

Manuel téléchargé sur :
www.traduction-jeux.com

Sur ce site vous trouverez
 d'autres manuels et patches
 de traduction pour vos jeux !

Licensed by:



Atari France • 1 Place Verrazano • Vaise, 69252 Lyon Cedex 9 • France

Dungeons & Dragons, D&D, and the Dungeons & Dragons logo, Eberron and the Eberron logo, and Wizards of the Coast and its logo, characters, character names, and their distinctive likenesses are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2004 Wizards. Software Software © 2004 Atari Interactive, Inc. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

ATARI



EBERRON

ATARI

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Vérification des spécificités du système

Veillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.

L'**outil de diagnostic de DirectX** vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester **DirectDraw**, **Direct3D** et **DirectSound**.

Remarque : à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de **"tâches de fond"**, qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

• Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez **FERMER**, **DESACTIVER** ou l'option équivalente.

• Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de **"maintenance"** sur votre PC.

Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

1 Cliquez sur le bouton démarrer et choisissez l'option Aide (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

• **Avant toute chose**, essayez de télécharger le pilote de carte graphique le plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants de cartes graphiques** les plus connus :

Asus: <http://www.asus.com>
ATI: <http://www.ati.com>
Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
Guillemot: <http://www.guillemot.com>
Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
C-Media: <http://www.cmmedia.com.tw>
Diamond: <http://www.diamondmm.com>
ESS: <http://www.esstech.com>
Videologic: <http://www.videologic.com>
Yamaha: <http://www.yamaha.com>

• **Si vous ne trouvez pas de mise à jour**, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant de chipset de carte graphique** :

NVIDIA: <http://www.nvidia.com>
ATI: <http://www.ati.com>
Power VR: <http://www.powervr.com>
Matrox: <http://www.matrox.com>
S3: <http://www.s3graphics.com>
Intel: <http://www.intel.com>
SIS: <http://www.sis.com>

• Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote de carte son** le plus récent :

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

Important : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

Windows 98/ME

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.
2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Sysray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.
3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

Windows 2000/XP Professionnel

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.
2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.
Remarque : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

Windows XP Familial

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.
2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

Avant de lancer l'appel, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98;

Windows® Me)

- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

TABLE DES MATIERES

Pour commencer.....	5
Le fichier LisezMoi	5
Configuration et installation	5
Menu principal.....	6
Raccourcis.....	15
Interface.....	19
Surface et monde souterrain	24
Economie	24
Construction	25
Champions et unités (Ordre de la Flamme)	28
Champions et unités (Umbragen)	49
Crédits	59
Avertissement sur l'épilepsie	66
Support technique	67

POUR COMMENCER

Le fichier LisezMoi

Le DVD-Rom du jeu *Dragonshard™* contient un fichier LisezMoi. Vous y trouverez le contrat de licence, mais aussi les dernières informations concernant le jeu. Nous vous conseillons vivement de lire ce fichier afin de prendre connaissance des modifications éventuelles apportées au jeu après l'impression de ce manuel.

Pour lire ce fichier, faites un double clic dessus dans le répertoire *Dragonshard* du disque dur (par défaut C:\Program files\Atari\Dragonshard). Vous pouvez également lire le fichier LisezMoi en cliquant sur le bouton Démarrer de la barre de tâches Windows®, puis sur Tous les programmes, Atari, *Dragonshard*, et enfin sur le fichier LisezMoi.

CONFIGURATION ET INSTALLATION

Démarrez Windows® 2000/XP.

1. Insérez le DVD-Rom n°1 de *Dragonshard™* dans votre lecteur de DVD-Rom.
2. Un écran titre apparaît si l'exécution automatique est activée. Dans le cas contraire, ou si l'installation ne démarre pas de façon automatique, cliquez sur le bouton Démarrer dans la barre de tâches Windows®, puis sur Exécuter. Tapez D:\Setup et cliquez sur OK. **Note :** si votre lecteur de DVD-Rom correspond à une lettre autre que D, tapez cette lettre et non D.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation de *Dragonshard™* à partir du DVD-Rom.
4. Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton Démarrer dans la barre de tâches Windows® et choisissez Tous les programmes/Atari/*Dragonshard*/*Dragonshard* pour lancer le jeu.

Note : Le disque 1 de *Dragonshard™* doit être présent dans votre lecteur de DVD-Rom pour lancer une partie.

Installation de DirectX®

Dragonshard™ nécessite que DirectX® (version 9.0c ou ultérieure) soit installé. Si DirectX® 9.0c ou supérieur n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur "Oui" pour accepter le contrat de licence de DirectX® 9.0c. Ceci lance l'installation de DirectX® 9.0c.

MENU PRINCIPAL



Le Menu principal s'ouvre automatiquement quand vous lancez le jeu.

PROFIL – Crée un nouveau profil utilisateur, ou sélectionne un profil existant.

L'avancement dans la campagne Un joueur et les options sélectionnées sont sauvegardés au sein de chaque profil utilisateur.

CAMPAGNE – Lance une nouvelle campagne.

ESCARMOUCHE – Permet de lancer une bataille.

MULTIJOUEUR – Affrontez d'autres joueurs via GameSpy ou un réseau local (Lan).

CHARGER – Charge une campagne sauvegardée en mode Un joueur ou un replay.

OPTIONS – Permet de modifier les paramètres vidéo, audio et de jeu, ou d'afficher les crédits.

VERIFICATION MISES A JOUR – Permet de télécharger les mises à jour.

QUITTER – Permet de sortir du jeu et de revenir au Bureau Windows®.

Menu Campagne



Sélectionnez **Campagne** dans le Menu principal pour commencer une aventure à base de missions successives. Vous avez le choix entre les deux factions suivantes :

L'Ordre : alliance entre humains, forgeliers, halfelins, nains et autres, ayant tous le même objectif : s'emparer du Cœur de Sibérys et de ses pouvoirs magiques. Voir en pages 28-38 pour tout ce qui concerne unités et pouvoirs.

Le Peuple lézard : ces natifs de l'Anneau des Tempêtes n'ont qu'un but : défendre leur domaine contre tout intrus. Voir en pages 39-48 pour tout ce qui concerne unités et pouvoirs.

Vous devez choisir l'un des trois niveaux de difficulté : **Facile**, **Normal** ou **Difficile**.

Les missions disponibles sont indiquées par des icones sur la carte ; cliquez sur un icône de mission pour le sélectionner, puis sur Démarrer pour commencer l'aventure.

Menu Escarmouche



Sélectionnez **Escarmouche** dans le Menu principal pour lancer une bataille contre un ou plusieurs adversaires gérés par l'ordinateur (ou adversaires IA), sur l'une des cartes disponibles en mode multijoueur. Vous pouvez utiliser les paramètres par défaut ou peaufiner une configuration précise en cliquant sur l'une des options suivantes :

Paramètres personnels

En haut du menu Escarmouche, déterminez le nombre de joueurs (vous plus les adversaires IA), dans la limite autorisée par la carte choisie. Vous pouvez choisir le niveau de faction et de compétence de chaque joueur. Il est également possible de créer des équipes, de choisir leurs couleurs et d'assigner des handicaps à chaque joueur.

Paramètres de carte

Les paramètres de carte apparaissent en bas à gauche du menu Escarmouche. La fenêtre de carte affiche un aperçu de la carte, sa taille et la nature du terrain : montagnes, marécage, désert ou jungle. A chaque carte correspond un nombre maximum de joueurs.

Paramètres de jeu

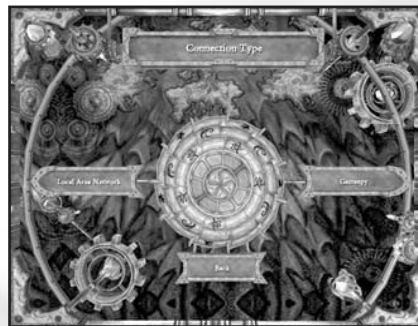
Les paramètres de jeu apparaissent en bas à droite du menu Escarmouche, et vous permettent d'affiner le gameplay.

- **Conditions de victoire :** Définit les critères de victoire de la bataille. Les options sont :
- **Destruction :** élimination de tous les bâtiments ennemis.
- **Expansion :** contrôle de plus de 50% des bases d'expansion pendant une durée définie.

- **Artéfacts** : récupération et conservation de plus de 50% des artefacts pendant une durée définie.
- **Contrôle** : contrôle de plus de 50% des Lieux de pouvoirs pendant une durée définie.
- **Ressources de départ** : définit la quantité de ressources de chaque joueur en début de partie.
- **Acquisition d'expérience** : définit la vitesse à laquelle les joueurs gagnent des points d'expérience (PX).
- **Alliés près les uns des autres** : cette option place les membres d'une même équipe près les uns des autres au début de la partie.
- **Activer soldats** - les soldats sont affichés quand les capitaines montent en niveau

Quand vos choix sont définis, cliquez sur **Lancer la partie** pour commencer la bataille.

Menu multijoueur

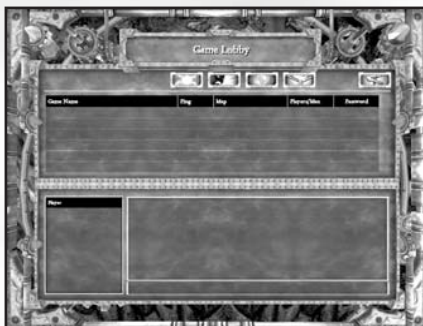


Lorsque vous sélectionnez **Multijoueur** depuis le Menu principal, le menu qui apparaît vous permet de choisir le type de connexion, soit GameSpy soit un réseau local (Lan).

Si vous choisissez **GameSpy**, il vous est demandé de vous connecter à GameSpy de façon anonyme. Après l'établissement de la connexion, l'écran Salon qui s'affiche contient la liste des parties en ligne auxquelles vous pouvez participer.

Si vous choisissez **Lan**, l'écran Salon qui s'affiche contient la liste des parties en réseau local auxquelles vous pouvez participer.

Ecran Salon



L'écran Salon vous permet de rallier une partie multijoueur, mais aussi d'en créer une.

Le panneau de Chat apparaît en bas de l'écran ; il permet de lire et d'entrer des messages textes. Pour envoyer un message à tous, saisissez votre texte dans la fenêtre.

Vous pouvez également envoyer un message privé à quiconque apparaît dans la liste ; pour ce faire, cliquez sur le nom du joueur choisi, saisissez votre texte et cliquez sur le bouton **Murmurer**.

Les parties actives apparaissent dans le panneau du milieu. Pour afficher les infos relatives à une partie (carte, nombre de joueurs, type de partie), sélectionnez-la.

Créer partie : Cliquez sur ce bouton pour créer une partie.

Rejoindre partie : Cliquez sur ce bouton pour rallier la partie sélectionnée.

Rafraîchir : Cliquez sur ce bouton pour mettre à jour la liste des parties disponibles.

Filtrer parties : Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître les options de filtrage des parties.

Arrière : Cliquez sur ce bouton pour revenir au Menu principal.

Menu créer / rallier une partie

Ce menu apparaît quand vous créez ou ralliez une partie. Si vous créez une nouvelle partie, il vous est demandé de choisir un nom pour celle-ci et de définir un éventuel mot de passe (optionnel). Si vous ralliez une partie verrouillée par un mot de passe, il vous est demandé de le saisir avant de continuer.

Quand vous avez créé ou rejoint une partie, vous passez à l'écran suivant, l'accueil multijoueur.

Ecran d'accueil multijoueur



Sur cet écran, les joueurs attendent que la partie se remplisse, afin que le créateur puisse lancer la partie. Le panneau du haut affiche les noms des joueurs présents, la faction choisie par chacun, les couleurs des équipes, l'effectif de chaque équipe et les éventuels handicaps.

Si vous n'êtes pas le créateur de la partie, vous verrez un bouton **Prêt**. Quand vous êtes prêt à jouer, cliquez sur ce bouton. Une lumière verte apparaît alors à droite de votre nom, visible par tous les autres joueurs.

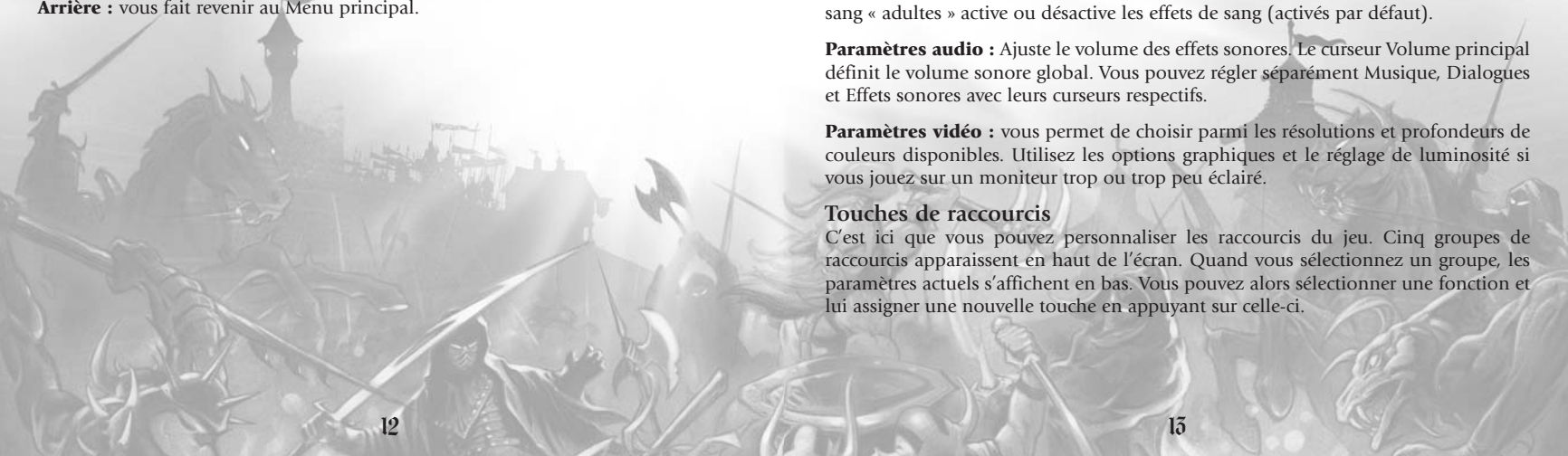
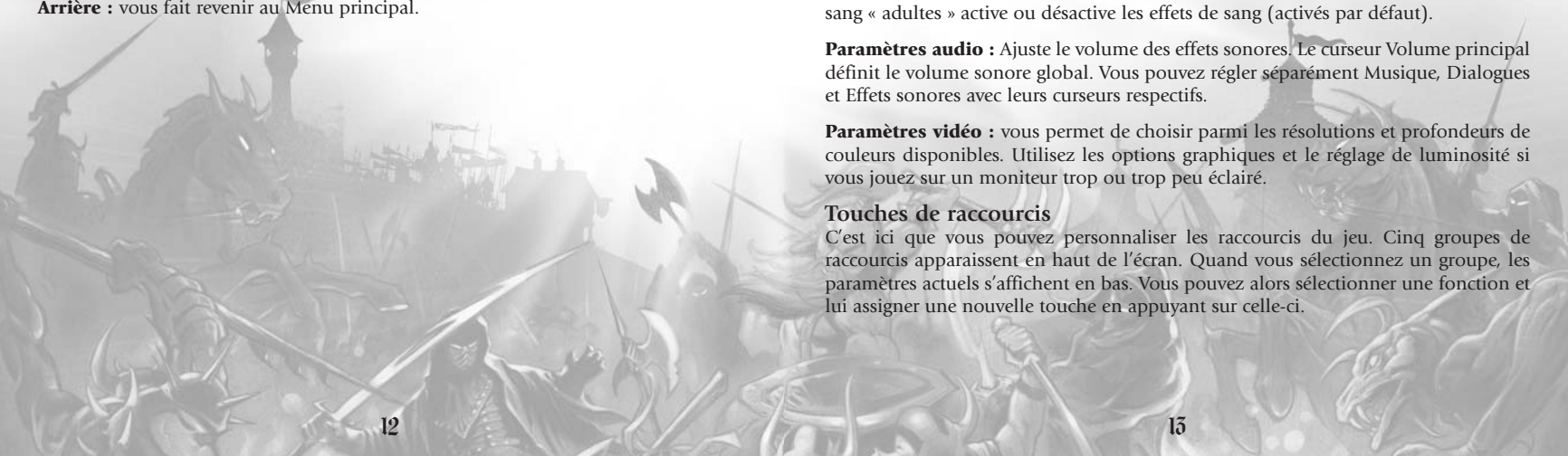
La fenêtre de chat est située en bas de l'écran ; vous pouvez y saisir des messages destinés aux autres joueurs avant que la partie commence.

Pour afficher les paramètres de la partie, cliquez sur le bouton **Options**, à droite de la fenêtre de chat. Le créateur de la partie peut changer ces paramètres à tout moment avant le début de la partie. Les paramètres de la carte sont affichés en bas à gauche : nom de la carte, taille, nombre de joueurs maximum et type de terrain.

Si vous êtes le créateur de la partie, vous verrez un bouton **Ejecter**. Pour éjecter un joueur avant le début de la partie, sélectionnez-le et cliquez sur ce bouton.

Utilisez le bouton Murmurer pour envoyer des messages personnalisés à un seul joueur.

Quand tous les joueurs ont cliqué sur le bouton **Prêt**, le bouton **Lancer la partie** peut être activé par le créateur. Pour démarrer la partie, le créateur doit cliquer sur ce bouton.



Commandes de jeu : raccourcis généraux.

Commandes unités : raccourcis relatifs aux unités (formation et ordres).

Commandes interface : raccourcis relatifs à l'interface utilisateur.

Commandes groupes : raccourcis relatifs aux groupes d'unités (formation de groupe et ordres de groupe).

Commandes bâtiments : raccourcis relatifs aux unités (construction et gestion).

Note : Le bouton Réglages par défaut, en bas à gauche de l'écran, rétablit l'assignation par défaut de tous les raccourcis.

Playlist

Permet d'établir une playlist composée de MP3 puisés dans votre collection et/ou des morceaux fournis avec le jeu.

Crédits

Affiche les crédits du jeu.

RACCOURCIS

Les bases des ordres aux unités

Clic gauche

Pour sélectionner une unité ou un bâtiment, faites un clic gauche sur l'objet voulu. Pour sélectionner un groupe d'unités, tracez un cadre autour des unités voulues en cliquant sur un angle du cadre à tracer. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le curseur, puis cliquez à nouveau. Pour désélectionner une unité, appuyez sur la touche [Maj] et faites un clic gauche sur l'unité.

Le clic gauche de la souris permet également de sélectionner les options disponibles au sein d'un bâtiment : entraînement d'unités, passage de niveau, options de menu...

Clic droit (optionnel)

Le clic droit de la souris permet de lancer des ordres automatiques. Si, après avoir sélectionné une unité ou un groupe d'unités, vous faites un clic droit sur une unité, un bâtiment ou un point de la carte, le jeu donne aux unités sélectionnées l'ordre le plus logique correspondant.

Si vous faites un clic droit sur une unité ennemie, les unités sélectionnées s'en approchent et l'attaquent. Si vous faites un clic droit sur un point de la carte, les unités sélectionnées s'y rendent automatiquement. Si vous avez sélectionné un bâtiment et faites un clic droit sur un point de la carte, toutes les unités formées au sein de ce bâtiment iront automatiquement à ce point quand elles sortiront du bâtiment. Un drapeau de ralliement s'affiche alors sur la carte.

Points de passage et ordres multiples

Pour donner une série d'ordres automatiques, maintenez la touche [Maj] enfoncée et faites une série de clics droits. Vos unités emprunteront alors les points de passage définis (si vous avez cliqué sur des points de la carte), attaqueront les ennemis ou exécuteront les ordres donnés dans l'ordre spécifié.

Défilement de la carte

Pour faire défiler la vue générale, utilisez les touches flèches ou positionnez le curseur sur un bord de la carte. La vue se décale alors dans la direction indiquée par le curseur de la souris.

Pour faire défiler la carte, vous pouvez également déplacer la souris en maintenant le bouton du milieu enfoncé.

Notifications

Le jeu vous informe, de façon visuelle et sonore, quand un événement important se produit dans la partie en cours. Quand vos unités sont attaquées, vous en êtes averti. Appuyer sur la [barre d'espace] centre la vue générale sur le point de la carte concerné par la dernière notification. Vous pouvez également cliquer sur l'icône de notification pour centrer la vue.

Commande vue caméra

La molette de la souris permet d'opérer un zoom avant et arrière. Vous pouvez également appuyer sur les touches [8] et [2].

Raccourcis par défaut

COMMANDES BATIMENTS	
Montée de niveau unité	U
Annuler / confirmer construction	Echap
Démolir	Suppr
Annuler montée de niveau	Retour arrière
Réparer bâtiment / mur	I
Améliorer mur	W
Construire mur	W
Créer point de ralliement	Clic droit
Annuler production d'unité	Retour arrière
COMMANDES GENERALES	
Historique dialogues	Alt + D
Vue poursuite unité	Ctrl + L
Vue par défaut	5 pavé numérique
Rotation vue caméra trigo	6 pavé numérique
Rotation vue caméra sens aiguilles	4 pavé numérique
Défilement bas	Flèche bas
Défilement haut	Flèche haut
Défilement gauche	Flèche gauche
Défilement droite	Flèche droite
Abaisser angle de vue	9 pavé numérique
Relever angle de vue	3 pavé numérique
Zoom avant	8 pavé numérique
Zoom arrière	2 pavé numérique
Alerte minicarte	Alt + Q
Afficher menu	Echap
Pause	Shift+P
Basculer donjon / surface	[~]
Afficher barres de santé	\
Sauvegarde rapide	Ctrl + Q
Chargement rapide	Ctrl + W
Centrer vue sur dernière alerte	Barre d'espace
Sélectionner toutes les unités à l'écran	Ctrl + C
Défilement bâtiments	Virgule
AUDIO	
Son on / off	Ctrl + N
Musique on / off	Ctrl + M
Réduire volume	[-]
Augmenter volume	[+]
COMMANDES DE CHAT	
Démarrer Chat (équipe)	Entrée
Démarrer Chat (général)	Maj + Entrée
Mode Chat par défaut	Alt + [-]

COMMANDES UNITES	
Déplacement offensif	A
Patrouiller	P
Garder	G
Tenir position	H
Activer pouvoir 1	F1
Activer pouvoir 2	F2
Activer pouvoir 3	F3
Activer pouvoir 4	F4
Activer pouvoir 5	F5
Activer pouvoir 6	F6
Défilement unités sélectionnées	Tab
Tuer unité	Suppr
Sélection groupes	Ctrl + 1 – 9 pavé num
Sélection / centrer vue sur champion	C

Raccourcis Ordre

CONSTRUCTION	
Temple des Archons	A
Guilde des façonneurs	G
Ordre de l'Arc	B
Forgeron	D
Donjon	K
Antre du savoir	L
Ordre de la Flamme	O
Dolmen des anciens	H
Taverne	T
Forge des Titans	F
Tour des ensorceleurs	S
CRÉATION D'UNITÉ	
Créer capitaine (générique)	B
Invoker Marryn	M
Invoker Bastion	B
Invoker Kaël	K
Invoker Amathor l'oracle	S
Invoker mastodonte Phénix	J

Raccourcis Peuple lézard

CONSTRUCTION	
Antre des tortues	T
Marigot toxique	X
Cimetière impie	B
Cairn	V
Monument draconique	D
Nid de ptéradons	R
Terrier de collecte	C
Bayou	H
Arène	F
Hutte mystique	M
Grande Mère	G
CRÉATION D'UNITÉ	
Créer capitaine (générique)	B
Invoquer Rougecroc	R
Invoquer Woven	W
Invoquer Lamedargent	S
Invoquer Griffenoire	B
Invoquer mastodonte Draconien de guerre	J

Raccourcis Umbragen *

CONSTRUCTION	
Autel du Passage	P
Abysses des arcanes	A
Chambre des lames	B
Cavernes grouillantes	I
Bassin d'obsidienne	O
Sanctuaire du tourment	S
Creuset ardent	C
Autel de la nuit	N
Repaire maléfique	L
Néant murmurant	W
Cathédrale des ténèbres	D
CRÉATION D'UNITÉ	
Créer capitaine (générique)	B
Invoquer Satros	T
Invoquer Silence	S
Invoquer la Reine sanguinaire	B
Invoquer Orobis	O
Invoquer mastodonte tyranneuil	J

* En multijoueur uniquement.

INTERFACE

Affichage tête haute (HUD)



Icones de contrôle de groupe



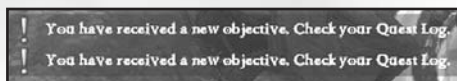
Vous pouvez créer jusqu'à dix groupes d'unités. Pour créer un groupe, sélectionnez les unités souhaitées, puis appuyez simultanément sur **[Ctrl]** et **[1 - 0]**. Une fois les unités groupées, il suffit d'une simple pression sur l'icône du groupe (ou sur la touche associée, **[1 - 0]**) pour le sélectionner. Un double clic sur l'icône d'un groupe (ou une double pression sur la touche associée) sélectionne le groupe voulu et centre la vue sur lui.

Barre d'information



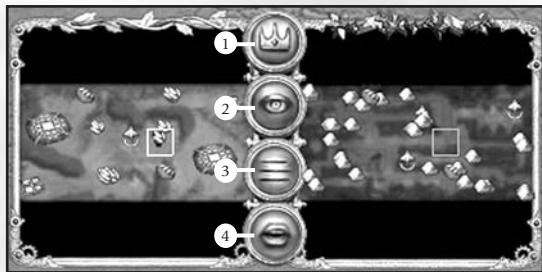
- Bouton Objectifs :** Cliquez ici pour afficher la fenêtre des quêtes et objectifs. Le bouton Objectifs clignote quand une nouvelle quête a été donnée.
- Bouton Journal du savoir :** Cliquez ici pour passer en revue l'historique de *Dragonshard*.
- Bouton Dialogues :** Cliquez ici pour relire les dialogues.
- Bouton Conseils :** Cliquez ici pour relire les conseils. Pour désactiver les conseils, cochez la case Désactiver pop-up.

Aide contextuelle



Si vous placez le curseur de la souris au-dessus d'un élément d'interface, une fenêtre apparaît, qui vous explique son fonctionnement.

Minicartes



Deux minicartes s'affichent en bas à gauche. Celle la plus à gauche représente la surface (le champ de bataille au niveau du sol), et celle de droite le monde souterrain. Le carré blanc représente la vue générale actuelle ; pour déplacer la vue générale, il vous suffit de faire un clic gauche sur le point voulu de la minicarte.

Il y a quatre boutons entre les deux minicartes :

- 1. Icône de l'écran Roi :** Cliquez ici pour faire apparaître l'écran Roi. Celui-ci vous permet de passer en revue tous les bâtiments à construire et les unités à former disponibles, ainsi que les pouvoirs dont disposeront les unités quand elles monteront de niveau. Voir en page 20 pour plus de détails.
- 2. Icône Regardez ça :** Cliquez ici, puis sur l'une des minicartes, pour indiquer à vos alliés de... regarder ici.
- 3. Icône Options :** Cliquez ici pour faire apparaître le menu Options, qui vous permet de modifier divers paramètres, de recommencer la mission en cours, de charger, sauvegarder, et quitter le jeu.
- 4. Icône Chat :** Cliquez pour afficher les options de Chat.

Panneau des unités sélectionnées



Quand une unité est sélectionnée, son portrait apparaît dans le panneau en bas, au milieu. Si plusieurs unités sont en file d'attente de développement, leur nombre est indiqué en superposition sur le bouton du capitaine. La recherche de niveaux d'unités ne gêne pas la production et peut se faire simultanément. Les unités sont groupées par type. Appuyez sur **[Tab]** pour naviguer entre les sous-groupes. Le panneau affiche les statistiques de la première unité du sous-groupe.

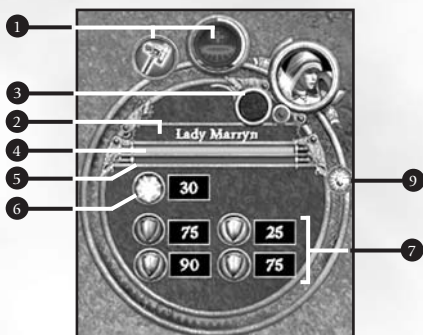
Barre d'info



Les cinq compteurs suivants apparaissent dans la barre d'info :

- 1. Expérience :** Affiche le total d'expérience globale gagnée.
- 2. Population :** Le premier chiffre indique la population actuelle, le second, la population maximale.
- 3. Capitaines :** Affiche le nombre de capitaines en jeu et le maximum que vous pouvez avoir.
- 4. Or :** Indique votre réserve d'or actuelle.
- 5. Dracolithes :** Indique votre stock actuel de dracolithes.

Afficheur tête haute



Quand une unité ou un bâtiment est sélectionné, le HUD apparaît en bas à gauche de l'écran, et indique les infos relatives à l'élément sélectionné. Si cet élément est une unité, le HUD affiche les informations suivantes :

1. **Icones de pouvoirs** : affiche tous les pouvoirs de l'unité. Pour utiliser un pouvoir, cliquez sur l'icône correspondant.
2. **Nom de l'unité** : Nom de l'unité sélectionnée.
3. **Niveau** : Niveau actuel de l'unité sélectionnée.
4. **Points de vie** : La barre verte indique une unité en bonne santé ; si la santé passe en dessous de 50%, la barre vire au jaune, et à partir de 25%, elle devient rouge.
5. **Barre d'énergie** : La barre bleue indique le niveau d'énergie de l'unité, qui sert à activer les pouvoirs spéciaux.
6. **Arme** : Indique le type de dégâts (physiques, feu, poison ou magie) et la quantité de dégâts infligés par l'arme de l'unité.
7. **Résistances** : Résistances, exprimées en pourcentage, de l'unité au feu, à la magie et au poison.
8. **Armure** : Indique la valeur d'armure de l'unité sélectionnée. La valeur d'armure équivaut à une réduction des dégâts face aux dégâts physiques.
9. **Pouvoirs passifs** : Les pouvoirs toujours actifs et ne nécessitant pas d'activation s'affichent ici.
10. **Icones bonus/malus** : les effets magiques positifs ou négatifs affectant l'unité s'affichent ici.

Note : Arme et résistances sont sujettes à modifications en fonction de divers effets magiques. Les effets positifs apparaissent en vert, les négatifs en rouge.

Sac à dos



Les objets ramassés apparaissent verticalement, sur le côté droit de l'écran, dans le sac à dos.

Généralement, on trouve ces objets dans le monde souterrain, mais pas toujours. On peut les utiliser à tout moment pour bénéficier de l'effet indiqué en cliquant sur l'icône associée. Le sac à dos contient un nombre d'emplacements limité, et une alerte vous informe si vous n'avez pas la place requise pour ramasser un objet.

Les objets de quête en campagne Un joueur apparaissent sur le côté droit, les autres objets sur le côté gauche. Vous pouvez placer le curseur sur un objet pour faire apparaître un texte expliquant sa nature et son utilisation possible.

L'écran Roi



Pour faire apparaître cet écran, cliquez sur le bouton associé, entre les minicartes. Cet écran liste les capitaines que vous pouvez former, le niveau des unités et les pouvoirs de chacune.

Montée de niveau des capitaines

Quand vous faites un clic gauche sur le bouton de montée de niveau à côté d'un capitaine (il faut pour cela avoir assez de points d'expérience), celui gagne un niveau après un court instant.

SURFACE ET MONDE SOUTERRAIN

Le jeu se déroule sur deux niveaux. Construction de villes, formation d'unités et batailles à grande échelle ont généralement lieu à la surface. Mais la plupart de vos unités peuvent descendre dans le monde souterrain, où les attendent quêtes, pièges, portes verrouillées et monstres redoutables.

Patrouiller

Ordonne aux unités sélectionnées de patrouiller entre deux points de la carte.

Appuyez sur la touche P en ayant sélectionné une unité pour changer le curseur en curseur de patrouille. Faites un clic droit sur un point de la carte, et les unités patrouilleront entre leur position actuelle et ce point. Elles attaqueront tout ennemi rencontré lors de leur patrouille.

Brouillard de guerre

Quand vous commencez une mission en mode Un joueur, un voile noir recouvre la presque totalité de la carte. Chaque unité a une « vue » qui porte à une certaine distance, révélant terrains, unités et bâtiments. Au fil des explorations, le voile se dissipe. **Note** : il n'y a pas de voile en multijoueur.

Si vos unités perdent une zone de vue, la section concernée se couvre d'un brouillard de guerre. Celui-ci masque les unités ennemies, mais le terrain et les bâtiments demeurent visibles.

ECONOMIE

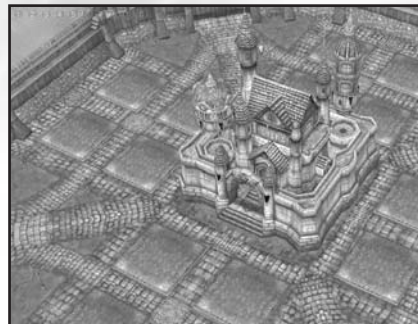
Les ressources du jeu sont de trois types : or, dracolithes et PX.

- L'or est la ressource de base. Il s'engränge automatiquement en fonction des bâtiments que vous contrôlez. Vous pouvez en gagner lors de quêtes, ou en pillant les trésors des monstres.
- Les dracolithes s'obtiennent par collecte à la surface sur les sites de chute. Parfois, une pluie de dracolithes forme une nouvelle zone de collecte. Vous pouvez également gagner des dracolithes en récompense d'une quête ou en pillant des monstres.
- Les points d'expérience ou PX se gagnent quand vos armées tuent des unités ennemies ou lorsque vous terminez des quêtes. Ils peuvent être dépensés sur un bâtiment, pour que celui-ci forme des capitaines de plus haut niveau. Quand un capitaine gagne un niveau, il gagne la capacité à rallier un soldat de plus dans son escouade. Il gagne également des points de vie et de l'armure, et peut faire plus de dégâts avec ses armes ou ses sorts. Dans certains cas, un capitaine peut gagner de nouveaux pouvoirs ou améliorer ceux qu'il possède déjà.

CONSTRUCTION

La plupart des parties débutent avec une ville. Chaque ville comprend un bâtiment principal, divers emplacements disponibles pour la construction et un mur d'enceinte.

Zones constructibles



Faites un clic droit sur un emplacement pour faire apparaître la liste des bâtiments que vous pouvez construire.

Certaines options seront grisées si vous n'avez pas les ressources ou prérequis nécessaires. Quand vous optez pour la construction d'un bâtiment sur l'emplacement choisi, faites un clic gauche. Quand le bâtiment est terminé, vous pouvez y "former" des unités. Ces unités ou capitaines peuvent monter de niveau dans leur bâtiment d'origine quand vous aurez gagné assez de PX.

Mur d'enceinte

Une muraille entoure les villes. Ce mur protège contre les attaques ennemies, surtout contre les raids éclairs. Pour améliorer un mur, faites un clic gauche dessus. Chaque faction possède trois niveaux de mur d'enceinte.

Champions

Le champion est un chef militaire choisi avant le démarrage de la mission en mode Un joueur, de l'escarmouche ou de la partie multijoueur. Chaque camp dispose de quatre champions différents. Chacun apporte un bonus aux unités alliées environnantes, et constitue à lui seul une force de frappe conséquente. Si votre champion tombe au champ d'honneur, il peut être ramené à la vie au bâtiment principal.

Capitaines

Les capitaines sont des unités que vous formez dans les bâtiments de votre ville. Chaque capitaine peut rallier et commander un certain nombre de soldats. Le nombre de soldats sous les ordres d'un capitaine ne peut excéder son niveau.

Soldats

Les soldats sont les troupes levées par les capitaines.

Escouades

Une escouade est composée d'un capitaine et de ses soldats. Chaque chef d'escouade voit son icône surmonté d'une petite étoile de couleur. Les autres membres ont un petit rond de la même couleur qui flotte au-dessus de leur icône. Les escouades sont sélectionnées et désélectionnées comme un groupe normal. Quand une escouade est sélectionnée, c'est toujours le capitaine qui la commande qui apparaît en premier dans le panneau de sélection.

Limite de population

Chaque bâtiment que vous construisez vous permet de contrôler un capitaine.

Récompenses de mission

Lors d'une campagne, chaque mission réussie vous rapporte des "points de mission". Ces points s'acquièrent en menant à bien des quêtes principales ou secondaires, en tuant des ennemis, en menant à bien une mission dans un temps imparti ou en réussissant une mission dans des conditions de difficulté supérieures.

Note : Les points gagnés lors d'une campagne ne peuvent être dépensés qu'au sein de cette campagne.

Vous gagnerez des points supplémentaires si vous préservez vos unités, si vous remplissez des objectifs avec moins d'unités, si vous dépensez moins de ressources ou si vous menez à bien toutes les quêtes d'une même mission.

Les points de mission permettent d'acheter des objets spéciaux. Certains sont réservés au champion que vous avez utilisé.

Ce champion est visible dans l'écran des récompenses, à côté de la sélection d'objets. D'autres objets, comme les sorts, potions ou parchemins de soins, ont un effet plus général et peuvent servir à diverses unités de votre armée.

Certains objets ne seront disponibles qu'une fois certaines missions menées à bien. Une marque s'affiche sur la carte de campagne quand vous accomplissez une mission.

Vous recevez également une médaille, dont la valeur est fonction des points de mission gagnés.

Note : Utiliser les codes de triche désactive le système de points de mission et de récompenses.

Ecran Sélection du champion



Au début de chaque mission, vous pouvez choisir le champion qui guidera vos troupes.

Ecran fin de mission



A la fin de chaque mission, l'écran Fin de mission s'affiche. Vous pouvez alors dépenser les points de mission pour acheter des artefacts à votre champion ou des objets de sac à dos. Vous pouvez également vendre certains objets.

CHAMPIONS ET UNITES DE L'ORDRE DE LA FLAMME

L'Ordre de la Flamme est une alliance composées d'humains, forgeriers, halfelins, immortels, nains et autres issus du Khorvaire. Ce bras armé de l'Eglise de la Flamme d'Argent regroupe des combattants issus d'origines et cultures très diverses, tous unis pour combattre au nom de la lumière. Guidés par les visions d'Amathor, les ignifiés ont amassé une armée concentrée sur un seul et même but : s'emparer des pouvoirs magiques du Cœur de Sibéry. Forte est la volonté de la Flamme, mais de nouvelles menaces ne cesseront d'émerger au fil de cette quête ardue.

CHAMPIONS



Dame Marryn

Dame Marryn dirige l'Ordre de la Flamme. Cette prêtresse ignifiée a rapidement gravi les rangs de l'Ordre, et a fait ses preuves à maintes reprises au combat, défendant les intérêts de l'Eglise en toute circonstance. Elle cherche aujourd'hui à réussir là où tous ont échoué : mettre la main sur le Cœur de Sibéry, au plus profond du Xen'drik.

Race : humaine

Classe : prêtre

Bonus global :

(s'applique à toutes les unités de l'équipe quand le champion est en jeu)

- **Pouvoir global –Résistance physique accrue (passif) :** confère un bonus substantiel aux résistances physiques de toutes les unités dans le camp de Dame Marryn.

Pouvoir global :

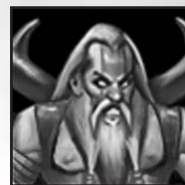
(pouvoir utilisable par le champion quand sa barre d'énergie est chargée)

- **Guérison suprême de groupe (cliquable) :** Soigne toutes les unités dans le camp de Dame Marryn, où qu'elles se trouvent.

Pouvoir offensif :

(attaque ou pouvoir utilisable contre une armée ou un monstre)

- **Marteau de justice (cliquable):** Marryn décrit un arc avec son marteau, affectant toutes les unités dans la zone d'effet.



Amathor L'Oracle

Amathor l'oracle est l'archimage qui sert de guide à l'Ordre de la Flamme dans son expédition au Xen'drik. Amathor est dans un état de vigilance permanente, qu'il a acquise lors d'une retraite sur les pics d'une chaîne de montagnes peuplée de monstres, de bourrasques de vent et de rafales de blizzard. C'est ici, seul au monde, survivant de l'impossible, qu'il a exploré ses limites physiques et aiguisé ses sens. Amathor l'oracle a abandonné la robe traditionnelle de ses pairs, ne conservant que les artefacts et détroques qu'il portait dans les pics du nord.

Race : nain

Classe : mage

Bonus global

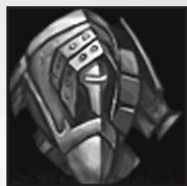
- **Pouvoir global – Régénération de l'énergie magique amplifiée (passif) :** Toutes les unités dans le camp d'Amathor régénèrent plus vite l'énergie magique.

Pouvoir global

- **Maîtrise des sorts (cliquable) :** Permet temporairement aux unités alliées d'utiliser leurs pouvoirs sans dépenser d'énergie magique.

Pouvoir offensif

- **Gel (cliquable avec cible) :** Recouvre une zone de givre, ce qui gèle temporairement les unités ennemies sur place. Puis la glace se rompt, infligeant alors des dégâts importants.



Bastion

Bastion est un puissant forgerier. La plupart des siens furent créées pour combattre lors de la guerre qui ravagea le Khorvaire, mais Bastion fut enrôlé dans l'Ordre de la Flamme pour veiller sur Dame Marryn. Bastion est un combattant redoutable doté d'une force incroyable, qui répand la terreur dans les rangs adverses.

Race : forgerier

Classe : guerrier

Bonus global

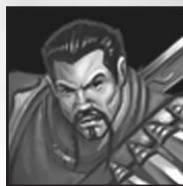
- **Pouvoir global – Bonus d'attaque (passif) :** Bonus de dégâts pour toutes les unités dans le camp de Bastion.

Pouvoir global

- **Plan de bataille (clicable) :** Tous les alliés de Bastion bénéficient d'un bonus temporaire aux dégâts contre les murs et les bâtiments.

Pouvoir offensif

- **Boule de démolition (clicable) :** Avec ce pouvoir, Bastion heurte le sol avec sa boule de démolition, blessant et repoussant tous les ennemis situés alentour.



Kaël

Kaël, ancien chef d'une guildes de voleurs, a délaissé son passé sordide pour tenter d'améliorer le sort du monde en soutenant l'Ordre.

Mais les vieilles habitudes ont la vie dure, et il n'a pas encore gagné la pleine confiance de ses pairs. Kaël préfère revêtir une apparence anodine, mais sa tenue passe-partout, et en

particulier son manteau, dissimulent un véritable arsenal, dont une collection impressionnante de dagues de lancer.

Race : humain

Classe : roublard

Bonus global

- **Pouvoir global – Résistances accrues (passif) :** Augmente les résistances au feu, au poison et à la magie des unités dans le camp de Kaël.

Pouvoir global

- **Trompe-la-mort (clicable) :** Quand ce pouvoir est activé, tous les alliés de Kaël restent en vie un court laps de temps quand leur niveau de santé atteint zéro.

Pouvoir offensif

- **Pluie de lames (clicable) :** Ce pouvoir déclenche une volée de lames qui partent en tous sens autour de Kaël, infligeant des dégâts massifs à tous les ennemis alentour.

Pouvoir

- **Détection/désamorçage des pièges (contextuel) :** Cette combinaison des compétences de Kaël en matière de Fouille et de Désamorçage lui permet de détecter et de désamorcer les pièges dissimulés dans le monde souterrain. Une fois désamorcé, un piège peut également être réarmé par Kaël afin qu'il se déclenche sur les ennemis.



CAPITAINES ET SOLDATS



Façonneur

Bâtiment requis : Guilde des façonneurs

Soldat créé : Artisan

Race : humain

Classe : façonneur

Les façonneurs sont d'habiles artisans qui donnent aux objets des propriétés magiques. Cette connaissance de la magie et de la façon de la stocker fait d'eux de précieux alliés de l'Ordre, car ils assistent les troupes au combat et peuvent réparer les forgeliers ayant subi des dégâts.

Pouvoirs

- **Force de taureau (clicable avec cible / lancement auto) :** Ce bonus peut être lancé sur toute unité alliée. Force de taureau grandit la cible et lui confère un bonus d'attaque et une résistance accrue aux dégâts physiques.
- **Réparer forgelier (clicable avec cible / lancement auto) :** Ce sort de soins ne fonctionne que sur les forgeliers.

Pouvoir des soldats

- **Bouclier (lancement auto) :** Bonus que l'artisan ne peut lancer que sur un allié, et qui augmente toutes les résistances de la cible.



Rôdeur

Bâtiment requis : Ordre de l'Arc

Soldat créé : Eclaireur

Race : humain

Classe : rôdeur

Les rôdeurs sont de redoutables archers, et leur capacité à explorer les contrées hostiles du Xen'drik, avec l'aide de leurs aigles, font d'eux de précieux alliés de l'Ordre.

Pouvoirs

- **Tir de précision (clicable avec cible) :** Ce pouvoir permet au Rôdeur de lancer une attaque à distance puissante sur une cible unique, causant d'importants dégâts.
- **Compagnon animal (clicable) :** Le Rôdeur invoque un compagnon animal aigle. Par défaut, celui-ci prend son envol et fait des cercles autour de son maître, mais il peut également être contrôlé individuellement pour partir en repérage. L'aigle ainsi invoqué a une valeur de santé, mais n'attaque pas.



Barbare

Bâtiment requis : Armurerie naine

Soldat créé : guerrier

Race : nain

Classe : barbare

Farouches barbares nains du clan Hammerfist, ces combattants implacables sont connus pour leur extrême férocité. Une force dévastatrice qui a toutefois ses limites : la rage guerrière qui les habite décuple certes les dégâts qu'ils font, mais elle réduit leurs défenses.

Pouvoirs

- **Rage de berserker (clicable / activable) :** Quand ce pouvoir est activé, le Barbare canalise sa rage : il perd de la vie mais augmente nettement les dégâts infligés.
- **Marque du Phénix (passif) :** Quand ce pouvoir est activé, tout Barbare qui tombe au combat place une Marque du Phénix sur les unités alentour. Une unité ayant la Marque du Phénix bénéficie d'un bonus aux dégâts qui augmente au fur et à mesure que sa santé diminue.



Paladin

Bâtiment requis – Ordre de la Flamme d'Argent

Soldat créé : chevalier

Race : humain

Classe : paladin

Constituant la première ligne de l'Ordre de la Flamme, les paladins en armure lourde sont des combattants dévoués et vertueux, excellant dans l'art de repousser les assauts par la force des armes.

Pouvoirs

- **Piétinement (clicable) :** Avec ce pouvoir, la monture du Paladin se cabre et frappe le sol de ses sabots, blessant légèrement les ennemis alentour et les repoussant.
- **Châtiment (clicable) :** Ce pouvoir canalise l'énergie divine qui vient frapper tous les ennemis autour du paladin, leur causant d'importants dégâts.



Prêtre

Bâtiment requis : Antre du savoir

Soldat créé : Acolyte

Race : humains

Classe : prêtre

Piliers de l'Ordre, les prêtres parcourent le monde afin de défendre les intérêts de leur culte. Réputés pour leurs sorts de guérison, ils sauvent chaque jour de nombreuses vies alliées sur les champs de bataille.

Pouvoirs

- **Soins (clicable / lancement auto) :** Cette série de sorts remonte le niveau de santé des unités alliées.
- **Immobilisation (clicable avec cible) :** Ce sort immobilise un adversaire, le rendant temporairement incapable de se déplacer et d'attaquer.

Pouvoir des soldats

- **Soins légers (clicable / lancement auto) :** Ce sort de soins de bas niveau rend un peu de santé à l'allié ciblé.



Titan forger

Bâtiment requis : Forge des titans

Soldat créé : gardien forger

Race : forger

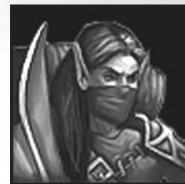
Classe : non applicable

Tout premier forgeriers créés durant la Dernière Guerre, les Titans ne sont ni plus ni moins de d'imposants golems de guerre. Ils ne sont pas vivants au sens des autres forgeriers ; tout juste pensants, ils sont tout au plus aptes à obéir aux ordres au plus fort des combats. L'Ordre s'en sert principalement en première ligne, et pour mener les sièges.

Pouvoirs

- **Désactivation (passif) :** Quand il atteint 0 point de vie, le Titan forger ne meurt pas : il cesse de fonctionner. Sa résistance aux dégâts augmente en même temps que son taux de régénération chute. Quand la santé du Titan remonte au-dessus de zéro, il se réactive et retourne à son état normal.
- **Armure protectrice (clicable) :** Le Titan forger est temporairement plus résistant aux attaques à distance.

- **Siège (clicable avec cible) :** Attaque puissante, particulièrement efficace contre les murs et les bâtiments.



Roublard

Bâtiment requis : taverne

Soldat créé : coupe-gorge

Race : halfelin

Classe : roublard

Anciens voleurs et assassins, ces roublards cherchent désormais la rédemption en servant l'Ordre de la Flamme. Vifs et rusés, les roublards excellent dans l'art de la guérilla, surgissant de nulle part pour frapper vite et fort. Ils font en outre de précieux alliés lorsqu'il s'agit de forcer une serrure ou de déjouer les pièges mortels.

Pouvoirs

- **Dissimulation (passif) :** Combinaison des compétences de roublard Discrétion et Déplacement silencieux, ce pouvoir rend le roublard invisible aux ennemis, à l'exception des détecteurs. Le roublard réapparaît s'il entreprend une action autre que le simple déplacement.
- **Détection/désamorçage des pièges (contextuel) :** Cette combinaison des compétences de roublard en matière de Fouille et de Désamorçage permet de détecter et de désamorcer les pièges dissimulés dans le monde souterrain. Une fois désamorcé, un piège peut également être réarmé afin qu'il se déclenche sur les ennemis.
- **Attaque sournoise (contextuel) :** Pouvoir passif qui permet au roublard de faire des dégâts supplémentaires sur les cibles pendant qu'il est dissimulé. Fait réapparaître le roublard.
- **Crochetage (clicable avec cible) :** La compétence de désamorçage/sabotage du roublard lui permet de forcer les serrures des coffres que l'on trouve dans le monde souterrain, à condition que le niveau de la serrure soit égal ou inférieur à celui du roublard.

Pouvoir des soldats

- Les coupe-gorge sont dissimulés et visibles en même temps que leur capitaine.



Archon de la Flamme

Bâtiment requis : Temple des Archons

Soldat créé : faucon céleste

Race : céleste

Classe : Archon de la Flamme

Ces créatures angéliques sont venues prêter main-forte à l'ordre de la Flamme dans sa quête à travers Xen'drik. Originaires du plan de Syranie, elles font pleuvoir les javelots enflammés sur leurs ennemis, et l'énergie sacrée qu'elles irradient aveugle tous ceux qui se trouvent à proximité.

Pouvoirs

- **Javeline de puissance (cliquable avec cible) :** Confère à l'Archon de la Flamme une attaque air-sol chargée d'énergie positive qui repousse et blesse les unités situées dans la zone d'effet.
- **Cécité (cliquable) :** Permet à l'Archon de provoquer une explosion de lumière divine, qui aveugle les ennemis dans la zone d'effet. Une fois aveuglés, les adversaires ne peuvent plus attaquer ni cibler un ennemi avec un pouvoir. Ils sont limités aux déplacements ou aux actions qui les ciblent ou qui ciblent le sol.



Esprit gardien

Bâtiment requis : Dolmen des anciens

Soldat créé : mage

Race : immortel

Classe : magicien

Quand les puissants mystiques nains succombent sous le poids des ans, nombreux sont ceux qui continuent à habiter le monde des vivants sous la forme d'immortels. Certains de ces Esprits gardiens viennent en aide à l'Ordre de la Flamme, grâce à leur clairvoyance et à leur don de manipulation des énergies magiques.

Pouvoirs

- **Collecte de ressources accélérée (passif) :** Cette unité collecte les ressources plus rapidement que les autres.
- **Détection de l'invisibilité (passif) :** Cette unité détecte les ennemis dissimulés.
- **Energie négative (cliquable / lancement auto) :** Ce pouvoir permet à l'Esprit gardien de détruire l'énergie magique des ennemis, ce qui sape leur capacité à lancer des sorts. Cette destruction s'accompagne de dégâts.
- **Dissipation de la magie (cliquable avec cible) :** Ce sort dissipe les effets néfastes sur les alliés et les effets bénéfiques sur les ennemis dans la zone d'effet ciblée.
- **Localisation des ressources (cliquable) :** Permet à l'Esprit gardien de localiser les ressources à proximité.

Pouvoir des soldats

- **Affaiblissement (lancement auto) :** Réduit les résistances de l'ennemi ciblé.



Ensorceleur

Bâtiment requis : Tour des ensorceleurs

Soldat créé : disciple

Race : humain

Classe : magicien

Ces lanceurs de sorts passent leur vie à l'étude de la magie profane afin de renforcer leur aptitude innée à la manipulation des énergies magiques. Leur capacité à canaliser cette énergie est d'un grand secours à l'Ordre de la Flamme.

Pouvoirs

- **Boule de feu (cliquable avec cible) :** Sort dévastateur de l'ensorceleur, la boule de feu déferle sur une zone donnée où elle explose, provoquant des dégâts sur toutes les unités présentes dans la zone d'effet.
- **Débilité (cliquable avec cible) :** Ce sort permet à l'ensorceleur de neutraliser un ennemi, empêchant celui-ci de recourir à tout pouvoir nécessitant de l'énergie magique.



Phénix

Bâtiment requis : Donjon

Soldat créé : aucun (unité spéciale)

Race : Phénix

Classe : non applicable

Le phénix est une créature ignée surpuissante, à laquelle l'Ordre fait appel aux heures les plus noires, et qui sème la destruction dans les rangs ennemis.

Pouvoirs

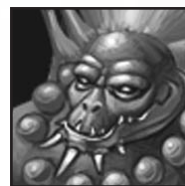
- **Immolation (clicable / activable) :** Lorsque ce pouvoir est activé, tous les ennemis autour du Phénix subissent des dégâts de feu importants.
- **Cri de guerre (clicable) :** Quand ce pouvoir est activé, les ennemis autour du Phénix voient leur vitesse d'attaque et de déplacement diminuer.

CHAMPIONS ET UNITÉS DU PEUPLE LÉZARD

Les hommes-lézards sont natifs de l'Anneau des Tempêtes. Certains furent créés par les dragons afin de veiller sur le Cœur de Sibérys. D'autres ont changé sous l'effet prolongé d'une exposition à l'énergie de ce même Cœur.

Le Peuple lézard ne connaît rien ou presque de son histoire et de sa mission ; il sait seulement qu'il lui faut lutter pour préserver son domaine face aux envahisseurs.

CHAMPIONS



Woven

A chaque génération du Peuple lézard, il en est un pour assumer la charge de Grand chaman. Cette figure autoritaire fait le lien entre les hommes-lézards d'aujourd'hui et ceux d'hier. C'est à Woven qu'a échu ce rôle pour la génération actuelle ; à l'écoute des murmures de la terre, il leur répète les paroles des ancêtres afin que rien ni personne ne tombe dans l'oubli.

Race : Slaad

Classe: druide

Bonus global

- **Pouvoir global – Résistance physique accrue (passif) :** Bonus substantiel aux résistances physiques de toutes les unités dans le camp de Woven.

Pouvoir global :

- **Régénération (clicable) :** Ce pouvoir permet aux unités dans le camp de Woven de se régénérer à une cadence accélérée.

Pouvoir offensif :

- **Appel de la foudre (clicable) :** Woven en appelle à la puissance des cieux, et fait pleuvoir sur la zone ciblée des rafales de foudre qui causent des dégâts importants à tous ceux qui se trouvent dans la zone.



Rougecroc

Rougecroc est le résultat de la mutation bénéfique qui a touché le Peuple lézard en raison de sa proximité avec le Cœur de Sibéry. Cet homme-lézard est quasiment un semi-draconien : musculature impressionnante, crocs acérés, langue effilée et épines massives courant le long de sa colonne vertébrale en sont la preuve évidente. Il manie une énorme gourdin fabriqué à partir de deux carapaces de tortue assujetties à un épais manche de bois.

Race : homme-lézard

Classe : guerrier

Bonus global

- **Pouvoir global – Bonus d'attaque (passif)** : Bonus aux dégâts pour toutes les unités dans le camp de Rougecroc.

Pouvoir global

- **Rage de bataille (cliquable)** : Confère à tous les alliés de Rougecroc un bonus temporaire de dégâts, de santé et de vitesse de déplacement, mais réduit leurs résistances.

Pouvoir offensif

- **Souffle ardent (cliquable)** : Permet à Rougecroc d'émettre un puissant jet de flammes en arc de cercle, qui inflige des dégâts importants à toutes les unités situés dans la zone d'effet.



Lamedargent

Lamedargent est un yuan-ti pur sang rusé et adroit, qui a consacré son existence à l'art de l'assassinat et de la furtivité. Déjà redoutable, il fut dépêché auprès de Wowen pour peaufiner ses talents et représenter son peuple en tant que défenseur du clan des hommes-lézards.

Race : yuan-ti

Classe : rroublard

Bonus global

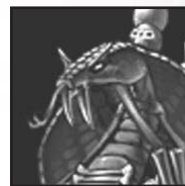
- **Pouvoir global – Résistances accrues (passif)** : Augmente les résistances au feu, au poison et à la magie de toutes les unités dans le camp de Lamedargent.

Pouvoir global

- **Pas de course (cliquable)** : Confère à tous les alliés de Lamedargent un bonus de vitesse de course temporaire.

Pouvoir offensif

- **Mort virevoltante (cliquable)** : Lamedargent se recroqueville sur lui-même avant d'exploser en un tourbillon mortel qui frappe toutes les unités alentour, provoquant d'importants dégâts de zone.



Griffenoire

Griffenoire est un mystique qui a une véritable passion pour la mort et la décomposition. Fasciné par les effets dévastateurs des poisons et autres toxines, il soumet ses adversaires à toutes sortes de substances, avant de se délecter du résultat.

Race : Yuan-ti

Classe : magicien

Bonus global

- **Pouvoir global – Régénération de l'énergie magique accrue (passif)** : accélère la régénération de l'énergie magique de toutes les unités dans le camp de Griffenoire.

Pouvoir global

- **Contact venimeux (cliquable)** : Confère à toutes les unités alliées de Griffenoire la capacité d'occasionner des dégâts de poison continus à chaque attaque.

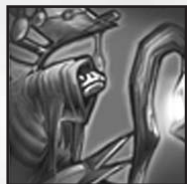
Pouvoir offensif

- **Gaz toxique (cliquable avec cible)** : Griffenoire répand une mare de substance toxique devant lui, qui inflige d'importants dégâts continus à tous les ennemis se trouvant dans la zone d'effet.

Compétence

- **Détection/désamorçage des pièges (contextuel)** : Cette combinaison des compétences de rroublard en matière de Fouille et de Désamorçage permet de détecter et de désamorcer les pièges dissimulés dans le monde souterrain. Une fois désamorcé, un piège peut également être réarmé afin qu'il se déclenche sur les ennemis.

CAPITAINES ET SOLDATS



Expert troglodyte

Bâtiment requis : Terrier de collecte

Soldat créé : bricoleur troglodyte

Race : troglodyte

Classe : druide

L'Expert troglodyte, de par son rapport étroit avec la nature druidique, est capable de prédictions étonnantes en humant l'air, en décryptant les phénomènes climatiques et en restant à l'écoute des soubresauts de la terre. C'est également un adepte de la magie ; il fabrique des germes enchantés et lance des malédictions s'il considère que l'équilibre naturel est menacé.

Pouvoirs

- **Collecte de ressources accélérée (passif) :** Cette unité collecte les ressources plus rapidement que les autres.
- **Détection de l'invisibilité (passif) :** Cette unité détecte les ennemis dissimulés.
- **Localisation des ressources (clicable) :** Permet à l'unité de localiser les ressources à proximité.
- **Germes de feu (clicable avec cible) :** Permet à l'Expert troglodyte de planter plusieurs Germes de feu à quelques mètres les uns des autres. Quand un ennemi marche sur un germe, tous explosent en cascade, provoquant des dégâts moyens dans les zones d'effet autour de chaque germe.
- **Malédiction spirituelle (clicable avec cible) :** Malédiction temporaire lancée sur un ennemi. Celui-ci subit des dégâts à chaque fois qu'il en provoque par l'une de ses attaques.

Pouvoir des soldats

Affûtage (lancement auto) : Par l'entremise d'une bénédiction troglodyte, le bricoleur augmente les dégâts d'attaque causés par l'allié ciblé.



Guerrier homme-lézard

Bâtiment requis : Arène

Soldat créé : soldat homme-lézard

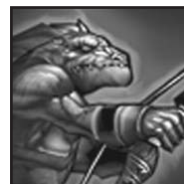
Race : homme-lézard

Classe : guerrier

Ces combattants endurcis se jettent au plus fort des batailles sans se soucier de leur propre sécurité. Voués à combattre et réduire à néant ceux qui osent venir menacer leur peuple, ils sont les dignes représentants de leur race guerrière.

Pouvoirs

- **Célérité (clicable / lancement auto) :** Permet au guerrier homme-lézard d'augmenter temporairement sa vitesse d'attaque.
- **Ecailles épineuses (passif) :** Des épines acérées poussent sur la peau écailleuse du Guerrier homme-lézard, provoquant des blessures légères aux attaquants à chaque fois qu'ils le frappent.



Archer lézard

Bâtiment requis : Marigot toxique

Soldat créé : Salamandre venimeuse

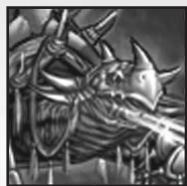
Race : homme-lézard

Classe : rôdeur

Les archers lézards sont formés à faire pleuvoir les flèches sur leurs adversaires. En outre, ils sont réputés pour les toxines virulentes dont ils enduisent souvent leurs têtes de flèche, ce qui cause des ravages dans les rangs adverses.

Pouvoirs

- **Poison mortel (activation) :** Ce pouvoir permet à l'Archer lézard d'enduire ses flèches d'une substance toxique qui cause des dégâts supplémentaires à l'impact, puis des dégâts continus pendant un court laps de temps.
- **Flèches contaminées (clicable) :** Ce pouvoir permet à l'Archer lézard d'enduire ses flèches d'un venin contagieux qui infecte immédiatement les cibles touchées, et provoque d'importants dégâts continus. Pis encore, si la cible approche ses alliés, ceux-ci contractent la maladie.



Tortue cracheuse

Bâtiment requis : Antre des tortues

Soldat créé : harceleur troglodyte

Race : homme-lézard

Classe : non applicable

Ces créatures massives sont associées dès la naissance à un troglodyte qui fait office de cornac, et qui les dirige lors des combats. Elles sont particulièrement efficaces comme « engins » de siège, pour s'en prendre aux bâtiments, mais peuvent également semer le chaos sur un champ de bataille en générant un nuage de fumée.

Pouvoirs

- **Bave explosive (clicable avec cible) :** Ce pouvoir permet à la Tortue cracheuse d'envoyer un jet de bave qui émet une fumée dense, provoquant confusion et désarroi sur le champ de bataille avant d'exploser, provoquant des dégâts dans la zone d'effet.
- **Ecran de fumée (clicable avec cible) :** Ce tir direct de la Tortue cracheuse emplit la zone autour de la cible d'un épais nuage de fumée, ce qui aveugle les unités prises dans la zone. Les unités aveuglées ne peuvent attaquer ni cibler un ennemi avec un pouvoir. Elles ne peuvent que se déplacer, cibler le sol ou se cibler elles-mêmes.



Roublard caméléon

Bâtiment requis : Tertre caché

Soldat créé : embusqué caméléon

Race : homme-lézard

Classe : roublard

Ces créatures étranges, qui chassent à l'affût en restant dissimulées, ont mis leurs talents au service du Peuple lézard. Leur arme de prédilection est une dent de draconien, et leur arsenal comprend tout un assortiment de bizarreries ; leur science du camouflage leur permet de se faufiler n'importe où, et ils excellent dans le désarmement des pièges et le crochetage.

Pouvoir

- **Dissimulation (passif) :** Combinaison des compétences de roublard Discretion et Déplacement silencieux, ce pouvoir rend le roublard caméléon invisible aux ennemis, à l'exception des détecteurs. Le roublard réapparaît s'il entreprend une action autre que le simple déplacement.

- **Détection/désamorçage des pièges (contextuel) :** Cette combinaison des compétences du roublard caméléon en matière de Fouille et de Désamorçage lui permet de détecter et de désamorcer les pièges dissimulés dans le monde souterrain. Une fois désamorcé, un piège peut également être réarmé afin qu'il se déclenche sur les ennemis.
- **Attaque sournoise (contextuel) :** Pouvoir passif qui permet au roublard caméléon de faire des dégâts supplémentaires sur les cibles pendant qu'il est dissimulé. Fait réapparaître le roublard caméléon.
- **Crochetage (contextuel) :** La compétence de désamorçage/sabotage du roublard caméléon lui permet de forcer les serrures des coffres que l'on trouve dans le monde souterrain, à condition que le niveau de la serrure soit égal ou inférieur à celui du roublard.

Pouvoir des soldats

- Les embusqués caméléons sont visibles ou invisibles en même temps que leur capitaine.



Chaman tribal

Bâtiment requis : Hutte mystique

Soldat créé : mystique tribal

Race : homme-lézard

Classe : druide

Les chamans tribaux appartiennent à un ordre sacré de guérisseurs qui officient au sein du Peuple lézard depuis des générations. En temps de guerre, leur magie ne se limite pas à des pouvoirs de guérison ; ils peuvent également permettre à leurs alliés de puiser de l'énergie dans leurs victimes, ce qui les rend plus forts à chaque ennemi tué.

Pouvoirs

- **Soins (clicable / lancement auto) :** Cette série de sorts soigne les unités alliées.
- **Soif de sang (clicable avec cible) :** Chaque fois que l'allié ciblé frappe un ennemi, il reçoit un bonus d'attaque temporaire. Si un autre ennemi est touché avant que se dissipe l'effet du premier bonus, les deux effets se cumulent.

Pouvoir des soldats

- **Baume réparateur (lancement auto) :** Ce sort de bas niveau fait regagner un peu de santé à l'unité alliée ciblée.



Skink nocturne

Bâtiment requis : Cimetière impie

Soldat créé : mort-vivant Skink

Race : homme-lézard

Classe : mage spécialiste (nécromancien)

Ces créatures des marécages passent leur existence à étudier la mort et la décrépitude. Maîtres de la magie noire, ils collectent et étudient les insectes nécrophages et les utilisent à leurs funestes fins.

Pouvoirs

- **Mise à mal (cliquable avec cible) :** Ce sort envoie une puissante décharge d'énergie magique sur la cible, provoquant une vive douleur et d'importants dégâts.
- **Dissipation de la magie (cliquable avec cible) :** Ce sort dissipe les effets néfastes sur les alliés et les effets bénéfiques sur les ennemis dans la zone d'effet ciblée.

Pouvoir des soldats

- **Point faible (lancement auto) :** Réduit les résistances de l'ennemi ciblé.



Chevaucheur de ptéradon

Bâtiment requis : Nid de ptéradons

Soldat créé : raptor

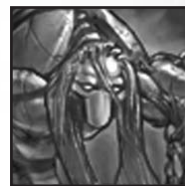
Race : homme-lézard

Classe : rôdeur

Souffrant d'une atrophie génétique des membres inférieurs, ces cousins du Peuple lézard compensent par une grande acuité visuelle qui fait d'eux d'excellents tireurs. Ils tombèrent un jour, à l'occasion d'une chasse dans la jungle, sur une enclave peuplée de ptéradons, qui se mouraient en raison de leur incapacité à chasser les proies rapides. Les deux espèces nouèrent rapidement une relation symbiotique, et en tandem, ils font un adversaire redoutable qui frappe depuis les airs, noyant l'adversaire sous une pluie d'insectes explosifs...

Pouvoirs

- **Tapis de bombes (cliquable avec cible) :** Le Chevaucheur de ptéradon lâche une succession d'insectes explosifs qui forment une vaste zone d'explosion aux effets dévastateurs.
- **Vers carnivores (cliquable avec cible) :** Quand ils sont lâchés sur un bâtiment, ces vers dévorent les réserves de nourriture et provoquent une épidémie à grande échelle, qui réduit progressivement la population.



Esprit de la nature

Bâtiment requis : – Cairn verdoyant

Soldat créé : – élémentaire de terre

Race : – élémentaire

Classe : non applicable

Pour le Peuple lézard, ces gardiens élémentaires sont l'incarnation des esprits de la nature. En tant que tels, ils font l'objet d'une vénération proche de celle qu'ils vouent à leurs ancêtres dragons. Élémentaires massifs faits de terre et de boue, ils brisent tout ce qui leur barre la route.

Pouvoirs

- **Osmose (cliquable avec cible) :** L'Esprit de la nature absorbe en son sein un allié ou un ennemi, héritant de façon temporaire d'une fraction de ses points de vie. Les unités absorbées par l'Esprit de la nature voient leur santé inchangée. Après un court laps de temps, elles sont automatiquement éjectées.
- **Enchevêtrement (cliquable avec cible) :** L'Esprit de la nature fait sortir des racines du sol qui immobilisent les ennemis.
- **Energie négative (cliquable / lancement auto) :** Ce pouvoir permet à l'Esprit de la nature de détruire l'énergie magique des ennemis, ce qui sape leur capacité à lancer des sorts. Cette destruction s'accompagne de dégâts.



Draconien de feu

Bâtiment requis : Monument draconique

Soldat créé : aucun (unité spéciale)

Race : Draconien élémentaire

Classe : non applicable

Ces redoutables créatures draconiques sont en sommeil depuis le départ de leurs ancêtres pour Argonesse, mais le Peuple lézard les réveille aujourd'hui pour qu'ils leur viennent en aide lors des batailles qui s'annoncent. D'un caractère plus animal que les vrais dragons, ils n'en sont pas moins nobles et fiers, et constituent des adversaires implacables.

Pouvoirs

- **Epines mortelles (clicable) :** Le Draconien de feu projette une salve d'épines acérées qui font des dégâts à toutes les unités ennemies alentour.
- **Transformation en dragon rouge (clicable) :** Transforme temporairement le Draconien de feu en puissant Dragon rouge.
- **Souffle de feu (clicable avec cible) :** Le Draconien de feu transformé en Dragon rouge émet un immense nuage de flammes qui endommage tous les ennemis et bâtiments sur son passage.



Draconien de guerre

Bâtiment requis : Grande Mère

Soldat créé : piquier troglodyte

Race : draconien

Classe : non applicable

D'une nature passive, ces draconiens ont servi le Peuple lézard à plusieurs reprises, faisant office de mastodontes lors des conflits passés. Ils sortent une nouvelle fois de leur sommeil pour briser les lignes ennemies, écrasant tout sur leur passage.

Pouvoirs

- **Bélier (clicable avec cible) :** Ce pouvoir permet à l'unité considérée de se ramasser sur elle-même avant d'effectuer une charge en ligne droite vers la zone ciblée. Tous les ennemis se trouvant sur son passage sont repoussés et subissent des dégâts considérables.

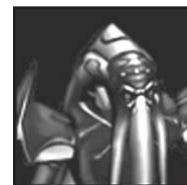
CHAMPIONS ET UNITÉS UMBRAGEN

Les Umbragen sont les descendants des elfes du Xen'drik. Quand l'ère des géants prit fin, les Umbragen se réfugièrent dans les profondeurs de Khyber, le monde souterrain. Mais Khyber est empli d'abominations : flagelleurs mentaux, tyrannœils et autres monstruosités. Afin de survivre dans cet environnement hostile, les Umbragen ont recouru au pouvoir de la Flamme d'ombre, qui devint étroitement mêlée à leur culture.

Récemment, la guerre menée par les Umbragen contre leurs ennemis du monde souterrain s'est ravivée, et ils ont besoin d'accroître leur puissance pour l'emporter. Pour ce faire, ils comptent entrer dans l'Anneau des Tempêtes pour s'emparer du Cœur de Sibéry, le détruire et siphonner la Flamme d'ombre qu'il recèle.

Note : la race Umbragen n'est disponible qu'en mode multijoueur.

CHAMPIONS



Orobus

Orobus est le produit de l'union contre nature entre une magicienne Umbragen peu scrupuleuse et un captif illithide. Orobus a hérité des caractéristiques de sa double parenté, ce qui fait de lui un mètre étalon en matière de ruse et de cruauté, doté d'une soif de savoir inextinguible. S'il a les pouvoirs psioniques des illithides, il se refuse toutefois à manger la cervelle de ses victimes, qu'il juge indigne de son palais délicat.

Race : demi illithide / Umbragen

Classe : magicien

Bonus global :

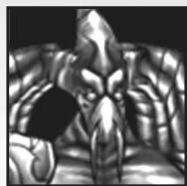
- **Pouvoir global – Régénération accélérée de l'énergie magique (passif) :** Accélère la régénération de l'énergie magique de tous les unités dans le camp d'Orobus.

Pouvoir global :

- **Globe d'invulnérabilité (clicable) :** Absorbe temporairement les dégâts subis par les unités dans le camp d'Orobus.

Pouvoir offensif :

- **Paralysie (clicable) :** Ce pouvoir permet à Orobus de lancer une malédiction qui réduit sensiblement les dégâts faits par les unités ennemies situées dans la zone d'effet.



Silence

Silence était un ancien Umbragen passé maître dans l'art de la furtivité, qui a quitté son plan d'origine pour vivre de grandes aventures. Silence l'ancien n'est jamais revenu, et l'on présume qu'il a trouvé la mort en combattant un mastodonte astral, mais son fils est arrivé parmi les siens, revêtu d'une armure étrange qui renforce ses pouvoirs.

Aujourd'hui, il a pris la place de son père chez les Umbragen, et cherche à s'immerger dans les ombres pour atteindre le sommet de son art... même s'il doit au passage y perdre son identité familiale.

Race : demi Umbragen

Classe : roubard

Bonus global

- **Résistances accrues (passif) :** Bonus modéré de résistance au feu, au poison et à la magie pour toutes les unités dans le camp de Silence.

Pouvoir global

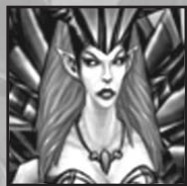
- **Dissimulation (passif) :** Combinaison des compétences de roubard Discretion et Déplacement silencieux, ce pouvoir rend Silence invisible aux ennemis, à l'exception des détecteurs. Silence réapparaît s'il entreprend une action autre que le simple déplacement.

Pouvoir offensif

- **Gerbe d'épines (cliquable) :** Silence provoque une explosion d'épines qui causent d'importants dégâts à toutes les unités ennemies alentour.

Pouvoir

- **Détection/désamorçage des pièges (contextuel) :** Cette combinaison des compétences de Silence en matière de Fouille et de Désamorçage lui permet de détecter et de désamorcer les pièges dissimulés dans le monde souterrain. Une fois désamorcé, un piège peut également être réarmé par Silence afin qu'il se déclenche sur les ennemis.



La Reine sanguinaire

Vampire s'étant isolée avant que Qalatesh ne sombre dans les profondeurs abyssales, la Reine sanguinaire est une dirigeante cruelle et calculatrice. Il fut un temps où ceux de sa faction régnaient sur les soubassements de la ville elfe par la peur de son effroyable courroux. Aujourd'hui, elle s'est éveillée, avec une soif que nulle quantité de sang ne semble pouvoir étancher.

Race : Umbragen

Classe : prêtre

Bonus global

- **Pouvoir global :** Résistance physique accrue (passif) : Augmente significativement la résistance aux dégâts physiques de tous les alliés de la Reine sanguinaire.

Pouvoir global

- **Contact vampirique (cliquable) :** Ce pouvoir permet à tous les alliés de la Reine sanguinaire de gagner une fraction des dégâts qu'ils infligent en combat sous forme de santé.

Pouvoir offensif

- **Flagellation (cliquable) :** La Reine sanguinaire déclenche une attaque au fouet dévastatrice qui cause des dégâts importants à toutes les unités au sol situés dans la ligne d'effet.



Satros

Satros règne fièrement sur les Umbragen, et doit sa place à une froide détermination qui ne tolère pas le moindre échec. Le strict respect de ces principes à fait de lui un combattant tout à fait redoutable, et il est tout aussi exigeant avec ses sujets. Vénéré par certains, respecté par le plus grand nombre, il est avant tout universellement craint.

Race : Umbragen

Classe : guerrier / moine

Bonus global

- **Pouvoir global -Bonus d'attaque (passif) :** Toutes les unités dans le camp de Satros bénéficient d'un bonus aux dégâts.

Pouvoir global

- **Coup étourdissant (cliquable) :** Pour un court laps de temps, tous les alliés de Satros assomment leurs adversaires quand ils les touchent.

Offensive Power

- **Déluge de coups (cliquable) :** Satros fait pleuvoir un déluge de coups sur les ennemis alentour avec son bâton. Les unités touchées subissent de lourds dégâts.

CAPITAINES ET SOLDATS



Gardien de l'essaim

Bâtiment requis : Cavernes grouillantes

Soldat créé : surveillant de l'essaim

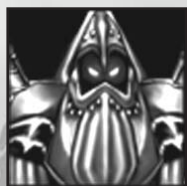
Race : Umbragen

Classe : druide

En s'enfonçant dans les profondeurs de Khyber, certains Umbragen ont trouvé d'étranges insectes des ombres grouillant dans des cavernes. Après des années d'études, et grâce à une batterie spécifique d'objets et de sorts, les Umbragen parvinrent à domestiquer ces créatures, et à développer un lien symbiotique. Aujourd'hui, ces druides d'un genre spécial font partie des armées Umbragen. Portant de petits essaims au bout de leur bâton, ils lâchent sur l'ennemi leurs créatures des profondeurs insondables de Khyber.

Pouvoirs

- **Collecte de ressources accélérée (passif)** : Cette unité collecte les ressources plus rapidement que les autres.
- **Déchaîner (cliquable)** : Ce pouvoir ouvre un portail vers les profondeurs de Khyber, d'où jaillit une horde de créatures des ombres qui attaque les ennemis à proximité.
- **Esprit limpide (passif)** : Ce pouvoir génère une aura de clarté qui accélère le rafraîchissement des pouvoirs des unités à proximité.



Chevalier de l'effroi

Bâtiment requis : Chambre des lames

Soldat créé : Sombrelame

Race : Umbragen

Classe : guerrier

Non contents de servir les Umbragen en composant l'essentiel de l'infanterie, les Sombrelames les plus aguerris affermissent leur lien avec la magie des ombres, ce qui durcit leur corps noueux et déforme au passage leurs traits de façon hideuse. Portant la robe de cérémonie et l'armement lourd correspondant à leur rang, les Chevaliers de l'effroi attendent impatiemment l'occasion de faire montre de leur science du combat.

Pouvoirs

- **Drain d'énergie magique (passif)** : Le Chevalier n'a pas d'énergie magique propre, et ne régénère pas davantage l'énergie magique. Mais il en gagne à chaque coup porté, et celle-ci commence immédiatement à diminuer.
- **Courroux impie (cliquable)** : Le Chevalier de l'effroi fait appel à son démon intérieur ; il grandit et provoque des dégâts de zone devant lui à chaque coup porté. En outre, chaque attaque réussie draine l'énergie magique de la cible, lui causant des dégâts au passage.
- **Décharge d'énergie (cliquable / lancement auto)** : Le Chevalier de l'effroi lâche une puissante salve d'énergie qui fait des dégâts à tous les ennemis alentour. Il peut se déplacer pendant que l'effet est actif, et toute unité ennemie entrant dans la zone d'effet subit les dégâts de la salve.



Arpenteur d'ombre

Bâtiment requis : Autel de la nuit

Soldat créé : embusqué des ombres

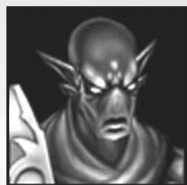
Race : Umbragen

Classe : rôdeur

Les arpenteurs d'ombre sont des explorateurs efficaces, qui ont peaufiné leurs talents sous la surface. N'ayant pas d'animal à apprivoiser sous terre, ils ont créé un lien avec les ombres vivantes qui rôdent dans les profondeurs, et qui les aident dans leurs missions de repérage.

Pouvoirs

- **Détection de l'invisibilité (passif)** : Cette unité détecte les ennemis dissimulés.
- **Clignotement (cliquable avec cible)** : L'arpenteur d'ombre disparaît, se déplace instantanément jusqu'à un point en vue, et réapparaît.
- **Cri des ombres (cliquable avec cible)** : L'arpenteur d'ombre marque un ennemi, dégageant la ligne de mire autour de lui, où que son adversaire aille.
- **Détection des ressources (cliquable)** : Permet à l'arpenteur d'ombre de visualiser l'emplacement des dépôts de ressources alentour.



Chasseur silencieux

Bâtiment requis : Néant murmurant

Soldat créé : rampant silencieux

Race : Umbragen

Classe : roulard

Les chasseurs silencieux sont des Umbragen mutants qui ont abandonné leur forme originelle et même une partie de leur substance pour devenir furtifs et impalpables. Leurs jambes se fondent dans le néant, ce qui rend leur déplacement totalement silencieux, et leurs membres peuvent prendre toutes sortes de formes : rossignol pour le crochetage ou lame effilée pour trancher la gorge d'un adversaire.

Pouvoirs

- **Invisibilité de groupe (passif) :** Combinaison des compétences de roulard. Discrétion et Déplacement silencieux, ce pouvoir rend le chasseur silencieux invisible aux ennemis, à l'exception des détecteurs. Il réapparaît s'il entreprend une action autre que le simple déplacement.
- **Détection/désamorçage des pièges (contextuel) :** Cette combinaison des compétences du chasseur silencieux en matière de Fouille et de Désamorçage lui permet de détecter et de désamorcer les pièges dissimulés dans le monde souterrain. Une fois désamorcé, un piège peut également être réarmé afin qu'il se déclenche sur les ennemis.
- **Attaque sournoise (contextuel) :** Pouvoir passif qui permet au chasseur silencieux de faire des dégâts supplémentaires sur les cibles pendant qu'il est dissimulé. Fait réapparaître le chasseur silencieux.
- **Crochetage (contextuel) :** La compétence de désamorçage/sabotage du chasseur silencieux lui permet de forcer les serrures des coffres que l'on trouve dans le monde souterrain, à condition que le niveau de la serrure soit égal ou inférieur à celui du chasseur silencieux.

Pouvoir des soldats

- **Inspiration (lancement auto) :** Les rampants silencieux sont visibles ou invisibles en même temps que leur capitaine.



Mage ardent

Bâtiment requis : Creuset ardent

Soldat créé : Adeptes ardents

Race : Umbragen

Classe : magicien spécialisé (invocateur)

Même si nombre d'Umbragen sont de fidèles disciples des ombres, les Mages ardents concentrent leurs études sur le feu et ses multiples usages magiques. Puissants invocateurs, ils renforcent les rangs des Umbragen en conférant des bonus à leurs alliés et en réduisant en cendres les ennemis.

Pouvoirs

- **Boudier de feu (passif) :** Ce sort entoure l'allié ciblé de flammes qui brûlent tout ennemi dans une zone autour de l'unité affectée.
- **Colonne de feu (clicable avec cible) :** Ce sort invoque une colonne de feu qui tombe du ciel, provoquant d'importants dégâts sur les ennemis et bâtiments situés dans la zone d'effet.

Pouvoir des soldats

- **Inspiration (lancement auto) :** Ce sort de l'adepte ardent confère un bonus de dégâts à l'allié ciblé pour son attaque par défaut et augmente toutes ses résistances.



Prêtresse déchue

Bâtiment requis : Autel du passage

Soldat créé : Apparition déchue

Race : Umbragen

Classe : prêtre

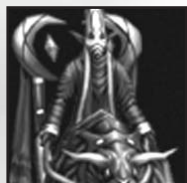
Les prêtresses Umbragen tirent leurs pouvoirs des ombres, d'où leur aptitude à lancer malédictions et sorts affaiblissants. A la recherche de cette illumination impie, les apprenties prêtresses s'infligent de graves blessures afin de se purifier par la douleur, purgeant au passage leur esprit de toute pensée superflue et forgeant un lien étroit avec les ombres de Khyber. Les survivantes sont ordonnées prêtresses, et sont marquées par ce lien impie avec les ombres. Les autres deviennent des apparitions, créatures fantomatiques.

Pouvoirs

- **Soins (cliquable / lancement auto)** : Cette série de sorts soigne les unités dans la zone d'effet.
- **Malédiction vampirique (cliquable avec cible)** : Cette malédiction réduit les résistances de toutes les unités ennemies situées dans la zone d'effet.

Pouvoir des soldats

- **Soins de groupe (cliquable / lancement auto)** : L'apparition déchue soigne les unités alentour situées dans la zone d'effet.



Gardien macabre

Bâtiment requis : Repaire maléfique

Soldat créé : Ombre sinistre

Race : Umbragen / monture des ombres

Classe : druide

Chevauchant une monture des ombres, ces cavaliers Umbragen puisent une satisfaction morbide dans la terreur et le désespoir qu'ils provoquent. Vêtus d'une robe de cérémonie étrange, les gardiens macabres commandent aux ombres elles-mêmes, et les font attaquer l'ennemi en jouissant du spectacle.

Pouvoirs

- **Empalement (cliquable avec cible / lancement auto)** : Ce pouvoir invoque des pieux des ombres jaillissent sous la cible, l'immobilisant temporairement.
- **Confusion (cliquable avec cible)** : Ce sort force l'unité ciblée à s'en prendre à ses alliés comme s'il s'agissait d'ennemis mortels, semant le désarroi dans les rangs adverses.

Pouvoir des soldats

- **Faiblesse (lancement auto)** : Réduit les dégâts infligés par l'ennemi ciblé.



Seigneur des ombres

Bâtiment requis : Abysses des arcanes

Soldat créé : garde des ombres

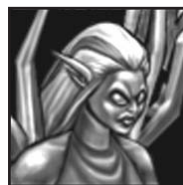
Race : ombre suprême

Classe : guerrier

Résultat le plus pur de la manipulation des ombres par les Umbragen, ces ombres suprêmes sont liées à une armure profane spécialement conçue pour eux. Mais ils s'en moquent, car même si ce harnois les réduit en esclavage, il renforce et protège également les créatures des ombres, sans oublier les coups de poing monstrueux qu'ils sont ainsi capables d'assener à leurs malheureux adversaires.

Pouvoirs

- **Frappe (cliquable avec cible)** : Permet au seigneur des ombres de donner un violent coup de poing à un ennemi unique ciblé, provoquant de lourds dégâts.
- **Bouclier des ombres (cliquable)** : Ce bouclier fait d'ombres tissées convertit l'énergie des sorts offensifs lancés sur le seigneur des ombres en énergie négative, ce qui lui fait gagner de la santé au lieu de le blesser.



Sanguinaire

Bâtiment requis : Bassin d'obsidienne

Soldat créé : écorcheur

Race : demi Umbragen

Classe : ensorceleur

Ces Umbragen ont conclu un pacte avec les forces obscures qui vivent au plus profond de Khyber. S'étant écartées de leurs pairs, ces ensorceleuses peuvent voler grâce aux ailes de chauve-souris leur provenant de leur héritage démoniaque, ce qui leur permet d'effectuer des tirs de barrage meurtriers sur tous ceux qui provoquent leur courroux.

Pouvoirs

- **Hurllement de la banshee (cliquable avec cible)** : La sanguinaire émet un hurlement terrifiant qui inflige des dégâts soniques importants à l'ennemi ciblé.
- **Courroux de Khyber (cliquable avec cible)** : Ce sort invoque une succession rapide de rayons d'énergie des ombres qui sortent de la terre, endommageant les unités et bâtiments ennemis situés dans la zone d'effet.



Raptor abyssal

Bâtiment requis : Sanctuaire du tourment

Soldat créé : chauve-souris abyssale

Race : raptor abyssal

Classe : non applicable

Puisant leur origine dans la jonction du plan des ombres et les Abysses, ces créatures démoniaques sillonnent les cieux dans une quête incessante de proies juteuses ou d'alliés éventuels ayant besoin d'aide. Serviteurs fidèles des Umbragen, ils ont peut-être un objectif propre sur le plan matériel primaire, qui coïnciderait avec ceux de leurs alliés elfes... pour l'instant.

Pouvoirs

- **Résistance aux énergies (cliquable) :** Confère à l'allié ciblé un bonus à toutes ses résistances.
- **Régénération d'énergie magique (cliquable avec cible) :** Augmente le taux de régénération de l'énergie magique de l'allié ciblé. Effet permanent jusqu'à la mort du raptor abyssal ou de l'unité qui en bénéficie.



Tyrannœil dévorombre

Bâtiment requis : Cathédrale des ténèbres

Soldat créé : aucun (unité spéciale)

Race : tyrannœil

Classe : non applicable

Anciens représentants de la race honnie des tyrannœils, ces spécimens furent capturés par les Umbragen puis immergés dans les profondeurs de Khyber. Ce processus infâme leur dévora la chair, rongant au passage leurs tentacules et leur œil central, et faisant d'eux des monstres sans volonté propre, qui ne cherchent qu'à détruire toute forme de vie.

Pouvoirs

- **Désintégration (cliquable avec cible) :** Sort qui tue instantanément l'unité ciblée.
- **Tir de barrage (cliquable) :** Le tyrannœil dévorombre projette un faisceau de rayons qui partent dans toutes les directions, causant des dégâts importants à toutes les unités situées dans la zone d'effet.

CREDITS

Liquid Entertainment

Ed Del Castillo
President, Creative Director

Mike Grayford
Vice President, Technical Director

Holly Newman
Chief Operating Officer, Production Director

Ed Kaminski
Gabriel Jones
Producers

Steven Parker
Assistant Producer

Graham Wood
Additional Production

Jasen Torres
Lead Designer

Jack Davis
Charlie Price
Blaine Smith
Designers

Benjamin Newell
Lead Programmer

Ted Cipicchio
Eric Embree
Mark Kornkven
Josephe Landon
Jamien McBride
Nathaniel Newell
Chris Robbers
Andrew Schnickel
Nenad Zelenovic
Programmers

Mark Thrall
Jacob Aldridge
Bradford Ayres
Stefan Immich
Dave Szymczyk
Jeromy Walsh
Additional Programming

Keith Talanay
Jude Beers
David DeGasperi
April Lee
Richie Marella
Oliver Parcasio
Eric Ryan
Ralph Bull
Art and Animation

Jareth McBrehon
Lead Environmental Artist

Jude Beers
Erik Asorson
Tracy Iwata
Greg Luzniak
Andy Park
Jean-Michel Ringuet
Stu Rose
Brian Collins
Additional Art and Animation

Lennie Moore
Music

Judge Rice, Jr.
Mike Grayford
Sound Effects

Jaime Lin
Additional Sound Effects

Mark Brown
Office Operations

Meister, Seelig and Fine
Duban Accountancy

Mike Breslin
Professional Services

Eric Bonilla
Johnny Iucci
Interns

Liquid Special Thanks

The families and significant others of the team for their support
Mike Arkin
Nick Palmieri
Neyra Roman

Attitude Studio Cinematic Sequence

Antoine Charreyron
Director

Freddy Chaleur
Modeling and Visual Effects Supervisor

Christophe Correani
Motion Capture Supervisor

William Le Henanff
Setup & Animation Supervisor

Gil Cornut
Shading, Lighting and SFX Supervisor

Frédéric Simonot
Production Manager

Maurice Chan
Liva Rafidison
Patrick Tang
Actors

Rémi Bachmann
Michel Guillemain
Olivier Le Saint
Thoman Mansecal
Antony Nguyen
Romain Privat de Fortune
Philippe Zozor
Modeling

Nicolas Baudoin
Florent Delecourt
Julien Duchet
Patrick Giusiano
Alexandre Hénri
Setup & Keyframe Animation

Julien Brami
Patricia Magniez
Michel Reynaert
Texture Mapping

Fabrice Jigorel
Layout

Volcy Gallois
Henri Zaitoun
Framing

Jérôme Brack
Norbert Créton
Fabien Pavelet
Shading, Lighting and SFX

Gaëlle Bossis
Thibaut Petillon
Compositing and Matte Painting

Marie-Cécile Auzeill
Philippe Delorme
Georges De Luca
Julien Frantz
Antoine Galbrun
Jérôme Gonnon
Sébastien Masino
Thomas Métais
Alexandre Verlhac
Research and Development

Sylvain Debes
Benjamin Domergue
Julien Doussot
Jerome Escoffier
Laurent Guilleminot
Kristof Jones
Paul Scheben
Systems & Network

Special Thanks

Sylvia Abenzoar
Annika Boman
Jean-Paul DaSilva
Carole Djaouti
Nacera Djelloul
Nathalie Etchepare
Boris Hertzog
André Leyronnas
Laurent Martin
Marc Miance
Sandrine Nguyen

Digital Synapse

Keith Arem
Director and Dialog Engineer

Digital Synapse, Inc.
Signatory Services

Dialog Recorded at PCB Studios, California

Music

Lennie Moore
*Composed, Orchestrated, Conducted, and
Produced by*

Bob Rice, Four Bars Intertainment
Representation

William Stromberg – *Additional Music
and Orchestration*
Alex Kharlamov – *Additional Music and
Percussion Programming*
Steve Cutlip – *Assistant to the Composer*
Charlie Adelpia – *Armenian Duduk
Music Team*

Eric Stonerook Music
Music Preparation

Joseph Berger
Rodger Burnett
Charles Butler
Susan Carroll
Oliver de Clerq
Jeff Fair
Mike Gamborg
E. O. James
Kirsten G. James
Patricia Kostek
Jennifer Nelson
Sean Osborn
Craig Rine
David L. Ritt
Shannon Spicciati
Alicia Suarez
Allen Vizzutti
Dan Williams
Seattle Musicians

Simon James
Additional Contracting

Reed Ruddy
Recording / Live Mix Engineer

Donn DeVore
Pro Tools Engineer

Recorded At Ironwood Studios, Seattle

Special Thanks

Keith Baker
Story

Ed Kaminski
Jasen Torres
Jessie Griffith
Harris Orkin
Screenwriting

Roberto Anguiano
Cinematic Storyboards

Tangible Media

Phyllis Starsia
Jesse Redniss
Kevin Collins

The Aspect Group

Brian Hague
Danny Johnson
Josh Kreitzman

Atari US

John Hight
Executive Producer

Frank Gilson
Producer

Benjamin Johns, James Maio
Associate Producers

Mark Soderwall
Art Director

Greg Marquez
Technical Director

Mike Webster
Director of Brand Marketing

Jeff Sehring
Brand Manager

Brandon Smith
Senior PR Manager

Steve Martin
Director of Creative Services

Liz Mackney
*Director of Editorial &
Documentation Services*

Dave Gaines
Senior Art Director

Ross Edmond
Documentation Specialist

Norm Schrager
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Chuck Nunez
Q.A. Manager

Jason Cordero
Q.A. Testing Supervisor

Eduardo Baraf
Lead Tester

Chris Morales
Assistant Lead Tester

Jason Anderson
Anwar Malimban
Adam Prolifrone
Dan Schneider
Russ Smith
Dat Tu
Testers

Ken Moodie
Betatest Administrator

Dave Strang
*Manager, Engineering Services
and Compatibility Lab*

Ken Edwards
Engineering Services Specialist

Dan Burkhead
Eugene Lai
Engineering Services Technicians

Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst

Patricia-Jean Cody
Compatibility Test Lead

Randy Buchholz
Mark Florentino
Scottie Kramer
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Ken Ford
Director, I.T and Web Strategies

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald "Monkey" Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sarah Pike
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Materials Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Special Thanks

Lisa Abarta
Robert Abarta
Yves Blehaut
Bruno Bonnell
Jean-Christophe Bornaghi
Courtney Christensen
Harry Glantz
Todd Hartwig
William Hight
John Hurlburt
Ann Kronen
Diane Leppke
Kristene Lowell
Steve Madsen
Jean Marcel Nicolai
Dorian Richard
Paula Richardson
Harry Rubin
Travis Stansbury
Susan Tumang

Special Thanks to Hasbro and Wizards of the Coast

Ed Stark
Rich Redman
Peter Archer
Liz Schuh
Mary Elizabeth Allen
Charles Ryan
Ellen Guilfoyle
Rachel Hoagland

Atari Europe REPUBLIC TEAM

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Sébastien Aprikian
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Weronica Larsson
Localisation Project Manager

Franck Genty
Localisation Project Manager

Stephane Zaouak/Didier Flipo
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Marie Sliwa
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Fanny Giroud/Mike
Shaw/Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION TEAM

Dominique Morel
Game Evaluation & Consulting Manager

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover
Quality Director

Bruno Trubia
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification Project Manager

Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Cyril Voiron
European Group Marketing Manager

Benoît Auguin
European Brand Manager

John Tyrell
European Communications Manager

Renaud Marín
European Web Manager

LOCAL MARKETING TEAM

Germany – Jens Hofmann
Product Manager

Unite Kingdom – Ben Walker
Brand Manager

France – Alexandre Enklaar
Brand Manager

Nordic - Nikke Lindner
Product Manager

Benelux – Johan De Windt
Product Manager

Italy – Andrea Loiudice
Product Manager

Spain – Rodrigo de la Pedraja
Product Manager

Nordic - Nikke Lindner
Product Manager

Switzerland – Simon Stratton
Product Manager

Greece – Spyros Stanistas
Product Manager

THIRD PARTY MANAGEMENT

Etienne Piquet Gauthier
Third Party Director

SPECIAL THANKS TO :

RelQ and Praveen
Absolute quality + Stéphanie Sieker
ROOM 22

NOTES



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

II. Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

Dungeons & Dragons, D&D, and the Dungeons & Dragons logo, Eberron and the Eberron logo, and Wizards of the Coast and its logo, characters, character names, and their distinctive likenesses are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2005 Wizards. Software © 2005 Atari Interactive, Inc. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. All rights reserved.

Developed by Liquid Entertainment.

Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

AGEIA Technologies Inc. NovodeX and PhysX are registered trademarks of AGEIA Technologies Corporation and are used under permission.

05035

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atarisupport.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 € / min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € / min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.help@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 / min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.help@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.