaissance et l'infiltration, mais ils peuvent également fournir un soutien efficace aux escouades de Space Marines en neutralisant des objectifs clé avant la bataille.

ESCOUADES DE SPACE MARINE



Fonction : troupes de base, polyvalents (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie lourde

Armes : couteau et bolter, bolter lourd (amélioration), lance-missiles (amélioration), lance-plasma (amélioration) et lance-flammes (amélioration)

Aptitudes : Capture et Grenades frag

Les Marines Tactiques sont des unités résistantes et polyvalentes. Lourdement armés, protégés et surentraînés, ils forment l'épine dorsale de l'armée des Space Marines. Le principal atout des Space Marines est la diversité de leurs talents : ils peuvent être équipés de presque tous les types d'armes, ce qui leur permet d'être efficaces contre les troupes standard, les véhicules légers ou même les chars lourds.

SPACE MARINES

UNITES DES SPACE MARINES (SUITE)

SERVITEUR



Fonction : unité de construction

Type d'unité : unité d'infanterie légère

Armes : aucune

Aptitudes : Réparation

Le Serviteur est un humain cybernétique remplissant pour les Space Marines une fonction utilitaire. Il assemble les structures préfabriquées utilisées par les Space Marines, installe des défenses telles que les mines et s'acquitte également de tâches de réparation et d'entretien.

TERMINATORS



Fonction : troupes d'élite, polyvalents (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie lourde

Armes : gantelet énergétique et fulgurant, canon d'assaut (amélioration), lance-flammes lourd (amélioration), marteau tonnerre (Terminator d'assaut uniquement), bouclier tempête (Terminator d'assaut uniquement)

Aptitudes : Capture, Invulnérabilité mineure et Frappe en Profondeur

Vêtus de leur armure quasi-indestructible, les Terminators comptent au nombre des guerriers les plus expérimentés de l'armée des Space Marines. Plus lents que les troupes standard, ils peuvent supporter des dégâts considérables et sont équipés d'un puissant armement qui les rend redoutables aussi bien en mêlée qu'à distance. Ils peuvent en outre être téléportés directement dans le combat grâce à l'aptitude de Frappe en Profondeur. Les Terminators d'assaut sont spécialisés dans les combats rapprochés.

WHIRLWIND



Fonction : artillerie de longue portée, anti-infanterie et dégâts importants au moral

Type d'unité : véhicule, char léger

Armes : batterie de missiles

Aptitudes : Tir en aveugle

Le Whirlwind est une puissante unité d'artillerie conçue pour démoraliser et affaiblir les troupes adverses. Bien que relativement inefficace contre les structures, il se révèle très utile pour briser les positions ennemies.

ARMES DES SPACE MARINES



CANON D'ASSAUT



COUTEAU



PISTOLET BOLTER/BOLTER/ FULGURANT



CANON LASER



EPEE-TRONÇONNEUSE



BATTERIE DE MISSILES



MARTEAU-DEMON



LANCE-MISSILES



ARMES DE MELEE DU DREADNOUGHT



PISTOLET A PLASMA/LANCE-PLASMA



ARME DE FORCE



GANTELET ENERGETIQUE



LANCE-FLAMMES/LANCE-FLAMMES LOURD



EPEE ENERGETIQUE



BOLTER LOURD



FUSIL DE SNIPER



MARTEAU TONNERRE/BOUCLIER TEMPETE

CHAOS SPACE MARINES



A la naissance de l'Imperium de l'Humanité, pas moins de la moitié des légions de Space Marines dans lesquelles l'Empereur avait le plus confiance se retournèrent contre Lui lors d'une violente guerre civile connue sous le nom d'Hérésie d'Horus. Le frère combattit le frère et l'Humanité se retrouva au bord de l'extinction.

Dix mille ans après leur défaite, ces mêmes traîtres lancent toujours leurs Croisades Noires depuis l'Œil de Terreur, espérant rien moins que la destruction totale de l'Imperium et la mort de son faible Empereur. Aujourd'hui et à jamais, ce sont les Space Marines du Chaos, traîtres et hérétiques méprisés et craints à travers la galaxie.

- Les armées du Chaos sont redoutables et polyvalentes. Comme les Space Marines, leurs soldats touchent à tous les domaines sans exceller dans une fonction particulière. Leur haine trempée dans d'innombrables batailles explique leur valeur au combat.
- Les armées du Chaos tirent parti de la nature maligne de leurs origines et emploient des tactiques sournoises comme l'infiltration afin de surprendre l'ennemi.
- Les Space Marines du Chaos préfèrent utiliser des bandes d'unités comme chair à canon, pour faire diversion ou pour des tactiques encore plus terribles.
- Ils forment une armée privilégiant les assauts à courte distance mais disposent d'un puissant appui-feu de longue portée.
- Leurs unités d'élite peuvent être encore plus chères et moins nombreuses que celles des Space Marines.
- Les démons, qui se nourrissent du pouvoir du Chaos, constituent l'unité indépendante la plus puissante du jeu.
- Une sorcellerie terrible et tape à l'œil, ainsi que des aptitudes de corruption, sont la marque du Chaos.
- Ses soldats sont vulnérables aux aptitudes anti-démons et aux aptitudes impériales fondées sur la foi, puisque c'est sur elle que s'appuie leur unique pouvoir.
- Ils représentent une force difficile et imprévisible à gérer, mais puissante et gratifiante.

Comme les Space Marines, les Space Marines du Chaos sont l'une des meilleures forces de combat de l'univers de Warhammer® 40,000. Toutefois, les Space Marines du Chaos se nourrissent de la puissance du Warp et de leurs hordes de bêtes et d'adeptes pour générer une force guerrière dangereusement brutale et imprévisible. Avec ses meutes d'adorateurs, ses aptitudes de sorcellerie et ses démons nés du Warp, le Chaos surprend ses ennemis et les achève avec la brutalité froide et calculatrice de ces Space Marines, qui vivent et se battent depuis des milliers d'années.

BANDES

Les Space Marines du Chaos n'ont rien à voir avec le groupe militaire ordonné des Space Marines loyaux. Ce sont plutôt une bande de fanatiques et de voraces guerriers assoiffés de guerre. Ils emploient souvent des troupes peu chères et sacrifiables pour faire diversion ou tout simplement pour submerger l'ennemi.

SPACE MARINES DU CHAOS

L'ASSAUT

Les Space Marines du Chaos et les démons qu'ils utilisent aiment voir leurs ennemis mourir de près. C'est pourquoi de nombreuses forces du Chaos sont plus efficaces que la plupart des armées quand elles partent à l'assaut. Des unités comme les Marines Possédés, le Buveur de Sang et le Seigneur du Chaos sont de véritables maîtres du combat en mêlée.

DEMONS ET SORCELLERIE

Le Chaos tire du Warp une grande partie de son pouvoir. Ses membres peuvent donc invoquer de puissants démons directement sur le champ de bataille, tactique qui prend souvent l'ennemi complètement par surprise. Les démons majeurs capables de dévaster tout ce qui se dresse contre eux peuvent posséder leurs leaders, et les Sorciers du Chaos manient une puissante sorcellerie corruptrice de l'esprit et destructrice de la chair. La simple présence de pareilles entités peut pervertir et corrompre tous ceux qui se dressent contre le Chaos. Mais semblables aptitudes ont un prix. Elles sont imprévisibles. Les cercles d'invocation contenant des pouvoirs démoniaques peuvent être détruits, ce qui rend les démons complètement fous. Les sorts peuvent faire long feu et se retourner contre leurs lanceurs. L'utilisation de ces aptitudes spéciales exige une excellente gestion. Tel est le prix pour disposer de la puissance du Chaos.



BATIMENTS DES SPACE MARINES DU CHAOS

PLACE FORTE PROFANE

C'est le quartier général de base des Space Marines du Chaos. On y réquisitionne les Hérétiques et les Adorateurs. On peut également y effectuer des recherches en Cap. escouades et soutien. Améliorez la Place forte profane pour obtenir une Forteresse profane et un Monastère impie, ce qui vous donnera accès à des véhicules, à davantage de troupes d'infanterie et à des recherches avancées dans d'autres bâtiments des Space Marines du Chaos.



AVANT-POSTE

Ce bâtiment fonctionne comme l'Avant-poste des Space Marines.



TEMPLE DU CHAOS

Le Temple du Chaos permet la réquisition d'escouades de Space Marines du Chaos et du Seigneur du Chaos. D'autres unités et recherches sont disponibles une fois la Place forte profane améliorée.



ARMURERIE

L'Armurerie permet d'effectuer des recherches en armes, d'obtenir des améliorations de précision et de meilleures protections.



PUITS DE MACHINES

Le Puits de machines permet de réquisitionner des véhicules et de rechercher des améliorations de capacités de véhicules.



CERCLE SACRIFICIEL

Le Cercle sacrificiel permet de réquisitionner les Escouades d'Horreurs, les Marines Possédés et autres unités de leaders et de rechercher des améliorations destinées aux leaders.



FOSSE DEMONIAQUE

Le Buveur de Sang est disponible à la Fosse démoniaque une fois une relique obtenue.



AUTRES

L'Hérétique peut également construire la Tourelle missiles bolter lourd et le Champ de mines pour défendre la base.

SPACE MARINES DU CHAOS

UNITES DE L'ARMEE DES SPACE MARINES DU CHAOS

BUVEUR DE SANG (UNIQUE)



Fonction : faire honneur à son nom de démon assoiffé de sang.

Type d'unité : démon majeur

Armes : hache buveuse de Sang

Aptitudes : Battement d'Ailes, Piétinement, Assaut furieux, Possession, Soif de Sang, Ailes de Démon et Invulnérabilité

Le Buveur de Sang est un démon majeur, incarnation ultime du pouvoir du dieu du Chaos Khorne. Pour pénétrer sur notre plan, le Buveur de Sang prend possession d'une unité digne d'être sacrifiée et surgit soudain sous la forme d'un démon ailé de 10 mètres de haut. Des armées entières ont trouvé la mort aux fils de ses lames. Le Buveur de Sang n'existe que pour détruire les ennemis du Chaos et il subit des dégâts dès qu'il n'est plus en plein combat, pour finalement disparaître de notre plan si sa soif de destruction ne peut être épanchée.

ASPIRANT CHAMPION



Fonction : leader, améliore l'infanterie

Type d'unité : infanterie

Armes : hache-tronçonneuse et pistolet bolter, épée énergétique (amélioration), pistolet à plasma (amélioration), gantelet énergétique (amélioration)

Aptitudes : Détection, Charge Furieuse, Infiltration, Franchissement de Couverts, Tueurs de Chars, Spécialiste des sièges

Les Aspirants champions améliorent les capacités de mêlée ou la puissance de feu d'une escouade du Chaos grâce à son armement unique. Après avoir reçu des aptitudes qu'il transmet à toute son escouade, il est parfait pour personnaliser cette dernière.

ADORATEURS



Fonction : éclaireur

Type d'unité : escouade d'infanterie légère

Armes : couteau et pistolet laser, lance-plasma (amélioration), et lance-grenades (amélioration)

Aptitudes : Capture, Infiltration, Franchissement de Couverts

Bêtes de somme de l'armée du Chaos, les Adorateurs sont bon marché, nombreux et sacrifiables. Ils sont également faibles et de peu d'utilité en dehors de manœuvres de diversion. Les Adorateurs peuvent toutefois être entraînés pour des tâches spécialisées comme l'infiltration.

DEFILER



Fonction : soutien d'infanterie, siège à longue portée

Type d'unité : véhicule, marcheur

Armes : autocanon, lance-flammes lourd, doubles armes de mêlée et obusier

Aptitudes : Tir en aveugle

Cauchemar marcheur mécanisé, le premier rôle du Defiler est celui de char de siège mobile. Son obusier peut abattre pratiquement n'importe quelle structure défensive, ou encore être utilisé en tir indirect afin de blesser et de démoraliser les troupes ennemies.

HERETIQUE



Fonction : unité de construction

Type d'unité : unité d'infanterie légère

Armes : aucune

Aptitudes : Réparation, Travail forcé

Les Hérétiques ne sont utiles que pour le travail manuel : les Space Marines du Chaos mettent ces misérables au travail, qu'il s'agisse de construire une base, de dresser des défenses ou d'effectuer des tâches de réparation et d'entretien. Heureux de travailler jusqu'à la mort par épuisement, les Hérétiques perdent peu à peu leur santé.

ESCOUADE D'HORREURS



Fonction : troupes de base, polyvalentes (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : meute de démons

Armes : feu démoniaque, pinces

Aptitudes : Invoqué, Invulnérabilité mineure et Instable

Les escouades d'Horreurs sont des démons générés par le Warp et pouvant noyer l'infanterie ennemie sous un feu démoniaque. Combattant à courte distance, ces unités sont résistantes et invoquées dans la bataille afin de surprendre l'adversaire. En tant qu'unités invoquées, elles sont instables par nature et les dégâts au moral peuvent éventuellement les renvoyer dans le Warp.

SEIGNEUR DU CHAOS (UNIQUE)



Fonction : QG, personnage puissant

Type d'unité : infanterie, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : faucheur et pistolet bolter (défaut), pistolet à plasma (amélioration)

Aptitudes : Force démoniaque, Symbole du Chaos et Commandant

Le Seigneur du Chaos est le principal leader de l'armée du Chaos. Unité hautement entraînée et polyvalente, il peut être doté d'une large gamme d'aptitudes différentes, tournant principalement autour des dons du Chaos qui augmentent ses caractéristiques physiques et démoralisent l'ennemi. Le Seigneur du Chaos étant une unité unique, il ne peut y en avoir qu'un seul sur le champ de bataille.

SPACE MARINES DU CHAOS

UNITES DE L'ARMEE DES SPACE MARINES DU CHAOS (SUITE)

MARINES DU CHAOS TACTIQUES



Fonction : Troupes de base, polyvalents (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : couteau et bolter, bolter lourd (amélioration), lance-missiles (amélioration), lance-plasma (amélioration), et lance-flammes (amélioration)

Aptitudes : Capture, Infiltration et Grenades

En tant qu'unité résistante et polyvalente, ces marines sont lourdement armés, bien protégés et parfaitement entraînés. S'ils sont semblables aux Space Marines loyaux, ils ne possèdent pas leur confiance et leur foi, ce qui se traduit par un moral plus bas.

OBLITERATORS



Fonction : troupes d'élite, polyvalents.

Type d'unité : escouade d'infanterie lourde

Armes : gantelet énergétique, autocanon, bolter lourd, lance-missiles, canon laser, lances-plasma jumelés, lance-flammes

Aptitudes : Capture, Armes d'Obliterator, Lents et méthodiques, Invulnérabilité mineure et Frappe en Profondeur

Fusionnés dans leur armure et chargés d'énergie démoniaque, ces Léviathans utilisent une grande variété d'armes différentes afin de régler son compte à tout adversaire se dressant sur leur chemin. D'une résistance insolente et capables de générer une gigantesque puissance de feu, ils sont toutefois pesants et lents. Trop volumineux pour un transport facile, ils peuvent se téléporter. Ils sont équipés d'une large gamme d'armes et sont efficaces contre n'importe quel type de cible.

ESCOUADE POSSEDEE



Fonction : troupes de base, polyvalents (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : serres démoniaques

Aptitudes : Capture, Effrayants et Invulnérabilité mineure

Les escouades possédées ont été possédées et transformées par des démons et par leur proximité du Warp. Monstres du combat en mêlée, ils font usage de leurs serres et de leur force démoniaques pour mettre littéralement leurs ennemis en pièces.

PREDATOR DU CHAOS



Fonction : appui-feu lourd, anti-infanterie ou anti-véhicules (siège à longue portée)

Type d'unité : véhicule, char

Armes : bolters lourds et autocanon (défaut), ou canons laser jumelés et canons laser

Aptitudes : aucune

Principal char des Space Marines du Chaos, le Predator peut être spécialisé comme véhicule anti-char ou anti-personnel et se révèlera d'une extrême efficacité dans les deux rôles. Sa première fonction est celle d'une unité d'appui-feu forçant l'ennemi à affronter une menace combinée de troupes et de véhicules.

ESCOUADE DE RAPACES



Fonction : attaque rapide, anti-armes lourdes (peut être amélioré avec des armes anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : épée-tronçonneuse et pistolet bolter, lance-plasma (amélioration), lance-flammes (amélioration)

Aptitudes : Capture, Réacteurs dorsaux, Grenades frag et Bêtes rapides

Les escouades de Rapaces utilisent des réacteurs dorsaux pour se déplacer rapidement sur le champ de bataille. Equipés pour la mêlée, ils ne surpassent généralement pas les spécialistes du combat rapproché mais se révèlent mortels contre les troupes standard. Les Rapaces améliorés sont d'efficaces destructeurs de véhicules, qui frappent avant de disparaître.

RHINO DU CHAOS



Fonction : unité de transport

Type d'unité : véhicule, char léger

Armes : aucune

Aptitudes : Fumigènes, Capacité de transport

Le Rhino du Chaos est un transport de troupes résistant et fiable, capable d'amener rapidement des troupes au cœur du combat. Il peut déployer un écran de fumée afin de masquer l'avancée d'une armée. Il ne peut pas transporter d'Obliterators.

SORCIER DU CHAOS (UNIQUE)



Fonction : quartier général, puissant psyker

Type d'unité : infanterie, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : Bâton de Bedlam et pistolet bolter (défaut), pistolet à plasma (amélioration)

Aptitudes : Eclair de mort, Chaînes de Tourment, Corruption et Invulnérabilité mineure

Les Sorciers du Chaos sont de puissantes entités capables de concentrer la substance même du Warp. Le Sorcier du Chaos est le principal 'psyker' de l'armée du Chaos. Ses aptitudes concernent le combat et l'affaiblissement des unités ennemies. Le Sorcier du Chaos étant une unité de leader (unique), il ne peut y en avoir qu'un seul sur le champ de bataille.

ARMES DES SPACE MARINES DU CHAOS

Avec leurs diverses armes de courte et de longue portées, les Space Marines du Chaos peuvent générer une redoutable puissance de feu.



AUTOCANON



COUTEAU



OBUSIER



CANON LASER



HACHE BUVEUSE DE SANG



PISTOLET LASER

PISTOLET BOLTER/BOLTER

FAUCHEUR



PINCES (HORREUR))



LANCE-MISSILES



FEU DEMONIAQUE (HORREUR)



PISTOLET A PLASMA/LANCE-PLASMA



ARMES DE MELEE DU DEFILER



BATON DE BEDLAM



LANCE-FLAMMES/LANCE-FLAMMES LOURD



EPEE-TRONÇONNEUSE



GANTELET ENERGETIQUE



EPEE ENERGETIQUE



LANCE-GRENADES



SERRES DEMONIAQUES



BOLTER LOURD

ORKS



Les Orks forment la race d'extraterrestres la plus répandue et belliqueuse de la galaxie baignée de sang du 41ème millénaire. Une seule chose occupe leur esprit : la guerre. Ils passent en effet leur temps à se battre contre tout ce qui se dresse sur leur chemin, même s'il s'agit d'autres Orks ! De fait, tout ce qui empêche les Orks de s'unir et d'entraîner la fin de la galaxie est leur incapacité à s'entendre. S'ils devaient un jour s'organiser et s'unifier, ils submergeraient et écraseraient rapidement toute résistance.

L'Ork de base est un monstre musculeux et imposant capable de mettre un homme en pièces à mains nues. Sa peau verdâtre et couverte de cicatrices est solide et résiste grandement à la douleur. Au combat, il sait faire de l'objet le plus courant un terrible instrument de mort. Les Orks ne sont pas les créatures les plus intelligentes de la galaxie, mais ils font preuve d'une certaine forme de ruse animale pouvant prendre par surprise un adversaire trop confiant.

En un mot, les Orks sont faits pour la guerre.

- Les Orks sont généralement nombreux et forment une bande écrasante de coriaces unités d'infanterie.
- Voués au combat en mêlée et très robustes, ils ne possèdent qu'une faible armure et peu de résistance aux dégâts.
- Leurs unités sont peu onéreuses et rapides à produire, ce qui leur permet de submerger l'ennemi.
- Leur consternant manque de précision leur confère une faible puissance de feu, à moins qu'ils n'attaquent en masse.
- Chaque individu possède un faible moral mais, au sein d'un groupe plus large, il est immunisé à ce type de dégâts.
- Les Orks disposent d'un excellent soutien d'artillerie pour les fantassins, et d'une importante puissance de feu mobile.



- Ils possèdent des unités d'une rapidité exceptionnelle, mais fragiles.
- L'armée anti-microgestion par excellence : tout se fait en masse. Peu de réflexion stratégique dans leurs efforts guerriers.
- Force comique. Beaucoup de choses se brisent ou réagissent de manière inattendue...

Les Orks sont une race belliqueuse et brutale qui ne vit que pour la guerre. Ce qu'ils aiment par-dessus tout, c'est une bonne bagarre, quel que soit leur adversaire. Ils sont accros à la vitesse, aux bruits forts, aux tirs d'armes à feu, à la sensation d'une bonne hache dans les mains et à la simple satisfaction d'être le plus fort. S'ils ne souhaitent guère plus qu'être les créatures les plus méchantes et cruelles de l'univers, ils savent faire preuve d'une certaine ruse qui les rend dangereux sur le champ de bataille. Généralement, ils emploient une technologie volée à leurs ennemis et s'en remettent au simple poids du nombre pour l'emporter.

BATIMENTS DES ORKS



COLORK

C'est le quartier général d'une base ork, où sont réquisitionnés les escouades de Gretchins et de Pistolboyz. Améliorez la Colork jusqu'au Fort ork pour accéder à des véhicules, à davantage d'unités d'infanterie et de leaders, et à des recherches avancées dans d'autres bâtiments.



LE NAVANPOST'

Construisez le Navanpost' sur un Point Stratégique capturé afin d'accroître la quantité de réquisition obtenue. Améliorez le Navanpost' pour ajouter des défenses et augmenter la vitesse de réquisition.



BANNIERE WAAAGH

La Bannière WAAAGH augmente la recherche et la Cap. Orks. Construisez des bannières supplémentaires pour obtenir la capacité de réquisitionner plus d'Orks et permettre la construction de bâtiments et d'unités avancés.



LA HUTTE A BOYZ

Construisez la Hutte à Boyz près d'une Colork pour accéder aux Pistolboyz et autres escouades d'infanterie, et procédez à la recherche Grenades. Au fur et à mesure que grandira la puissance des Orks, d'autres unités et recherches deviendront accessibles.



TADKALIBR'

Permet d'effectuer des recherches en armes et en améliorations de précision et d'armure.



ATELIER MEKANO

Permet de réquisitionner des véhicules et de rechercher des améliorations de capacités de véhicules.

UNITES DES ORKS

MEDIKO



Fonction : guérisseur

Type d'unité : infanterie, rattachable à des escouades

Armes : injecteur et automatik'

Aptitudes : Outils d'Médiko (guérison), Jus de Combat, Détection

Les Médikos sont les Orks possédant naturellement l'aptitude de soigner leurs frères orks. Les expériences qu'ils effectuent sur leurs congénères leur procurent également une grande joie, et leur attention n'est donc pas forcément une bonne chose. Ils peuvent 'revitaliser' leurs frères au moyen d'un 'Jus de Combat' qui les rend pratiquement insensibles aux dégâts.

BOYZ (KIKOUP'BOYZ, FLING'BOYZ)



Fonction : troupes de base, polyvalents (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : kikoup' et automatik' ou fling' et couteau ork. Gros fling' (amélioration), krameur (amélioration), lance-rokettes (amélioration)

Aptitudes : Capture, Grenades

Les Boyz sont l'unité standard des Orks et le fondement de leur armée. Ce sont des troupes résistantes et peu chères qui excellent en mêlée et, en fonction de leurs armes, également au combat à distance. Leurs deux versions les plus courantes sont les Kikoup' Boyz et les Fling' Boyz. Les Kikoup' Boyz, équipés pour la mêlée, sont les troupes de choc standard des Orks. Les Fling' Boyz sont armés de versions plus volumineuses de l'automatik' et génèrent une puissance de feu bien plus importante, ce qui en fait d'excellentes troupes de défense.

GRETCHIN (EGALEMENT APPELES GROT)



Fonction : constructeur, guérisseur, éclaireur

Type d'unité : escouade d'infanterie légère

Armes : couteau de Grot et blasta de Grot

Aptitudes : Infiltration, Furtivité, Assistant, Réparation et Démineur

Les Gretchins sont presque tout en bas de la hiérarchie des Orks. Ce sont de petits nabots semblables à des Gobelins, qui entretiennent la société ork. Ils sont cependant bien plus malins qu'ils n'en ont l'air et peuvent apprendre à remplir de nombreuses tâches différentes. Relativement inefficaces au combat, leur grande diversité d'aptitudes en fait une unité ork importante. En tant qu'unités, ils se déplacent et combattent par deux.

BOIT'KITU



Fonction : soutien d'infanterie, siège à courte distance

Type d'unité : véhicule, marcheur

Armes : gros fling', lance-rokettes, méga-blasta

Aptitudes : Effondrement, Armure supplémentaire

La Boit'Kitu est un solide véhicule marcheur servant en premier lieu de soutien aux troupes. Sa principale fonction est d'anéantir purement et simplement tout ce qui se rapproche de lui. Il excelle dans la destruction de cibles en dur, comme les véhicules et les bâtiments.

UNITES DES ORKS (SUITE)

LEMAN RUSS VOLE



Fonction : appui-feu lourd, anti-infanterie ou anti-véhicules (siège à longue portée)

Type d'unité : véhicule, char

Armes : bolters lourds et obusier

Aptitudes : Effondrement

Le Leman Russ est le meilleur char d'artillerie de l'Imperium, et de loin la pièce d'artillerie la plus puissante du jeu : il peut anéantir défenses, véhicules, structures... à peu près tout ce qui se trouve à sa portée. Volé sur le champ de bataille, converti pour être utilisé par des Gromeks et paré de décorations orks, le Leman Russ volé est pour ces derniers un formidable outil.

GROMEK (UNIQUE)



Fonction : QG, améliore l'infanterie

Type d'unité : infanterie lourde, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : griffes énergétiques et automatik' (défaut), méga blasta (amélioration)

Aptitudes : Leader ork, Super grenades, Tankzappeur, Aptitudes de réparation de champ de force Kustom et de téléporteur Kustom

Les Gromeks sont des Orks devenus particulièrement grands et puissants, doués pour la technologie. Avec elle, le Gromek augmente sa force et l'efficacité des Boyz. Son puissant méga blasta est une dangereuse arme à distance, capable de faire fondre pratiquement n'importe quoi. Le Gromek étant une unité unique, il ne peut y en avoir qu'un seul sur le champ de bataille.

LEADER NOBZ



Fonction : leader, améliore l'infanterie

Type d'unité : infanterie lourde

Armes : kikoup' et automatik', griffes énergétiques (amélioration)

Aptitudes : Grozédur

Les Leaders Nobz peuvent augmenter le moral de la plupart des unités d'infanterie, tout en conférant à leurs attaques un surplus de force. Bien plus massifs et puissants que les Orks normaux, les Nobz peuvent recevoir des griffes énergétiques, puissantes armes capables de découper les véhicules aussi bien que l'infanterie. Lorsqu'une escouade est sélectionnée, un Leader Nobz peut être réquisitionné par un clic sur l'icône correspondante dans la Zone de contrôle d'escouades.

ESCOUADE NOBZ



Fonction : troupes de mêlée d'élite, polyvalents (les améliorations d'armes peuvent en faire des unités anti-troupes ou anti-véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie lourde

Armes : kikoup' et automatik', griffes énergétiques (amélioration)

Aptitudes : Capture, Grozédur, Bigarmure, Grenades

Les Nobz constituent des unités expérimentées dont les membres sont bien plus grands et musclés que les Orks standard. Ils forment parfois des groupes et se déchaînent sur le champ de bataille. Les escouades nobz sont à ce point certaines de leurs aptitudes qu'elles sont pratiquement insensibles aux dégâts au moral.

CHOKBOYZ



Fonction : attaque rapide de mêlée, anti-armes lourdes

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : kikoup' et automatik'

Aptitudes : Capture, Réacteurs dorsaux, Koup de turbo, Grenades

Les Chokboyz s'attachent des missiles pleins de carburant dans le dos et s'en servent comme réacteurs dorsaux pour parcourir rapidement le champ de bataille, évitant ainsi les zones de terrain normalement infranchissables. Les Chokboyz sont équipés pour la mêlée des kikoup' et automatik' standard des Orks. Leur faible armure n'en fait pas le meilleur choix pour une attaque de front en solitaire, mais ils constituent d'excellentes troupes pour les attaques éclair.

SQUIGGOTH



Fonction : unité de transport lourde, soutien d'infanterie, siège

Type d'unité : créature monstrueuse

Armes : 2 gros fling' jumelés, zzzapeur

Aptitudes : Ecrasement, Insupportable rugissement, Armure supplémentaire, Capacité de transport

Créatures gigantesques élevées par les Orks pour se nourrir et s'amuser, leur nature massive, dangereuse et cogneuse a conduit leurs maîtres à les employer au combat. Chargés d'armes, d'Orks et d'une humeur massacrante, ces géants écrasent tout sur leur passage.

KASSEURS DE TANKS

Fonction : troupes de base, anti-véhicules et structures

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : grenades (comme armes de mêlées) et automatik', lance-rokettes (amélioration)

Aptitudes : Capture, Kasseurs de tanks, Grenades, et Grenades Kass'tanks

Les Kasseurs de tanks sont des Orks suffisamment chanceux pour avoir survécu à des affrontements contre de grands véhicules et avoir pu raconter leur histoire. Ils ont appris à trouver le 'point faible' de la plupart des véhicules et peuvent par conséquent faire usage de leur armement lourd de manière dévastatrice.

UNITES DES ORKS (SUITE)

TRUK



Fonction : unité de transport

Type d'unité : véhicule léger

Armes : gros fling'

Aptitudes : Effondrement, Koup de turbo, Armure supplémentaire et Capacité de transport

Le Truk est un transport de troupes léger et extrêmement rapide, capable d'amener rapidement de petites escouades d'Orks à l'endroit souhaité.

BIG BOSS (UNIQUE)



Fonction : QG, améliore l'infanterie

Type d'unité : infanterie lourde, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : griffes énergétiques et fling' (défaut), fling' kustom (amélioration)

Aptitudes : Leader ork, Bigarmure, Pouvoir de la Waaagh!, Grozédur, Assaut furieux et Invulnérabilité mineure

Le Big Boss ork, qui mène une armée ork, est l'une des unités les plus puissantes. Contrairement aux autres armées qui disposent d'un commandant au début de la partie, le Big Boss ork n'apparaîtra que quand le combat sera vraiment intéressant... Lorsque suffisamment de Boyz sont rassemblés en un point précis, le Big Boss fait son entrée, leur donne des ordres et mène la meute à la bataille. Le Big Boss étant une unité unique, il ne peut y en avoir qu'un seul sur le champ de bataille.

TRAK



Fonction : appui-feu rapide

Type d'unité : véhicule léger

Armes : gros fling' jumelés, rokettes jumelées, jet'bombes, zzzapeur

Aptitudes : Effondrement, Koup de turbo, Armure supplémentaire

Excellents mécaniciens, les Orks aiment fabriquer des machines de combat rudimentaires mais fonctionnelles. Le Trak ork est une unité de soutien qui passe en flèche à travers le champ de bataille en faisant pleuvoir sur l'ennemi du plomb, des bombes ou des charges électriques. Quoique fragile, c'est un véhicule rapide qui peut infliger des dégâts assez importants.

ARMES DES ORKS

Lors des batailles, les armées orks emploient aussi bien des armes de mêlée que de combat à distance.



OBUSIER



GRIFFES ENERGETIQUES



KIKOUP'



FLING' KUSTOM



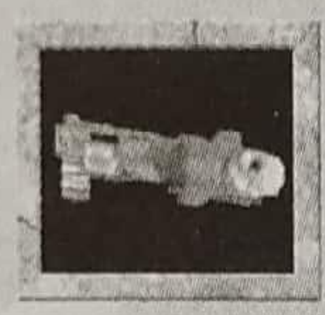
JET'BOMBES



LANCE-ROKETTES



KRAMEUR



ROKKIT LAUNCHA



BLASTA DE GRETCHIN (GROT)



GROS FLING'



COUTEAU DE GRETCHIN (GROT)



AUTOMATIK'/FLING'



ARMES DE MELEE DE LA BOIT'KITU



SQUIGGOTH SANGUINAIRE



COUTEAU ORK



ZZZAPEUR

ELDARS

"Ne te fie pas à leur apparence, car les Eldars sont tout aussi éloignés de la bonté et de l'honnêteté que les vils Tyranides et les sauvages Orks. Fantasques et inconstants, ils attaquent sans raison ni avertissement. Nous ne pouvons comprendre leurs raisons d'agir, car elles n'existent pas – dans l'univers, ils sont une force de hasard." - *Commandant Impérial Abrie*



Les Eldars sont une race extraterrestre extrêmement ancienne qui régnait autrefois sur un vaste empire stellaire. Survint alors l'abominable époque de la Chute, où les Eldars perdirent le pouvoir. Bien que peu nombreux aujourd'hui, ils sont technologiquement l'une des races les plus avancées de la galaxie. Une armée eldar a ceci d'unique que presque chacune de ses escouades est spécialisée dans un certain domaine. Les Eldars sont de puissants psykers, dont les Archontes et les Grands Prophètes font pencher la bataille en leur faveur grâce à leurs aptitudes mentales. Les intentions des énigmatiques Eldars sont aussi mystérieuses et imprévisibles que leurs tactiques de combat, mais seul un fou ignorerait leurs avertissements de mort.

- Les Eldars privilégient les unités d'élite spécialisées. La plupart des unités excellent dans un type de combat mais sont inefficaces dans les autres domaines.
- Ils bénéficient d'une puissance de feu extrêmement élevée. Les unités spécialisées possèdent en outre une longue portée.
- Leurs troupes d'assaut présentent des aptitudes considérables. Mais de manière plus générale, les Eldars ne sont pas doués pour les assauts.
- Les Eldars possèdent d'excellents leaders doués d'aptitudes spéciales, mais d'un moral moyen.
- Bien que la majorité des troupes eldars soit très fragile, leur acquisition se fait à un coût moindre.
- Les tactiques assez rigides sont la marque de leurs armées. Les Eldars sont généralement incapables de s'adapter rapidement et dans le feu de l'action.
- Les Eldars sont les plus faciles à diriger pour ceux dont les qualités de gestion d'aptitudes laissent à désirer. Leurs tactiques compensent toute faiblesse de microgestion.
- Ils bénéficient des véhicules lourdement armés les plus rapides du jeu.

Les Eldars sont organisés au sein d'un système de castes rigide permettant de créer de nombreuses spécialisations. Leurs troupes générales sont relativement faibles, ce qu'ils compensent par une importante puissance de feu à courte portée et des escouades de grande taille. Les Eldars sont extrêmement bien équipés, chaque unité de spécialistes possédant ses propres armes, armure et équipement particuliers. Du fait de leur fragilité et de leur haut degré de spécialisation, les Eldars doivent s'en remettre à leur simple vitesse pour amener leurs troupes à l'endroit souhaité. Ils aiment avant tout pousser leur ennemi à occuper la position qu'ils souhaitent avant de frapper de plusieurs directions à la fois au moyen de véhicules et de troupes.



BATIMENTS DES ELDARS

ASSEMBLAGE WARP

C'est le quartier général de toute base eldar, où sont invoqués Chanteurs de Moelle, Escouades de Gardiens et Archontes, et où sont menées les recherches.

ELDARS
BATIMENTS DES ELDARS (SUITE)



AVANT-TEMPLE
Construisez l'Avant-temple sur un Point Stratégique capturé afin d'accroître la quantité de réquisition obtenue. Améliorez l'Avant-temple pour ajouter des défenses et augmenter la vitesse de réquisition.



PORTAIL D'ASPECT
Le Portail d'Aspect permet la réquisition de l'escouade de Rangers et du Grand Prophète, ainsi que des grenades P.E.M. et d'autres recherches. Des unités et recherches supplémentaires sont accessibles après la construction du Temple des Ames et du Portail de Soutien.



PORTE WARP
La Porte Warp permet la téléportation d'unités et la réquisition de Plates-formes antigrav. Elle augmente également les Cap. escouades et soutien des Eldars.



TEMPLE DES AMES
Ce bâtiment permet de rechercher des aptitudes d'unités.



PORTAIL DE SOUTIEN
Le Portail de Soutien permet de réquisitionner le Char antigrav Falcon et d'autres véhicules avancés. On peut également y rechercher des améliorations de capacités de véhicules.

AUTRES
Le Chanteur de Moelle peut en outre construire un Champ de mines et une Plate-forme de soutien. La Plate-forme de soutien est une version non-mobile de la Plate-forme Antigrav (voir Unités des Eldars), mais équipée d'armes plus puissantes..

UNITES DES ELDARS

Remarque sur les Exarques. Certains types d'escouades eldars possèdent des variantes 'Exarque'. Généralement, les Exarques ont plus d'expérience des batailles et bénéficient d'armes et d'aptitudes plus puissantes.

GRAND PROPHETE (UNIQUE)



Fonction : QG, puissant psyker

Type d'unité : infanterie, individu unique, rattachable à des escouades

Armes : pistolet shuriken et lame sorcière

Aptitudes : Tempête psychique, Guide, Guerre mentale et Tempête surnaturelle

Le Grand Prophète est un puissant psyker. Capable de manier de terrifiants pouvoirs mentaux, il mène les Eldars à la bataille. Le Grand Prophète peut faire appel à une large gamme de puissants pouvoirs. C'est la principale unité de 'psyker' des Eldars.

AVATAR DE KHAINE (UNIQUE)



Fonction : incarnation d'un dieu

Type d'unité : démon

Armes : la Mort Hurlante

Aptitudes : Effrayant, Motivant, Sans Peur, En Guerre et Invulnérabilité

L'Avatar de Khaine est l'incarnation du dieu de la guerre des Eldars, Kaela Mensha Khaine. D'une force féroce en mêlée, il peut endurer une impressionnante quantité de dégâts. L'Avatar étant une unité unique, il ne peut y avoir qu'une seule de ces terrifiantes créatures sur le champ de bataille.

ARCHONTE, CONSEIL DES PRESCIENTS



Fonction : QG, psyker, soutien d'infanterie

Type d'unité : infanterie, rattachable à des escouades

Armes : pistolet shuriken et épée (défaut), épée énergétique (amélioration), lame sorcière (amélioration)

Aptitudes : Dissimulation, Destructeur, Bravoure et Enchevêtrement

Seconds psykers des Eldars, les Archontes remplissent plusieurs rôles. Ils gardent le Grand Prophète, dirigent des escouades ou encore agissent seul, mais comme des versions moins puissantes d'un Grand Prophète. La première fonction de l'Archonte est d'améliorer les troupes auxquelles il est rattaché, de les mener à la bataille et de les protéger à l'aide de ses formidables aptitudes psychiques. Le Conseil des Prescients, qui est une escouade d'Archontes, peut être construit à l'Assemblage Warp.

ELDARS

UNITES DES ELDARS (SUITE)

CHANTEUR DE MOELLE



Fonction : constructeur, psyker de soutien

Type d'unité : infanterie

Armes : épée

Aptitudes : Tombe Spectrale

Les Chanteurs de Moelle peuvent faire pousser et former la moelle spectrale, la substance utilisée par les Eldars pour construire structures, armes et autres objets. C'est l'unité responsable de la construction de tous les bâtiments eldars.

GARDIENS



Fonction : troupes de base

Type d'unité : escouade d'infanterie légère

Armes : catapulte shuriken, couteau

Aptitudes : Capture, Grenades à plasma

Les Gardiens sont les premières unités accessibles aux Eldars et les troupes les plus générales de ce peuple. Bien que fragiles, ils tirent leur efficacité de leur grand nombre. Leur utilité réside dans leur très grande puissance de feu à courte portée, leur vitesse et leur nombre.

RANGERS



Fonction : éclaireur, soutien de troupes

Type d'unité : escouade d'infanterie légère

Armes : couteau, long fusil eldar

Aptitudes : Capture, Capes de Caméléoline, Franchissement de Couverts

Les Rangers sont des éclaireurs très efficaces et des tueurs spécialisés. Grâce à leur formidable portée et à leurs dévastateurs fusils de sniper, les Rangers peuvent éliminer les troupes ennemies de très loin. Leurs Capes de Caméléoline les rendent pratiquement invisibles à tous les attaquants situés à plus de quelques mètres.

BANSHEES



Fonction : troupes d'élite, spécialistes de la mêlée

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : pistolet shuriken et épée énergétique, exécuteur (Exarque)

Aptitudes : Capture, Masque de Banshee

Exarque : Exarque Banshee

Aptitudes d'Exarque : Cri de Guerre

Les Banshees sont les spécialistes de mêlée des Eldars. Ils possèdent leur vitesse, combinée à une arme énergétique pouvant percer la plus résistante armure de Space Marine. Les Banshees partagent certes la fragilité des Eldars mais, du fait de leur rapidité et de leur agilité surnaturelles, et grâce aux stupéfiants effets de leurs masques de banshee, les coups les atteignent rarement. Les Exarques peuvent être améliorés pour être équipés de l'Exécuteur, arme de mêlée d'extrême puissance.

ARAIGNEES SPECTRALES



Fonction : unité d'attaque rapide, anti-infanterie (les améliorations les rendent efficaces contre les véhicules)

Type d'unité : escouade d'infanterie

Armes : tisse-mort, doubles tisses-mort (Exarque)

Aptitudes : Capture, Générateurs de saut Warp, Grenades P.E.M.

Exarque : Exarque Araignée Spectrale

Aptitudes d'Exarque : Attaque Surprise, Grenades P.E.M.

Les Araignées Spectrales sont capables de disparaître dans le Warp et de réapparaître plus loin, ce qui leur permet de se téléporter sur de courtes distances à travers la carte. Ainsi, l'ennemi ne sait jamais de quelle direction elles vont frapper. Elles peuvent se téléporter, infliger des dégâts aux unités adverses et quitter les lieux de la même manière avant d'être prises pour cible. Les Exarques sont équipés de tisses-mort plus puissants.

FAUCHEURS NOIRS



Fonction : soutien lourd, anti-infanterie

Type d'unité : escouade d'infanterie lourde

Armes : lance-faucheur, canon Shuriken

Aptitudes : Capture

Exarque : Exarque Faucheur Noir

Armés de leurs terribles lances-faucheurs, les Faucheurs Noirs peuvent libérer une formidable puissance de feu depuis une grande distance. Leur mise en place prend beaucoup de temps et, s'ils sont forcés de se déplacer, ils peuvent se révéler assez inefficaces. Mais installés en un lieu adapté, les Faucheurs Noirs peuvent décimer des escouades entières, voire des unités aussi lourdement protégées que les Terminators ou les véhicules légers. Les Faucheurs Noirs sont en revanche de piètres troupes de mêlée. Les Exarques disposent des puissants tirs de longue portée du Canon Shuriken.

ELDARS
UNITES DES ELDARS (SUITE)

VYPER



Fonction : appui-feu rapide, polyvalent selon les armes sélectionnées

Type d'unité : véhicule, antigrav léger

Armes : canon shuriken, lance-missiles eldar

Aptitudes : Antigrav

Les principaux atouts du Vyper sont sa vitesse et sa maniabilité. Capable de parcourir les couverts sans ralentir, le Vyper peut traverser rapidement la carte et tirer parti du couvert de blocage alentours pour maximiser sa puissance de feu. Les Vypers résistent facilement aux tirs légers, mais les tirs plus intenses auront rapidement raison d'eux.

SEIGNEUR FANTOME



Fonction : soutien d'infanterie, siège à courte portée

Type d'unité : véhicule, marcheur

Armes : canon stellaire, lance ardente (amélioration), lances-flammes lourds, doubles armes de mêlée

Aptitudes : Sans Peur

Parcourant avec confiance le champ de bataille, le Seigneur Fantôme est une puissante machine vivante, alimentée par l'âme d'un guerrier eldar mort. Les Seigneurs Fantômes disposent d'une impressionnante puissance de feu et peuvent littéralement tailler les troupes ennemies en pièces. Plus résistants que les Dreadnoughts des Orks ou des Space Marines, les Seigneurs Fantômes compensent la fragilité générale des Eldars. Ils peuvent être équipés d'une large gamme d'armes lourdes et ne souffrent d'aucun malus de précision quand ils tirent en se déplaçant.

PRISME DE FEU



Fonction : appui-feu lourd, anti-véhicules (siège à longue portée)

Type d'unité : véhicule, antigrav

Armes : canon à prisme, catapultes shuriken jumelées

Aptitudes : Antigrav

Les Prismes de Feu sont l'une des plus lourdes plates-formes antigravité de l'arsenal des Eldars. D'un blindage légèrement moins épais que celui du char des Space Marines, le Prisme de Feu possède en revanche une vitesse et une puissance de feu phénoménales. Le canon à prisme permet une des meilleures attaques que les Eldars peuvent employer contre les défenses ou structures ennemies.

CHAR ANTIGRAV FALCON



Fonction : unité de transport, appui-feu

Type d'unité : véhicule, antigrav

Armes : catapultes shuriken jumelées, canon stellaire (amélioration), lance ardente (amélioration)

Aptitudes : Antigrav

Le Falcon est une unité de transport. Privé de l'armement lourd du Prisme de Feu, il offre davantage de place pour le transport de troupes. Avec sa vitesse élevée et ses canons shuriken anti-infanterie, le Falcon est un puissant transport, capable d'amener des troupes rapidement à l'endroit souhaité et de leur servir d'appui-feu.

PLATE-FORME ANTIGRAV



Fonction : appui-feu, polyvalente (selon les armes sélectionnées)

Type d'unité : plate-forme d'armement

Armes : canons stellaires jumelés, canon à distorsion

Aptitudes : Booster gravitationnel

Les Plates-formes antigrav transportent de puissantes armes de soutien et servent de tourelles à moitié mobiles aux Eldars. Elles peuvent être améliorées au moyen d'un booster gravitationnel qui leur permet de se déplacer à la même vitesse que les troupes de base et d'intensifier leur rôle d'appui-feu mobile.

ARMES DES ELDARS

Les Eldars possèdent un large assortiment de puissantes armes de courte et de longue portées.



LANCE ARDENTE



PISTOLET SHURIKEN
/CATAPULTE SHURIKEN
/CANON SHURIKEN



CANON A DISTORSION



CANON STELLAIRE



TISSE-MORT/DOUBLES
TISSES-MORT



COUTEAU



LANCE-MISSILES
ELDAR



EPEE ENERGETIQUE



LANCE-FLAMMES
LOURD



EPEE



CANON A PRISME



LA MORT HURLANTE



LONG FUSIL ELDAR



LAME SORCIERE



LANCE-FAUCHEUR



ARMES DE MELEE DU
SEIGNEUR FANTOME



LASER A DISPERSION

CREDITS

Relic Entertainment

Art
Andy Lang – Art Director
Allan Dilks
Cynthia Lew
David Tran
Ian Cumming
Karl Gryc
Michael Yuki
Roland Longpre
Shawn Woods
Tamas Szathmary
Younger Yang

Animators
Erich Salloch
Joe Schober
John Harrington
Michael Moore
Ryan Leeper

Design
Jay Wilson – Lead Designer
Andrew Chambers
Chris Degnan
Jeff Brown

Production
Jonathan Dowdeswell – Producer
Raphael van Lierop

Programming
Dominic Mathieu – Lead Engineer
Brianna Code
Cei Gladstone
George Hommoen
Jamie Cheng
Kris Botha
Nick Waanders
Ping Tang
Randy Lukashuk
Richard Sim

Balance Team
Tim Lewinson – Coordinator
Bryan Mitchell
Chris Becker
Mike Echino
Simon Deluguet
Steven King

Story/Dialogue
Lucien Soulban
Jay Wilson
Josh Mosquiera
Raphael van Lierop

Sound Effects/Speech
Airwaves Sound Design
Tony Gronick – Audio Director
Chris Ove
Mike Thomas

Music
Jeremy Soule

Administration
Alex Garden – Director
Carol Richards – Controller
Curtis Terry – Finance
Paula Fellbaum – HR Director
Rob Cunningham – Creative Director
Ron Moravek – General Manager

IT
Frank Roberts
Alvin Chung
Jeff Lydell

Voice Acting
Brian Dobson
Mark Oliver
Michael Dobson
Nicole Oliver
Paul Dobson
Peter New
Richard Cox
Scott McNeil
Tony Gronick

Special Thanks
Aaron Kambeitz
Bart Mazus (Relic News)
Bryn Apestrand
Dave Mednick (Dawn of War Planet)
Derick Cobden
Graphic Zoo
Jason T. Powell
Jennifer Hawke
Jodi Vetterl
Julie Fauteux
Peter Yap
Matt McClellan
RelicNews.com and all our supporters on the forums
Rex Sikora
The University of Alberta Games Group
Thierry Tremblay
Tyler Higgs (Relic News)
All the significant others, friends, and family that supported us along the way

THQ Inc.

Product Development
Executive Vice President – Worldwide Studios
Jack Sorensen

Vice President – Production
Philip Holt

Vice President – Business Development
Dan Kelly

Director – Project Management
Richard Browne

Manager, Production Services
Jenae Pash

Creative Manager
Sean Dunn

Project Manager
Jim Martin

Quality Assurance
Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

Test Supervisor
Ryan Camu

Test Leads
Jeremy Gonzagowski
Danny Smith
Erik Hernandez

Testers
Scott Allman
Joshua Baker
Nate Blumenthal
Patrick Brophy
Brian Cairns
Jose Castaneda
Ian Cox
Raja Das
Spencer Franklin
Andrew Herman
Sean Jenkinson
Pechet Katin
Sean Galvin
Daniel Liu
Joe Lowry
John Martinez
Shawn Murakami
John Padovan
David Price
Carlos Restrepo
Stephen Reese
Brian Skidmore
James Wahlquist
Bennet Weisman
Warren Wong
Shaun Yen

Operations Manager, Quality Assurance
Mario Waibel

QA Technicians
James Krenz
Brian McElroy

Mastering Lab Technicians
Charles Batarse
Glen Peters
Jon Katz

Database Applications Engineer
Jason Roberts

Game Evaluation Team
Sean Heffron
Matt Elzie
Scott Frazier

Marketing
Senior Vice President--Worldwide Marketing
Peter Dille

Director, Global Brand Management
Craig Rechenmacher

Global Brand Manager
David LaPerle

Public Relations
Director, Media Relations
Liz Pieri

Coordinator, Media Relations
Rob Cassel

Creative Services
Director, Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Creative Services Coordinator
Melissa Donges

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Coordinator
Paul Reese

Online Marketing Manager
Aubrey B. McClure

Instruction Manual
Dan Irish

Packaging Design
Creative Domain

Advertising Creative
G&M Plumbing

Special Thanks to
Heather Desurvire --- Behavioristics, Inc.

Games Workshop
GWI Project Manager
Erik Mogensen

GWI Associate Project Manager
Nelson

Head of New Business Development
Jon Gillard

Group Intellectual Properties Manager
Alan Merrett

Creative Consultant
Jes Goodwin

For Games Workshop Germany
Maik Knopf

For Games Workshop Italy
Luca Amadori

Games Workshop France
Gil Charpenet and Philippe Beaubrun

Games Workshop Spain
Jordi Ferre

Opening Cinematic created by Blur Studios
Blur Creative Team
Tim Miller - Creative Director
Paul Taylor - Story & Layout
Dave Wilson - Modeling & Scene Assembly

Supervisor

Blur Production Team
Al Shier - Producer
Mandy Sekelsky - Producer/Coordinator

Relic Director
Rob Cunningham

THQ International
Director of Localisation
Susanne Dieck

Localisation Engineer
Bernd Kurtz

French translations and voice production
Binari Sonori

Additional Testing
Patrick Fedtke
Thomas Dalamitros
Andreas Herbertz

Senior Projectmanager Art
Till Enzmann

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR

1. Droits d'auteur et de reproduction et octroi de licence

a. droits d'auteur et de reproduction

Les droits d'auteur et de reproduction liés au logiciel, aux enregistrements audio, à la documentation correspondante (le « logiciel » ainsi qu' à toute copie du Logiciel) sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits connexes et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits d'auteur.

b. Octroi de licence THQ

Vous octroie une licence personnelle non exclusive et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après et a utiliser le Logiciel ci-inclus pour la creation de bandes audio originales (les « Travaux Dérivées »).

Vous êtes habilité à revendiquer la propriété de la composition des Travaux Dérivés que vous créerez à l'aide du logiciel et à diffuser ces Travaux Dérivés auprès du public ; toutefois, vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence ni à vendre le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.

Afin d'éviter toute ambiguïté, dans le cas ou un tiers ferait une réclamation concernant la propriété des Travaux Dérivés, vous seul devrez faire face à cette réclamation, sachant que THQ rejette toute responsabilité quant à l'origine des réclamations de ce type et à leur traitement. Le Logiciel faisant l'objet de la présente licence, et toute copie que celle-ci vous autorise à effectuer sont également soumis aux conditions énoncées ici. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. Utilisation autorisée et restrictions

La présente Licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Elle ne permet pas l'installation et l'utilisation ni l'utilisation du Logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'utilisateur. Vous êtes autorisé à faire une copie du Logiciel sous une forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives aux droits d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à dé compiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. Vous pouvez toutefois céder les droits que vous confère la présente licence à condition que vous transfériez la documentation associée, la présente Licence et une copie du Logiciel à un tiers qui accepte les conditions de la présente Licence et que vous vous engagiez à détruire toute autre copie (y compris les copies de sauvegarde) du Logiciel en votre possession. Ce transfert mettra fin à votre contrat de licence conclu avec THQ pour l'utilisation du Logiciel. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconques des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel.

Le Logiciel est concédé sous licence avec l'Ordinateur comme un seul et même produit intégré. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur l'ordinateur.

3. Dénégation de garantie sur le logiciel

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPONDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTHORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE DENEGATION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ A CONDITION D'Y JOINDRE VOTRE PREUVE D'ACHAT ET L'EMBALLAGE ORIGINAL. THQ VOUS REMBOURSERA LE PRIX DU PRODUIT.

4. Limitation de responsabilité

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION.Les dommages- intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou toute perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du Logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. Résiliation

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur dont vous avez le contrôle.

6. Loi applicable

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. Intégralité du contrat

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signée par THQ n'aura aucune force exécutoire.

THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

THQ FRANCE, 1 rue Saint Georges, 75009 Paris

All materials © Copyright Games Workshop Limited 2004 except the Source Code for the Dawn of War game © 2004 THQ Inc. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, GWI, the GWI logo, GW, Games Workshop, Space Marine, Space Marine chapter logos, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, Eldar, Aspect Warrior, Avatar, Dark Reaper, Exarch, Falcon, Farseer, Fire Prism, Guardian, Howling Banshee, Jetbike, Vyper, Warlock, Warp Spider, Wraithlord, Leman Russ, Bloodthirster, Chaos, Daemon Prince, Defiler, Dreadnought, Tzeentch, Khorne, Chaos Spawn, Horror of Tzeentch, Land Raider, Obliterator, Predator, Rhino, Terminator, Gretchin, Nobz, Ork, Wartrak, Dark Angels, Adeptus Astartes, Thunderhawk, Whirlwind, Adeptus Mechanicus and all associated races, race insignia, marks, places, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, (tm) and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic® Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. The FreeType Project is copyright © 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

N'oubliez-pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

THQ FRANCE, 1 rue Saint Georges, 75009 Paris

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

POWERED BY gamespy

INFOS, TRUCS
& ASTUCES
08 25 06 90 51
3615 THQ* *0,34 €/min.
thq@euro-interactive.fr

REMARQUES

REMARQUES

WARHAMMER 40,000

Warhammer 40,000 est un jeu de batailles stratégiques avec figurines situé dans un univers futuriste ravagé par la guerre.

La boîte "Bataille pour Macragge" vous permet de vous initier progressivement à ses règles grâce à des scénarios de plus en plus détaillés...

Mais ce que vous découvrirez ici n'est que le début de la grande aventure qui vous menera à travers la galaxie pour affronter des ennemis toujours plus nombreux et au moins aussi puissants que vous !

www.macragge.com



Sergent Space Marine

Copyright © Games Workshop Ltd 2004. Tous droits réservés. Bataille pour Macragge, Games Workshop, le logo Games Workshop, Warhammer, le logo Warhammer 40,000 sont ®, TM et / ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés.

GAMES WORKSHOP

www.games-workshop-fr.com

DAWN OF WAR

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY
www.asus.fr

LA PUISSANCE DES CARTES GRAPHIQUES ASUS VOUS OFFRE LE MEILLEUR DE WARHAMMER 40,000 « DAWN OF WAR »*



AX800XT



V9999 Ultra Deluxe



EAX800XT Platinum



EN5900



EAX600XT / TD



EN5750

* Warhammer 40,000 Dawn of War -- © copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license. Developed by Relic® Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.

relic ENTERTAINMENT

GWI

POWERED BY gamespy

Essayez le frisson sous toutes ses facettes.

Ciné FX, c'est la chaîne du fantastique, de la science-fiction et de l'horreur : retrouvez tous les soirs un nouveau film, chaque mercredi du cinéma Gore en seconde partie de soirée, mais aussi des soirées spéciales. Que vous soyez fan d'effets spéciaux, cinéphile averti ou en mal de créatures caoutchouteuses, c'est toujours le bon moment pour frissonner sur Ciné FX.

CINÉ FX EST UNE CHAINE AB DISPONIBLE SUR AB SAT, CANALSATELLITE LE CABLE ET L'ADSL

HOT KEYS

Commandes de base

Ping	Ctrl + P
Changer type de ping	Ctrl + E
File d'attente des commandes	Maj
Pause	Pause
Afficher menu de jeu	F10
Menu des objectifs	F11
Menu des alliés	F12
Chat allié	Entrée
Chat avec tous	Maj + Entrée
ou	Ctrl + Entrée
Parcourir les événements	Espace
Parcourir armées inactives	[²]
Parcourir constructeurs	.
Parcourir recherche	Ctrl + R
Changer Etat d'alerte oui/pause	Ctrl + O
Annuler Etat d'alerte	Ctrl + K

Positions d'engagement

Défendre secteur	F1
Tenir terrain	F2
Incendier	F3
Cesser le feu	F4
Attaquer	F5

Positions d'armes

Assaut	F6
A distance	F7
Versatile	F8

Commandes des unités

S'arrêter	Q
Se déplacer	V
Déplacement d'attaque	A
Attaque de mêlée	Z
Construire	B
Rattacher	T
Terrain d'attaque	G
Autodestruction	Suppr
Débarquer	U
Renforcer	R
Leader	L
Réparer	E

Raccourcis-clavier à choix multiple

Afficher la sélection	Ctrl + Tab
Sélection suivante	Tab
Sélection précédente	Maj + Tab
Supprimer sélection	Ctrl

Commandes de la caméra

Caméra par défaut	Retour arrière
Rotation caméra	Alt + Déplacer la souris
Zoom avant/arrière	Roulette de la souris

4838-8fde-e538-e59d

Ne perdez pas ce code ! Ce code CD est nécessaire pour profiter pleinement de ce produit !