WARHAMMER 40,000 ™

DAWN OF WAR

SOULSTORM™

MODE D'EMPLOI

IRONLORE

relic ENTERTAINMENT™

THQ





Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm – Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, the Dawn of War logo, Dawn of War – Soulstorm and the Dawn of War – Soulstorm logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Source Code for the Dawn of War game © 2004 THQ 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. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Portions of this software are included under license © 2005 Scaleform Corporation. All rights reserved. Iron Lore Entertainment and the Iron Lore logo are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2

NOUVELLES FONCTIONS 2

DÉMARRAGE 3

LE JEU 4

LES SŒURS DE BATAILLE 6

UNITÉS 6

VÉHICULES 8

BÂTIMENTS 9

CAPACITÉS SPÉCIALES 11

ELDARS NOIRS 14

UNITÉS 14

VÉHICULES 16

BÂTIMENTS 17

CAPACITÉS SPÉCIALES 19

NOUVELLES UNITÉS 22

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR 24

GARANTIE LIMITÉE 26

ASSISTANCE CLIENTÈLE 29

INTRODUCTION

Dans les sinistres ténèbres d'un avenir lointain, il n'y a plus que la guerre...

Dans l'interminable conflit ensanglantant la galaxie, les armes de la conquête se sont tournées vers le système Kaurava. Aujourd'hui, ses petites planètes s'acheminent rapidement vers une guerre de grande envergure, après qu'une tempête Warp s'est ouverte dans les cieux et que de terribles Space Marines du Chaos se sont déversés en leur sein, et que d'autres forces se sont dressées pour contrer la menace... ou étendre les limites de leur empire. C'est ainsi que les Eldars Noirs sont entrés en lice. Sadiques hédonistes, condamnés pour l'éternité suite à leurs excès, les Eldars Noirs volent d'un monde à l'autre, se délectant de la destruction et du tourment qu'ils infligent. Dans le même temps, pleuvant du firmament comme des anges pleins de courroux, une nouvelle armée a rejoint la lutte. Surentraînées et porteuses des désirs de l'Empereur-Dieu, les jeunes guerrières des Sœurs de Bataille se préparent au combat.

Traversant les chemins de la Toile depuis la sombre Commorragh, les Eldars Noirs s'apprêtent à plonger le champ de bataille de Kaurava dans le sang. Ces Eldars corrompus, rapides et cruels, rongés à jamais par leur soif d'âmes vivantes, déplacent leur armée d'impitoyables bourreaux à travers les champs de bataille. Face à ces monstres dotés d'un équipement leur permettant de frapper avec une précision foudroyante, les rares malheureux qui font face prient pour recevoir la mort, grâce à laquelle ils échapperont à un interminable supplice.

D'une dévotion fanatique et pleines de zèle au combat, les Sœurs de Bataille considèrent comme leur devoir sacré de faire la guerre aux mutants, aux Xenos et aux hérétiques. Capables d'ériger rapidement leurs fortifications et d'accomplir les puissants Actes de Foi que leur a conférés l'Empereur-Dieu, les guerrières de la sainte Ecclesiarchy débarquent elles aussi dans le système Kaurava, où chacun est suspecté d'hérésie et de souillure. Il leur faudra tout réduire en cendres.

NOUVELLES FONCTIONS

Warhammer® 40,000™: Dawn of War® – Soulstorm™ s'enrichit de nouvelles unités et fonctionnalités excitantes qui repoussent les limites des champs de bataille du 41ème millénaire.

Vous pouvez jouer deux nouvelles races. Les Sœurs de Bataille et les Eldars Noirs se sont jetés dans la bataille et rejoignent les sept races précédentes.

Les dernières nouveautés de cet extraordinaire volet de la saga de Warhammer 40,000 sont (entre autres) les suivantes :

- Prenez le contrôle d'unités volantes inédites et faites pleuvoir la mort sur vos ennemis.
- Profitez d'une vue d'ensemble plus diverse et profonde de l'univers de Warhammer 40,000 et remportez une guerre de conquêtes interplanétaire avec la race de votre choix.
- Moissonnez les âmes de vos adversaires avec les Eldars Noirs ou mettez votre foi à l'épreuve avec les Sœurs de Bataille pour décimer vos ennemis.

DÉMARRAGE

INSTALLATION

Insérez le DVD-ROM de Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm dans votre lecteur de DVD-ROM. À 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 DVD-ROM contenant le disque de Soulstorm. 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 à l'intérieur du boîtier. 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 À JOUR ET CORRECTIFS

Afin d'obtenir les derniers patches et mises à jour de ce jeu, connectez-vous à Dawn of War Online en cliquant sur le bouton "Multijoueur" du Menu principal, puis sélectionnez "En ligne." Vous pouvez également obtenir les correctifs en ligne depuis le site Web de l'assistance technique mais, pour bénéficier des solutions de mise à jour les plus récentes et les plus complètes, utilisez la fonction autocorrectif. Elle vous permet de mettre à jour votre version actuelle de Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm.

DIRECTX 9.0C

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

DÉPANNAGE

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

LE JEU

LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de démarrer une nouvelle campagne solo, de continuer une campagne solo, de lancer une escarmouche contre l'ordinateur, de lancer ou de trouver une partie en ligne, de modifier les options du jeu et de voir les crédits de Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm. Vous pouvez également appuyer sur F10 pour activer un menu limité quand vous jouez.



- Cliquez sur **Campagne** pour commencer une nouvelle campagne solo.
- 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 **Options** pour modifier les options.
- Cliquez sur **Créateur d'armées** pour personnaliser l'apparence de vos unités.
- Cliquez sur **Crédits** pour voir les crédits de Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm.
- Cliquez sur **Quitter** pour quitter Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm et revenir à Windows.

CAMPAGNE

La campagne solo de Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm vous permet de connaître la ferveur de la bataille de manière à la fois nouvelle et excitante. Vous pouvez choisir de jouer avec l'une des neuf factions différentes, dont les deux nouvelles races des Sœurs de Bataille et des Eldars Noirs.

ESCARMOUCHE

Le mode Escarmouche vous permet de vous mesurer à des adversaires contrôlés par l'ordinateur sur de nombreuses cartes multijoueurs différentes.

PARTIE EN LIGNE

Cliquer sur Multijoueur 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, le classement du ladder...
- **Héber direct** – Hébergez directement une partie, ce qui permet à d'autres joueurs de se connecter directement à votre réseau pour faire une partie multijoueur.
- **Rejoindre dir** – Rejoignez une partie Héber. direct, ce qui vous permet de vous connecter au réseau d'un autre joueur pour faire une partie multijoueur.

OPTIONS DU JEU

COMMANDES

Modify options such as Help Text appearance, mouse scroll speed, and unit responses.

GRAPHISMES

Modifiez les options graphiques comme la résolution de l'écran et les détails des textures, et effectuez un text de performances.

Remarque importante sur les graphismes et la meilleure qualité de jeu possible : Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm utilise certaines des techniques de rendu les plus avancées disponibles aujourd'hui pour créer ses effets spéciaux et garantir des performances en temps réel offrant le plus grand plaisir ludique possible. Le jeu a largement été développé et testé sur des cartes graphiques NVIDIA® GeForce™ FX, séries 6 et 7, et la qualité prévue s'obtient plus facilement avec une carte graphique NVIDIA GeForce de série 7. Avec une GeForce 6800 ou supérieure, vous pourrez activer toutes les fonctions d'effets spéciaux NVIDIA à hautes résolutions.

AUDIO

Modifiez les options audio comme le niveau du volume, le niveau de discours des personnages et les configurations haut-parleurs système.

Avec les cartes son Sound Blaster® X-Fi™, brouillez la frontière entre le jeu et la réalité. Ces cartes offrent en effet la promesse d'une expérience ludique ultra rapide et d'un environnement sonore à couper le souffle – le tout en même temps.
Jouez à Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm avec une carte Sound Blaster® X-Fi™ pour profiter d'un son encore plus dynamique et plus réaliste que tout ce que vous avez jamais imaginé. Pour en savoir plus sur les cartes son Sound Blaster® X-Fi™, rendez-vous à http://www.soundblaster.com

LES SŒURS DE BATAILLE

Les militantes de l'ordre de l'Adepta Sororitas, habituellement connues sous le nom de Sœurs de Bataille, sont les guerrières de l'Adeptus Ministorum, l'église de l'Imperium communément appelée Ecclesiarchy. Ce groupe vénère l'Empereur-Dieu de l'humanité, immortel et occupant le Trône d'Or. Des milliers de Psykers se précipitent tous les jours vers la mort pour soutenir l'Empereur et, en compensation de ce terrible prix, ce dernier protège la race humaine de ses implacables ennemis.

Le principal objectif des Sœurs de Bataille est de poursuivre et d'éliminer les hérétiques et les Psykers renégats, qu'elles considèrent comme d'impures abominations. Elles sont également responsables de la conversion des Humains des mondes habités à l'adoration de l'Empereur-Dieu, qu'elles accomplissent grâce à leurs unités de Missionnaires. Leur zèle démesuré leur permet de canaliser la volonté de l'Empereur, ce qui leur confère des capacités dévastatrices appelées Actes de Foi, grâce auxquels elles font rapidement pencher la balance en leur faveur contre leurs adversaires.

Chaque guerrière de l'Ecclesiarchy porte une armure énergétique qui n'est pas sans rappeler celle de leurs frères des Space Marines, mais elles ne bénéficient pas des améliorations cybernétiques et des modifications génétiques de ces derniers. Dans la bataille, elles préfèrent généralement les armes calorifiques et générant des flammes, dont elles admirent l'effet purificateur. Cela les rend particulièrement dangereuses contre les unités d'infanterie, qui s'écroulent facilement en cas d'assaut direct. Enfin, l'Adepta Sororitas peut faire appel à la Sainte Vivante, guerrière vénérée et portée par des ailes de pureté et dont les salves de la Flamme Sacrée châtient les hérétiques.

UNITÉS DES SŒURS DE BATAILLE



SERVITEUR ECCLÉSIARCHIQUE

Les Serviteurs Ecclésiarchiques sont les bâtisseurs des Sœurs de Bataille. Ils sont envoyés en premier sur les zones de combat pour ériger les infrastructures nécessaires aux campagnes des Sœurs et ils réparent les véhicules et bâtiments endommagés. Généralement, ils sont également déployés suite à la capture de fortifications ennemies pour démonter les bâtiments. Pour accomplir leur devoir, ils bénéficient des améliorations cybernétiques que leurs maîtres leur donnent. Avec leurs servo-bras de métal, ils travaillent beaucoup plus vite et efficacement que n'importe quel Humain normal.



MISSIONNAIRE

Placés en première ligne des croisades de l'Ecclesiarchy, les Missionnaires voyagent à travers les mondes qui n'adorent pas l'Empereur et convertissent leur population. Leur ténacité et leur foi infinie en font d'excellentes unités de reconnaissance et de soutien, leurs Actes de Foi leur permettant de renforcer la puissance de l'escouade à laquelle ils sont rattachés.



CONFESSEUR

Un empire aussi vaste et insensible que l'Imperium de l'Humanité exige une stricte discipline pour rester sur le chemin de la vertu. C'est l'affaire des Confesseurs. Ces croisés solitaires errent à travers l'Imperium à la recherche de l'hérésie sous toutes ses formes et rendent leur jugement au nom de l'Empereur. Excellent combattant au contact capable d'accomplir des Actes de Foi afin de blesser et d'étourdir ses ennemis, le Confesseur est un terrifiant atout pour n'importe quelle force ecclésiarchique dévouée.



ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

Saintes vengeresses de la gloire de l'Empereur, les Sœurs de Bataille inspirent la terreur aux âmes des pécheurs dans toute la galaxie. Surentraînées et capables de s'adapter à n'importe quel changement de condition, les Sœurs de Bataille ont accès à une large gamme d'améliorations d'armes et constituent un adversaire de taille pour n'importe quelle unité d'infanterie ou d'infanterie lourde osant leur faire front.



CHANOINESSE

Grandes meneuses des Sœurs de Bataille, les Chanoinesses dirigent les forces ecclésiarchiques dans leur lutte contre les ennemis de l'Imperium. Leur dévotion inébranlable à leur cause augmente le moral des unités auxquelles elles sont rattachées. Guerrières pleines de ressources, elles sont douées pour les attaques à distance comme pour les attaques de mêlée. Leur fanatisme sans limite en fait des unités ferventes, fournissant la ressource Foi tant qu'elles se trouvent sur le champ de bataille.



ESCOUADE CÉLESTE

Sans les canons rugissants des armes de l'Escouade Céleste, les véhicules ennemis écraseraient les forces des Sœurs de Bataille et des légions entières d'hérétiques échapperaient à la justice de l'Empereur. Combattants les plus doués de l'Ordre et dotés d'un éventail de puissantes armes à fusion conçues pour anéantir les machines de guerre, les membres de l'Escouade Céleste accomplissent leur devoir avec la plus extrême concentration. Les Escouades Célestes fournissent au commandant ecclésiarchique la ressource Foi.



CULTISTE DE PARQUE

Quand l'Adeptus Ministorum a besoin d'éliminer quelqu'un, il fait appel à ses filles de la mort, les meurtrières et fanatiques Cultistes de Parque. D'une agilité surnaturelle et capables d'esquiver les plus brutales attaques de mêlée, les Cultistes se glissent derrière les lignes ennemies et assassinent les commandants et d'autres personnages clé. Leurs compétences de furtivité et d'observation leur permettent en outre de repérer les unités ennemies infiltrées. Quelques Cultistes de Parque bien placées peuvent provoquer davantage de confusion et de terreur que n'importe quel char lourd.



ESCOUADE DE SŒURS REPENTIA

Exclues suite à quelque péché passé, les Sœurs Repentia recherchent la mort au cœur de la bataille et, à travers elle, l'absolution. Elles possèdent de violentes aptitudes au combat en mêlée et sont uniquement armées de leur terrible Eviscerator. De fait, pratiquement rien ne peut les arrêter. Toujours menacées par les adversaires habiles au maniement des armes à feu, nul n'ose affronter les Sœurs Repentia au corps à corps.



ESCOUADE DE SÉRAPHINES

Volant au-dessus des sinistres champs de bataille comme des anges de vengeance, l'escouade de Séraphines fait pleuvoir le feu et la damnation sur les pécheurs assez fous pour oser pointer leur arme sur l'Ecclesiarchy. Cette unité de combat à attaque rapide opère près de la ligne de front, frappe avec la rapidité de l'éclair les unités d'infanterie et lâche des grenades antichars sur les véhicules et les fortifications. Le spectacle des Séraphines planant dans les cieux donne confiance à leurs alliés. Par ailleurs, elles génèrent la ressource Foi nécessaire à l'accomplissement d'Actes de Foi.



SAINTE VIVANTE

Implacable mastodonte de sainte colère, la Sainte Vivante assure pratiquement une victoire rapide et décisive une fois sur le champ de bataille. Cet ange de mort vole au-dessus des combattants, déchaînant la ruine sur ses ennemis grâce à une série de capacités aussi puissantes que terrifiantes. En outre, ses liens avec l'Empereur-Dieu lui permettent de ressusciter miraculeusement. L'apparition de la Sainte Vivante, qui invite les autres Sœurs à la rejoindre dans son combat pour purifier l'univers des hérétiques, génère une grande quantité de ressource Foi.

VÉHICULES DES SŒURS DE BATAILLE



RHINO

Les équipes du Rhino ont le devoir sacré de transporter les unités des Sœurs de Bataille jusqu'à la ligne de front. Ce véhicule lourdement armé peut être équipé de Laudaphones, qui diffusent l'évangile de l'Imperium sur le champ de bataille grâce à de puissants haut-parleurs. En outre, le Rhino est armé de fulgurants capables de décimer les unités d'infanterie assez folles pour se mettre sur son chemin.



IMMOLATOR

Éclairant le ciel d'éclairs de sainte flamme, l'Immolator rend la justice aux âmes perdues qui se dressent contre la lumière de l'Ecclesiarchy. Ce véhicule d'assaut est capable de résister aux pires attaques que l'ennemi peut lui porter, tout en se frayant un chemin par le feu à travers n'importe quelle unité d'infanterie ou bâtiment. Il peut être amélioré et transformé en Multi-fuseur, pour qui bâtiments et véhicules ne représentent pas un obstacle bien difficile.



EXORCISTE

Composant essentiel de l'artillerie de l'Adeptus Ministorum, l'Exorciste est capable de tirer un essaim de missiles causant des dégâts dévastateurs dans les rangs ennemis. Cette arme puissante peut être utilisée à longue portée et n'exige pas de ligne de vue, ce qui en fait l'outil idéal pour affaiblir les fortifications ennemies avant un important assaut. L'artillerie est très imprécise, en particulier lors d'un tir en aveugle, et un commandant expérimenté doit donc maîtriser cette compétence s'il veut prétendre au statut de serviteur efficace de l'Ecclesiarchy.



MACHINE DE PÉNITENCE

Lorsque les crimes d'un hérétique repentant sont si odieux que même l'arco-flagellation n'est pas une punition suffisante, il peut être enseveli dans l'un des anciens et saints engins de confession et d'absolution appelés Machines de Pénitence. La Machine de Pénitence affronte ses ennemis en combat rapproché et se révèle très efficace contre les hérétiques qui ont l'imprudente idée de l'engager en mêlée. Elle constitue par ailleurs un atout de poids dans une situation de siège, puisqu'elle peut rapidement éliminer d'importants défenseurs pendant que le reste des troupes fait le ménage.



CHASSEUR LIGHTNING

Manœuvré par un pilote expérimenté, le Chasseur Lightning constitue l'un des meilleurs chasseurs de la Marine Impériale. Rugissant au-dessus du champ de bataille, il fournit un soutien aérien aux disciples et engage les forces ennemies. Faisant planer son ombre sur les armées impures de pécheurs et d'hérétiques, le Chasseur Lightning est l'un des meilleurs outils dont les Sœurs de Bataille disposent pour réaliser la volonté de l'Empereur.

BÂTIMENTS DES SŒURS DE BATAILLE



CHAPELLE ECCLÉSIARCHIQUE

Principale fortification dans la guerre incessante de l'Ecclesiarchy contre l'hérésie, la Chapelle Ecclésiarchique fournit constructeurs et fantassins de base au commandant de l'Adeptus Ministorum. Les Serviteurs Ecclésiarchiques, les Missionnaires et les Confesseurs sont générés par la Chapelle, qui projette une Zone de Contrôle permettant la construction d'autres bâtiments à proximité. Elle peut être améliorée en imposante Cathédrale Ecclésiarchique, et en terrifiante Citadelle Ecclésiarchique.



COUVENT DE L'ADEPTA SORORITAS

Terrain d'entraînement et centre spirituel des Sœurs de Bataille, le Couvent de l'Adepta Sororitas se dresse dans toute sa sinistre majesté sur un million de mondes conquis. Chanoinesses, Escouades de Sœurs de Bataille, Escouades de Séraphines, Escouades de Sœurs Repentia, Escouades de Célestes et Cultistes de Parque se trouvent toutes dans ses salles sanctifiées, tandis que des tacticiens impériaux poursuivent d'interminables recherches logistiques visant à produire et gérer plus efficacement les unités d'infanterie.



AVANT-POSTE

Leurs oreilles électroniques tournées vers le champ de bataille, les Avant-postes sont rapidement construits sur les points stratégiques revendiqués, raffermissant ainsi l'assise sur les territoires récemment capturés. Les Avant-postes augmentent le rythme de production de ressource Réquisition de votre armée. Ils peuvent être améliorés et recevoir des armes, qui font d'eux de formidables structures défensives. Enfin, il est possible de placer une Sainte Icône en leur sommet, qui révèle les unités tentant de s'infiltrer au regard inébranlable de l'Empereur et augmente votre valeur Foi maximale.



GÉNÉRATEUR À PLASMA

Le Générateur à plasma génère la ressource Énergie, essentielle à la création et au déploiement d'unités, à la construction de structures et à l'amélioration de votre technologie. Vous ne pouvez construire qu'un nombre limité de Générateurs à plasma à proximité de votre Chapelle Ecclésiarchique et, lorsqu'ils sont détruits, les Générateurs à plasma endommagent les unités et bâtiments proches.



GÉNÉRATEUR À THERMO-PLASMA

Le Générateur à Thermo-plasma fonctionne à de nombreux égards comme le Générateur à plasma normal, mais il doit être construit directement sur un filon de minerai. Une fois érigée, cette structure vous permet d'accumuler de la ressource Énergie à un rythme beaucoup plus élevé mais, comme le Générateur à plasma, elle est très instable. Lorsqu'elle est détruite, elle endommage les unités et structures proches.



SANCTUAIRE IMMACULÉ

Paisible oasis dans la confusion de la bataille, le Sanctuaire Immaculé abrite les plus grands esprits de Ecclésiarchie, qui tous s'efforcent d'assister les Sœurs de Bataille dans leur œuvre bénie. Installation de recherche d'une capacité inégalée, le Sanctuaire Immaculé peut améliorer les armes de base des diverses escouades des Sœurs de Bataille, équiper des bâtiments de Laudaphones améliorant le moral et aviver l'esprit et l'âme des bataillons d'infanterie et des Supérieures vétérans. En outre, les techniciens du Sanctuaire Immaculé sont d'une aide inestimable pour la construction de Tourelles Inferno et l'amélioration de la Cathédrale Ecclésiarchique.



MANUFACTORUM

Le Manufactorum est le point de construction et de livraison des puissants véhicules de l'Adeptus Mechanicus. Rhinos, Immolators, Exorcistes, Machines de Pénitence et terribles unités de Chasseurs Lighting sont tous déployés par le Manufactorum, et la construction immédiate de ce bâtiment est essentielle à l'application efficace de la stratégie du Commandant. Par ailleurs, le Manufactorum possède des capacités de recherche permettant d'améliorer la Cap. de soutien et la vitesse de production des véhicules de votre flotte.



RELIQUAIRE BÉNI

Au cours des siècles, des centaines de Sœurs de Bataille dévouées ont combattu et sont tombées au nom de l'Empereur. Elles sont nombreuses à être ensevelies dans les sanctuaires du Reliquaire béni, où elles rappellent en permanence aux forces Ecclésiarchiques le lourd tribut que leur impose leur devoir sacré. Ce sombre édifice sert de place forte aux plus puissantes guerrières des Sœurs de Bataille. Il est par ailleurs nécessaire au déploiement du Confesseur.



TEMPLE DE LA SAINTE VIVANTE

L'unité la plus puissante des Sœurs de Bataille est la Sainte Vivante, guerrière de lumière et de dévotion dans la guerre de Ecclésiarchie dans l'impitoyable univers. Quand un commandant achève la construction de ce bâtiment, il peut faire appel à cette force élémentaire pour balayer ses ennemis.



CHAMPS DE MINES PURGATUS

Excellent moyen de renforcer la sécurité de certaines zones et de retarder l'avancée des forces adverses, les Champs de mines Purgatus explosent en une gerbe de flammes au passage des unités ennemies. Invisibles aux yeux de la plupart des unités adverses jusqu'à leur explosion, les Champs de mines Purgatus peuvent provoquer des dégâts considérables.



TOURELLE INFERNO

Équipée de Canons Inferno jumelés, la Tourelle Inferno est extrêmement efficace contre les unités d'infanterie. Par ailleurs, des capteurs de mouvement et une technologie de détection acoustique lui permettent de repérer les adversaires infiltrés, ce qui en fait un atout de poids pour la défense du périmètre de n'importe quel Commandant faisant preuve d'un minimum de prudence.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES SŒURS DE BATAILLE :

ACTES DE FOI

Les unités des Sœurs de Bataille disposent d'une large gamme de capacités spéciales dont elles peuvent faire usage pour faire pencher la balance en leur faveur. Ces pouvoirs sont alimentés par leur dévotion envers l'Empereur-Dieu et sont appelés Actes de Foi. La plupart de ces capacités spéciales se concentrent sur les unités de Leaders et de Spécialistes, et elles s'alimentent à la ressource Foi générée par les Symboles sacrés apposés aux Avant-postes et par les unités comme la Sainte Vivante.



Acte de Foi : Lumière purificatrice – La Chanoinesse peut créer un flash de lumière divine aveuglant les unités adverses à proximité et lui donnant l'inspiration nécessaire à l'accomplissement de hauts-faits au nom de l'Empereur. Les ennemis alentours voient leur précision au maniement de leurs armes grandement réduite.



Acte de Foi : Assomption – À l'aide de ce pouvoir sacré, la Chanoinesse peut invoquer les esprits des fidèles tombés, qui se relèvent et cherchent à se venger de tous les ennemis alentours.



Acte de Foi : Édit saint– Invoquant la puissance de la sainte Ecclésiarchie, le Confesseur rend son jugement, qu'ils sont peu à pouvoir contester. Une fois lancé contre une escouade ennemie, il étourdit temporairement cette dernière.



Acte de Foi : Colère de l'Empereur – Cette attaque à aire d'effet dévastatrice se présente sous la forme d'une vague palpitante et grandissante de destruction partant du Confesseur et endommageant tout dans la zone cible.



Acte de Foi : Imposition des mains – Grâce à sa foi, il suffit au Missionnaire d'imposer les mains à une escouade d'infanterie pour la soigner.



Acte de Foi : Représailles divines – Le Missionnaire et toute escouade rattachée inflige de puissants dégâts alors qu'une pluie de soufre s'abat des cieux sur quiconque s'attaque à lui.



Acte de Foi : Toucher de l'Empereur – Des armes divines sont accordées au Missionnaire et à toute escouade rattachée grâce au Toucher de l'Empereur. Elles sont capables de perforer la plus puissante des armures.

CAPACITÉS DES UNITÉS DES SŒURS DE BATAILLE



Visage Angélique – Les sœurs bénies des escouades de Séraphines peuvent inspirer les alliés alentours grâce à leur puissance sacrée. Les unités affectées sont immunisées aux dégâts au moral et infligent davantage de dégâts à leurs ennemis.



Grenades Antichars – Plusieurs membres des Sœurs de Bataille, en particulier les Escouades de Célestes et de Séraphines, ont reçu un entraînement poussé en démolition de véhicules et de bâtiments. L'utilisation d'une Grenade Antichar inflige des dégâts cataclysmiques aux véhicules et fortifications ennemis. Elles ne fonctionnent qu'à très courte distance et n'ont aucun effet sur l'infanterie.



Ferveur juste – La dévotion sans limite des escouades de Sœurs Repentia peut les amener à se battre avec encore plus de hargne... à leurs propres dépens. Une fois cette capacité activée, l'escouade se déplace plus vite et reçoit un bonus aux dégâts, mais la santé de ses membres se détériore lentement. Un commandant faisant usage de cette capacité doit faire preuve de prudence, car elle peut entraîner la mort de l'escouade de Sœurs Repentia.



Laudaphones – Rattachés à tous les bâtiments ecclésiarchiques importants et au transport Rhino, les Laudaphones jouent une musique céleste qui nuit au moral des unités ennemies proches et renforce celui des unités alliées.



Grenades au phosphore – Arme classique du combat contre l'hérésie, la Grenade au phosphore est efficace contre l'infanterie ennemie, à qui elle inflige d'importants dégâts physiques et moraux. Cette arme n'a aucun effet contre les véhicules et les bâtiments.

CAPACITÉS DE LA SAINTE VIVANTE



Flamme de la Lame Ardente – Quand une Sainte Vivante utilise la capacité de la Flamme de la Lame Ardente, elle crée un rayon de feu sacré qu'elle projette vers l'avant et qui dévaste tout sur son passage. Pour l'utiliser, le commandant indique une direction et clique avec le bouton gauche de la souris sur la cible. Tout adversaire situé sur la trajectoire subit des dégâts.



Intervention Miraculeuse – Si la Sainte Vivante tombe durant la bataille, son incroyable foi lui permet de se relever. Ce pouvoir se déclenche automatiquement à la mort de la Sainte Vivante.



Saut – Grâce à ses puissantes ailes, la Sainte Vivante peut survoler des unités et des types de terrain normalement infranchissables.

LES ELDARS NOIRS

Reflet perverti des sages et spirituels Eldars, les dépravés Eldars Noirs rôdent dans la galaxie en groupes de pirates et de mercenaires, et laissent libre cours à leur passion gratuite pour la violence dans de sanglants combats qu'ils livrent contre les autres races à travers les étoiles. Originaires de la sombre cité de Commorragh, où des ombres vagabondes s'abattent sur le voyageur imprudent, les Eldars Noirs se servent de la Toile de leur peuple pour se rendre n'importe où dans le cosmos, afin de se battre où bon leur semble.

Les Eldars Noirs étaient au sein de l'empire eldar des êtres assoiffés de passions et de nouvelles expériences, qui formèrent des cultes de plaisir leur permettant de satisfaire toutes sortes de désirs interdits et sacrilèges. Leur hédonisme et leur absence de limites apporta la ruine aux Eldars, la douleur et les supplices qu'ils infligèrent ayant donné naissance au dieu du Chaos Slaanesh, ennemi de la race des Eldars. Des milliers de mondes eldars furent ravagés et des millions d'Eldars succombèrent au Chaos ou aux conflits entre les fidèles des prophètes eldars et leurs frères corrompus. Les Eldars Noirs furent vaincus et envoyés en exil, isolés à Commorragh et maudits par Slaanesh.

Cette malédiction, appelée la Soif, fait naître chez les Eldars Noirs le désir dévorant de boire les âmes d'autres créatures. Pour pouvoir poursuivre leur existence, les Eldars Noirs font la guerre dans tout l'univers, utilisant l'érudition de leur race pour canaliser leur soif et générer d'horribles pouvoirs qu'ils emploient contre leurs ennemis. S'ils possèdent la vitesse et l'adresse au tir pour lesquels les Eldars sont connus, la solide résistance des autres races leur fait défaut. Mais un grand malheur frappe les mondes sur lesquels se pose le menaçant regard des Eldars Noirs, car leurs impitoyables conquérants leur feront connaître un supplice éternel.

UNITÉS DES ELDARS NOIRS



ESCLAVE TORTURÉ

Ces malheureuses âmes, pour la plupart des Humains capturés lors de raids des Eldars Noirs, travaillent comme bâtisseurs lorsque leurs maîtres sont las de les tourmenter. Envoyés enchaînés sur les champs de bataille, les Esclaves Torturés plantent des flèches de Warp pour commencer la construction de bâtiments. Les structures des Eldars Noirs se construisent ainsi elles-mêmes, ce qui libère les Esclaves Torturés qui peuvent rapidement commencer d'autres fortifications.



MANDRAGORE

Unités de base destinées à la ligne de front, les Mandragores sont expertes en techniques de camouflage et d'infiltration grâce à leur peau d'ombre teintée de Warp. Cette capacité spéciale, combinée à leurs cruauté et soif de sang innées, fait des Mandragores un terrible atout pour les forces des Eldars Noirs.



TOURMENTEUR

Sortant de la Forteresse de Cabale, le Tourmenteur est chez les Eldars Noirs le maître de la torture. La mortification de la chair étant pour lui le plus abouti des arts, le Tourmenteur inflige de sérieux dégâts au moral des ennemis assez malchanceux pour tomber sous ses lames. En outre, ses yeux perçants détectent les unités infiltrées, ce qui en fait un élément essentiel de l'effort de guerre de tout commandant.



ESCOUADE DE GUERRIERS

Les escouades de guerriers sont l'unité d'infanterie de base des Eldars Noirs. Ils sont formés pour se déplacer rapidement et pour frapper aussi vite que l'éclair avant de disparaître. Un Sybarite, qui les dirige et leur apporte son expérience tactique, peut les soutenir.



FLÉAUX

Cette unité d'élite est formée à l'utilisation des réacteurs dorsaux, ce qui en fait une troupe de choc extrêmement efficace. Contrairement aux autres armées comportant des unités équipées de tels réacteurs, les escouades de Fléaux utilisent des armes lourdes, ce qui leur permet de faire pleuvoir la destruction sur leurs opposants et de prendre la fuite avant que l'ennemi puisse organiser une contre-attaque efficace.



CÉRASTES

Les Cérastes passent toute leur vie à perfectionner leurs compétences de combat. Ils se battent les uns contre les autres, contre des Chiens du Warp et des soldats capturés... et peu survivent à leur premier affrontement. Les autres deviennent rapidement des experts en combat en mêlée et servent dans des unités d'infanterie lourde portant des attaques paralysantes qui ralentissent les unités adverses et minent leur moral. En outre, leurs yeux perçants et leur noire sorcellerie leur permettent de détecter les unités infiltrées.



CHIENS DU WARP

Engendrés par les sanglants cauchemars des mortels, les Chiens du Warp sont la mort et la souffrance incarnées. Stupides et brutaux, ils sont "organisés" et lancés contre les forces ennemies par leurs Maîtres de Meute. Leur brutalité ne connaît pas la loyauté et, s'ils sont violemment efficaces, une baisse de leur moral peut les pousser à se retourner contre leurs maîtres avec une fureur déchaînée.



GRAND VOÏVODE

Tout commandant ayant déjà combattu les Eldars Noirs a appris à craindre le Grand Voïvode, brutal guerrier menant les troupes de la ligne de front à la bataille. Cette unité peut se servir de sa capacité d'Animus Vitae pour drainer l'énergie de ses adversaires, tout en se soignant durant le processus. Par ailleurs, le Grand Voïvode peut bénéficier du soutien de son escorte surentraînée d'Incubes, qui renforce ses capacités.

VÉHICULES DES ELDARS NOIRS



HELLIONS

Souvent déployée en tête des forces d'attaque des Eldars Noirs, l'escouade d'Hellions est montée sur des surfs et est capable d'engager le combat rapproché à une vitesse fulgurante. Ces combattants sont donc très efficaces contre les unités d'infanterie.



MOTOJETS RAPTOR

Spectacle classique d'une armée d'Eldars Noirs, les unités de Raptors volent au-dessus de la bataille pour effectuer des frappes contre les escouades d'infanterie. Comme elles sont plus efficaces contre les armées lentes, un commandant expérimenté fera de la maîtrise du déploiement des unités de Motojets Raptor une de ses premières priorités.



RAIDER

Servant à la fois de transport et de plate-forme d'assaut, le Raider emmène les fantassins des Eldars Noirs au cœur de la bataille, son ouverture supérieure permettant à l'escouade embarquée de tirer librement sur les forces ennemies. Le Raider est équipé de Moteurs hurlants, qui peuvent choquer les unités au sol sur son passage. Enfin, le Raider possède une Lance de Ténèbres, arme aux effets dévastateurs sur le véhicule pris pour cible.



RAVEN

Seul, le Raven est un chasseur polyvalent, spécialement construit pour la vitesse et la maniabilité. Sa capacité de Court-circuit permet en outre à son pilote d'empêcher temporairement les véhicules et les tourelles ennemies d'attaquer, ce qui le rend très utile pour contrer les défenses adverses avant un assaut au sol.



TALOS

Construit par les insanes Tourmenteurs, le Talos est un appareil de torture qui balaie le champ de bataille sur des moteurs anti-gravitationnels. Très efficace au contact, le Talos peut également récolter l'Essence d'Âme des adversaires abattus, ce qui explique la crainte que cette arme sinistre inspire à travers l'univers.



RAVAGEUR

Destructeur de chars des Eldars Noirs, le Ravageur lourdement armé se déplace plus lestement que les véhicules similaires des forces adverses. Bien que son rôle soit avant tout d'anéantir les véhicules et les bâtiments, il peut être équipé de Désintégrateurs pour décimer l'infanterie.



TRÔNE DE DESTRUCTION

Cette arme ultime des Eldars Noirs, qui assure pratiquement la victoire à un commandant bien avisé, porte leur chef Asdrubael Vect. Le Trône projette autour de lui un champ d'énergie qui protège toutes les unités des attaques à distance, et il tire avec des armes meurtrières efficaces contre tous les types d'unités. Enfin, ses armes peuvent être surchargées pour utiliser la capacité de Faux Noire, qui provoque de terribles dégâts devant le Trône.

BÂTIMENTS DES ELDARS NOIRS



FORTERESSE DE CABALE

La Forteresse de Cabale est le premier poste de commandement établi par les forces des Eldars Noirs. Les cris impies des tourmentés résonnent dans les interminables couloirs de cette macabre citadelle, et les unités de base de l'armée des Eldars Noirs se déploient à partir de cette position. Les assemblées du Grand Voïvode des Eldars Noirs recherchent en outre de nouvelles options de déploiement et capacités dans le secret de ces sombres salles.



HALL SANGLANT

Principal terrain d'entraînement des pirates et mercenaires des Eldars Noirs, le Hall Sanglant abrite leurs meilleures troupes de choc. L'impitoyable entraînement qu'elles suivent élimine rapidement les faibles, dont les âmes sont consumées par leurs frères, et les rares survivants ressortent prêts à servir le commandant des Eldars Noirs. En outre, les habitants les plus ténébreux du Hall peuvent rechercher la capacité de Raid planétaire.



TOUR DE RÉPULSION

L'un des spectacles les plus décourageants pour un commandant ennemi est celui de l'édification d'une Tour de Répulsion sur un emplacement stratégique capturé. Ces immondes tours servent de fortification de base sur les territoires nouvellement conquis, qu'elles protégent jusqu'à l'arrivée de renforts. Il est par ailleurs possible de leur ajouter des pièces d'équipement augmentant les rythmes de Réquisition, ainsi que des armes lourdes capables de faucher les forces hostiles en approche.



FONDERIE NOIRE

L'essence d'une stratégie efficace pour les Eldars Noirs est la production de véhicules à attaque rapide capables de se déplacer facilement et d'effectuer des raids sur les forces ennemies. La Fonderie Noire fournit au commandant un large éventail de véhicules répondant à ces besoins. Là, des ingénieurs âgés de plusieurs siècles mènent en outre des recherches visant à améliorer la qualité et la durabilité de leurs armes.



CHAMBRE D'ASSERVISSEMENT

Construites dans l'exultation du Dieu du Chaos Slaanesh, les Chambres d'asservissement sont les donjons destinés aux esclaves fournissant aux seigneurs des Eldars Noirs travail et divertissement. Ce puits d'essence d'âmes augmente la cap. de population, la vitesse de recherche et la vitesse de renforcement des forces des Eldars Noirs. Les âmes des malheureux qui y sont prisonniers galvanisent les troupes de chocs et les poussent à accomplir des actes d'un sadisme toujours plus immodéré. Enfin, les tortionnaires de la Chambre d'asservissement peuvent sacrifier un de leurs esclaves, projetant alors un souffle de pure énergie psychique teintée d'agonie.



GÉNÉRATEUR À PLASMA

Le Générateur à plasma génère la ressource Énergie, essentielle à la création et au déploiement d'unités, à la construction de structures et à l'amélioration de votre technologie. Vous ne pouvez construire qu'un nombre limité de Générateurs à plasma à proximité de votre Forteresse de Cabale et, lorsqu'ils sont détruits, les Générateurs à plasma endommagent les unités et bâtiments proches.



LABORATOIRE DE TOURMENTEURS

Avant d'être asservis par le Dieu du Chaos Slaanesh, les Eldars Noirs appartenaient à l'une des civilisations les plus cultivées et savantes de l'univers. Cette tradition d'érudition se poursuit aujourd'hui, quoique de manière pervertie, dans les salles du Laboratoire de Tourmenteurs. Là, de sinistres sortilèges et l'application de la douleur, de la détresse et de la mort alimentent des recherches visant à accroître l'efficacité au combat de leurs forces. Une fois le Laboratoire de Tourmenteurs construit, le commandant des Eldars Noirs peut accéder à des options de chef d'escouade et à des unités spéciales.



GENERATEUR A THERMO-PLASMA

Le Générateur à Thermo-plasma fonctionne à de nombreux égards comme le Générateur à plasma normal, mais il doit être construit directement sur un filon de minerai. Une fois érigée, cette structure vous permet d'accumuler de la ressource Énergie à un rythme beaucoup plus élevé mais, comme le Générateur à plasma, elle est très instable. Lorsqu'elle est détruite, elle endommage les unités et structures proches.



ARÈNE DE CULTE CÉRASTE

Au sein d'une espèce pour laquelle la cruauté est un art et les âmes une matière dont on extrait la vie, les Arènes de culte Cérastes comptent parmi les expressions culturelles les plus significatives. Dans les jeux de mort de l'Arène, les Cérastes s'entraînent au combat en mêlée, ce qui permet par la suite de déployer des escouades de Cérastes. En outre, les précepteurs pervertis des Cérastes mènent des recherches visant à se servir des âmes tourmentées des morts comme d'armes dans leurs raids.



CAGE À ÂMES

Depuis qu'ils ont créé sans le vouloir le dieu du Chaos Slaanesh avec leurs épouvantables rituels il y a de cela des millénaires, les Eldars Noirs sont esclaves de leur soif d'âmes vivantes. La Cage à Âmes, hideux édifice où résonnent les âmes des damnés, est le monument ultime dédié à leur corruption. L'apparition d'une Cage à Âmes sur le champ de bataille signifie que les plus puissantes unités des Eldars Noirs, les Ravageurs et le Trône de Destruction, seront bientôt en mesure d'écraser toute opposition. La Cage à Âmes permet également d'effectuer des recherches pour améliorer les capacités générales de récolte d'âmes des unités.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES ELDARS NOIRS

Les Eldars Noirs trouvent leur origine dans les "cultes de plaisir" de l'ancien Empire Eldar, dans lesquels des sensualistes blasés recherchaient des pics d'émotions et de satisfaction au mépris de toute moralité. Les prophètes de ce peuple avertirent les membres des cultes qu'une ombre terrible s'abattrait sur leur race, mais les sensualistes n'en tinrent aucun compte... jusqu'à ce qu'ils provoquent un grand cataclysme, appelé la Chute. Leurs corps salis et pratiquement épuisés par la naissance de Slaanesh et l'ouverture de l'Œil de Terreur, les sensualistes se retirèrent à Commorragh et devinrent les Eldars Noirs.

Les Eldars Noirs, maudits par le dieu du Chaos Slaanesh, ont soif des âmes de leurs ennemis tombés. Ce besoin destructeur a fait d'eux les mercenaires et les pirates les plus craints de l'univers, où ils assouvissent leur désir contre nature d'innombrables âmes damnées. Malheureusement pour ceux qui se dressent contre eux, les armées des Eldars Noirs utilisent des pouvoirs uniques alimentés par les essences de leurs victimes. Les Eldars Noirs moissonnent l'Essence des âmes de leurs adversaires vaincus. Ils peuvent alors libérer cette énergie en de terribles et uniques capacités faisant pencher l'issue de la bataille en leur faveur. Un commandant des Eldars Noirs avisé maîtrisera rapidement ces capacités pour remporter sa campagne.



Vue Perçante
Cette capacité alimentée par les âmes accorde temporairement la détection à un véhicule ou escouade.



Hurlements des Damnés
Même les plus courageux adversaires des Eldars Noirs tremblent à l'activation de ce pouvoir. Les cris terrifiants provenant des victimes des tortionnaires Eldars Noirs résonnent sur le champ de bataille, réduisant temporairement le moral de toutes les unités ennemies.



Déchirure d'âme
Ce pouvoir frappe l'ennemi d'une impulsion d'énergie malveillante atteignant son âme. Outre les tortures infligées à l'âme de ses victimes, ce pouvoir neutralise les capacités de sa cible pendant un bref laps de temps.



Corrosion
L'agonie que les esclaves tourmentés des Eldars Noirs ressentent est canalisée sous forme de nuage acide entamant le blindage ennemi. Toute unité ennemie se trouvant dans le nuage subit des dégâts supplémentaires suite à toutes les attaques.



Rage renouvelée
Tous les pouvoirs innés des Eldars Noirs ne causent pas forcément de dégâts à leurs adversaires. Cette capacité ravive la fureur et la malveillance animant les unités des Eldars Noirs, rechargeant instantanément toutes les capacités de l'unité ciblée.



Tempête d'Âme
Ce pouvoir apocalyptique génère un maelstrom d'énergie destructrice pouvant être guidée parmi les rangs ennemis. Toutes les unités, amies et ennemies, subissent de graves dégâts quand elles sont prises dans la terrible fureur de la Tempête d'Âmes.

CAPACITÉS DES UNITÉS DES ELDARS NOIRS



Récolte d'Essence d'Âme
Nombre des compétences et capacités les plus efficaces des Eldars Noirs sont alimentées par les âmes de leurs ennemis vaincus. Certaines unités clés, comme les Talos et les Esclaves Torturés, peuvent extraire cette énergie et en faire une ressource pour l'effort de guerre des Eldars Noirs.



Grenades Terrorfex
Les grenades Terrorfex comptent au nombre des armes les plus sournoises de l'arsenal des Eldars Noirs. Emplies d'un gaz provoquant d'horribles visions, elles ont un effet dévastateur sur le moral adverse. Tandis que les unités ennemies luttent pour récupérer, elles sont aveugles et peuvent donc être facilement tuées ou capturées.



Animus Vitae
Ce pouvoir enserre l'ennemi dans du métal barbelé chargé psychiquement afin de l'immobiliser. Le prisonnier perd son énergie, absorbée par le Grand Voïvode qui l'a lancé.



Creuset de Malédiction
Produit de Psykers tourmentés et torturés, le Creuset de Malédiction libère les esprits torturés des Psykers capturés et engendre la folie chez l'ennemi, qui se bat contre ses propres troupes.



Rafales Désordonnées
La machine de guerre Talos peut tirer des rafales au hasard dans toutes les directions, prenant par surprise et blessant les ennemis en approche.



Court-circuit
Les ingénieurs des Eldars Noirs ont inventé un moyen pour les chasseurs Raven de créer une impulsion P.E.M. localisée désactivant les systèmes de désignation électroniques, qui neutralise provisoirement les armes des véhicules et des bâtiments.



Moteurs Hurlants
Le Raider est équipé de Moteurs Hurlants, des réacteurs de saut modifiés produisant un terrible hurlement. Les pilotes de Raider ont mis au point des tactiques leur permettant d'atterrir au milieu des escouades ennemies pour les désorganiser et démoraliser.



Choc d'âme
Pour défendre la Chambre d'asservissement, les tortionnaires qui s'y trouvent peuvent sacrifier la vie d'un esclave afin d'expédier une onde de choc d'énergie psychique, infligeant des dégâts aux escouades alentours.



Faux Noire
Pouvoir ultime du Trône de Destruction, la Faux Noire surcharge les armes du véhicule, dénudant le sol avec un faisceau concentré de pure matière noire. Cette attaque met en pièces toute unité assez malchanceuse pour se trouver sur son chemin.



Amplificateur de Tortures
Maîtres tortionnaires des Eldars Noirs, les Tourmenteurs infligent de sévères dégâts au moral grâce à l'Amplificateur de tortures. Situé en haut d'une perche, l'Amplificateur de tortures diffuse les hurlements enregistrés des captifs des Eldars Noirs. Cela ralentit les unités ennemies à proximité et mine leur moral, même si l'Amplificateur de tortures finit par s'éteindre.



Naja
Le Tourmenteur tire une fléchette empoisonnée provoquant des dégâts considérables à une cible unique à portée. Une unité mourant suite à l'utilisation d'un Naja explose, blessant les autres unités alentours sous une douche de sang et d'os.



Destruction d'âme
Ravi par toute nuance de malaise, le Tourmenteur utilise la destruction d'âme pour faire exploser une pile de cadavres, blessant ainsi les unités voisines.

NOUVELLES UNITÉS



SPACE MARINES

LAND SPEEDER TEMPEST – Cette variante Tempest du Land Speeder comprend un cockpit blindé et fermé à un siège, un canon d'assaut sur la proue et des missiles latéraux. Le Tempest est déployé par les chapitres de Space Marines quand ils ont besoin d'un soutien rapide et capable de fournir un tir nourri.



SPACE MARINES DU CHAOS

HELL TALON – Le Hell Talon du Chaos est le bombardier de ligne de front des Légions Renégates, son profil agressif et son redoutable arsenal d'armes pouvant facilement rivaliser avec la plupart des avions loyalistes. Manœuvré par trois hommes, le Hell Talon est un nouveau venu dans l'arsenal de machines de guerre grandissant du Chaos.



ORKS

CHASSA-BOMBAZ – Les Chassa-Bombaz fournissent aux Orks un tir de soutien à déplacement rapide. Avec leurs bombes et roquettes dévastatrices, ils peuvent rapidement semer la destruction sur les forces ennemies.



ELDARS

NIGHT WING – Le Night Wing est le principal chasseur de combat des Eldars, qui combine une vitesse et une maniabilité inégalées par les chasseurs impériaux à une puissance de feu considérable et à une protection par champ énergétique sophistiquée.



GARDE IMPÉRIALE

BOMBARDIER MARAUDER – Le bombardier marauder est la bête de somme de la marine impériale. Utilisé comme vaisseau d'attaque, il remplit également un rôle tactique puisqu'il soutient les offensives au sol en bombardant les troupes ennemies, généralement avant une attaque d'envergure.



NÉCRONS

ESSENCE DU DECEIVER – Outre le fait qu'il peut prendre la forme du Nightbringer, le Seigneur Nécron peut dans Soulstorm devenir l'autre dieu C'tan : le Deceiver. Les pouvoirs du Deceiver lui permettent de terrifier, troubler et finalement détruire ses ennemis. Le moral d'armées entières peut être brisé d'un seul mot de cette vile créature.



EMPIRE TAU

BARRACUDA – Premier avion de combat de l'Empire Tau, le Barracuda vole au-dessus des champs de bataille en ruine, apportant un soutien anti-aérien et anti-véhicules à l'effort de guerre Tau. La Caste de la Terre a conçu l'armement du Barracuda pour lui permettre d'attaquer efficacement les cibles blindées, tout en lui garantissant une vitesse et une maniabilité suffisantes pour affronter d'autres chasseurs.

Vos jeux jusqu'à 40 % plus rapides.
Un son surround incroyable dans votre casque.

Sound BLASTER

Xtreme Fidelity™

Vous n'en croirez pas vos oreilles!

Changez pour une carte son Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series : n'écoutez plus vos jeux, vivez-les !

Plus d'informations sur europe.creative.com/xfi CREATIVE

©2008 Creative Technology Ltd. Toutes les autres marques sont des marques ou des marques déposées de leur détenteur respectif.

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

1. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le 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 voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

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 AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran 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'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous 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 au droit 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 reproduire, décompiler 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. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interpopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles.Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque 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 ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le (s) concessionnaires(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 AUTORISE 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, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION 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 ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

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 REPONSABILITE 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 du prix d'achat 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 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. RESILIATION

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 doant 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. INTEGRALITE 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 signé par THQ n'aura aucune force exécutoire.

Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, 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 sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original.

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. et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré.

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

Service clientèle:
THQ France
1, rue Saint Georges
75 009 PARIS

WARHAMMER 40,000

DANS LES TÉNÈBRES DU LOINTAIN FUTUR, IL N'Y A QUE LA GUERRE !

Le futur cauchemardesque du quarante-et-unième millénaire vous attend. Opposez les Space Marines à la menace tyranide dans la Bataille pour Macragge.



POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES FIGURINES ET LES JEUX ISSUS DE L'UNIVERS DE WARHAMMER® 40,000™, ALLEZ SUR

www.games-workshop-fr.com

Copyright © Games Workshop Ltd 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Citadel, the Citadel device, Warhammer, Warhammer 40,000 device, and all associated marks, names, races and race insignia, characters, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

NOTES

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas
y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:
Registra tu juego en **www.thq-games.es** para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi
de 10 à 12h et de 14 h à 20h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

10/07

TOUCHES DE RACCOURCI

Commandes générales

Ping	Ctrl + P
Changer type de ping	Ctrl + E
File d'attente des commandes	Maintenir Maj
Pause	Pause
Afficher menu Pause	F10
Menu des objectifs	F11
Menu diplomatie	F12
Chat allié	Entrée
Chat avec tous	Maj + Entrée ou Ctrl + Entrée
Parcourir les événements	Barre d'espace
Parcourir armées inactives	.
Parcourir constructeurs	,
Parcourir recherche	Ctrl + R
Changer État d'alerte oui/pause	Ctrl + O
Annuler État 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
À distance	F7

Commandes des unités

S'arrêter	Q
Se déplacer	V
Déplacement d'attaque	A
Attaque de mêlée	Z
Construire	B
Rattacher/Détacher	T
Terrain d'attaque	G
Autodestruction	Suppr
Débarquer	N
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	Maintenir Ctrl + click unité

Commandes de la caméra

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

7ca8-b9c9-a78e-5fd6-2866

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

WWW.THQ.FR

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges, 75009 Paris

04563