

**TABLE DES MATIERES**

<b>PRESENTATION</b> .....	8
<b>INSTALLATION</b> .....	12
<b>LE MONDE DE WARHAMMER</b> .....	13
<b>PRESENTATION DES PORTE-RANCUNES</b> .....	21
<b>GUIDE D'INITIATION</b> .....	27
POUR COMMENCER .....	27
GLOSSAIRE .....	27
LE MENU PRINCIPAL - COMMENCER UNE CAMPAGNE .....	28
DANS LA BATAILLE .....	31
LA BOUSSOLE/PORTRAIT DU CHEF .....	32
PHASE DE DÉPLOIEMENT .....	33
ORDRES DE DÉPART .....	34
QUE LA BATAILLE COMMENCE! .....	35
RONDES DE PATROUILLE .....	36
COMPTE-RENDU .....	37
<b>PREMIERE MISSION - "LA PROTECTION DE SCHNAPPLEBURG" -</b>	
<b>UN GUIDE DE JEU</b> .....	39
QUE FAIRE SI LES CHOSES TOURNENT MAL? .....	41
<b>GUIDE DE REFERENCE</b> .....	46
POUR COMMENCER .....	46
LE MENU PRINCIPAL .....	46
NOUVELLE CAMPAGNE .....	46
CHARGER UNE CAMPAGNE .....	46
OPTIONS .....	47
REMERCIEMENTS .....	48
QUITTER .....	48
<b>LA CARAVANE DU TRÉSORIER DIETRICH</b> .....	49
LE BESTIAIRE DE BATAILLE .....	49
LA LISTE DES TROUPES .....	50
LE LIVRE DE MAGIE .....	51
ENREGISTRER LA CAMPAGNE .....	52
COURONNES D'OR .....	52
POUR PARLER AU TRÉSORIER DIETRICH .....	52
QUITTER LA CAMPAGNE .....	53
SÉLECTION DE MISSION .....	53
REMUNERATION .....	54
MINI CAMPAGNES .....	54

ECRAN DE SÉLECTION DES TROUPES .....	55
ECRAN DE FEUILLE DE ROUTE .....	56
<b>LA MARCHÉ</b> .....	57
<b>PRÉPARATION DE LA BATAILLE</b> .....	58
PHASE DE DÉPLOIEMENT .....	58
POUR POSITIONNER UN RÉGIMENT .....	59
ORDRES DE DÉPART .....	59
<b>AU COEUR DU COMBAT...</b> .....	61
<b>COMMANDES DE LA BATAILLE</b> .....	61
Le Pointeur de la Souris .....	62
La Fenêtre de Bataille .....	62
Le Bouton de Rotation Caméra .....	62
Le Bouton de Zoom Caméra .....	62
La Boussole .....	63
Le Bouton de Pause .....	63
Le Bouton de Retour au Camp .....	63
La Fenêtre de Texte .....	64
Le Bouton Options .....	64
Les Boutons Régiment Précédent/Régiment Suivant .....	64
Le Panneau de Commande .....	64
La Fenêtre de Carte et les Boutons de Carte .....	64
Afficher tous les régiments .....	65
Afficher les régiments actifs .....	65
Afficher les régiments alliés .....	66
Afficher les régiments ennemis .....	66
Bouton d'objectif de mission .....	66
Le bouton Plein Ecran .....	66
<b>LE TABLEAU DE CARACTERISTIQUES DES REGIMENTS</b> .....	67
DÉTAILS DU RÉGIMENT .....	67
POINTS D'ARMURE .....	67
CARACTÉRISTIQUES .....	68
BANNIÈRE .....	68
<b>LE PANNEAU DE COMMANDE</b> .....	70
ORDRES DE BASE - COMMANDES DE LA COUCHE SUPÉRIEURE .....	70
Le bouton de Déplacement .....	71
Rondes de Patrouille .....	71
Le Bouton d'Attaque .....	71
Le Bouton Sort .....	72
Le Bouton I.A. (Intelligence Artificielle) .....	72

<b>COMMANDES DE LA COUCHE DES MOUVEMENTS</b> .....	73
<b>LE BOUTON RANGS</b> .....	73
Bouton Augmenter les rangs .....	74
Bouton Réduire les rangs .....	74
Indicateur de rang .....	74
<b>LE BOUTON TOURNER</b> .....	74
Bouton Tourner les Troupes à Gauche .....	74
Bouton Tourner les Troupes à Droite .....	74
Bouton Demi-Tour Troupes .....	74
<b>LE BOUTON PIVOTER</b> .....	74
<b>LE BOUTON HALTE</b> .....	75
<b>COMMANDES DE LA COUCHE DES ENGAGEMENTS</b> .....	76
<b>LE BOUTON CHARGEZ</b> .....	76
<b>LE BOUTON TIR</b> .....	77
<b>LE BOUTON OBJET MAGIQUE</b> .....	77
<b>COMMANDES DE LA COUCHE SUPÉRIEURE - PENDANT LA MÊLÉE</b> .....	78
<b>LE BOUTON DÉROUTE</b> .....	78
<b>LE BOUTON HÉROS</b> .....	78
<b>LE BOUTON SORT</b> .....	78
<b>LE BOUTON OBJET MAGIQUE</b> .....	79
<b>COMMANDES DE LA COUCHE SUPÉRIEURE - PENDANT LA DÉROUTE</b> .....	79
<b>LE BOUTON RALLIEMENT</b> .....	79
<b>LIGNE DE VISÉE</b> .....	80
<b>APRÈS LA BATAILLE</b> .....	81
<b>COMPTE-RENDU</b> .....	81
<b>COMMENT GÉRER VOTRE ARMÉE</b> .....	83
<b>RÉTRIBUTION DES TROUPES</b> .....	83
Primes de Réserve .....	83
Primes de Mission .....	83
<b>ENRÔLER ET RENVOYER DES RÉGIMENTS</b> .....	83
<b>RENFORTS</b> .....	84
<b>FIN DU JEU</b> .....	85
<b>À PROPOS DES CARACTÉRISTIQUES DES TROUPES</b> .....	86
<b>ARMURE</b> .....	87
<b>ARMES</b> .....	89
<b>POINTS D'EXPÉRIENCE</b> .....	90
<b>PSYCHOLOGIE</b> .....	91
<b>PEUR</b> .....	91
<b>HAINE</b> .....	91
<b>FRÉNÉSIE</b> .....	91

<b>MÉCANISMES DE COMBAT</b> .....	92
LA CHARGE .....	92
LES ROUNDS .....	92
LE COMBAT AU CORPS-A-CORPS .....	92
RÉGIMENTS BALISTIQUES .....	93
MACHINES DE GUERRE .....	93
<b>MAGIE GUERRIÈRE</b> .....	95
Les Vents de Magie .....	95
JETER DES SORTS .....	95
LE BOUTON SORT .....	96
DISSIPATION DE LA MAGIE .....	97
<b>NIVEAUX DU SORCIER</b> .....	98
<b>LE BOUTON OBJET MAGIQUE</b> .....	99
<b>CONSEILS STRATÉGIQUES</b> .....	104
<b>RÉFÉRENCES</b> .....	105
<b>LISTE DES SORTS</b> .....	105
MAGIE CÉLESTE .....	105
MAGIE FLAMBOYANTE .....	106
MAGIE D'AMBRE .....	108
MAGIE SKAVEN .....	110
MAGIE WAAAGH .....	111
<b>TABLES DES CARACTÉRISTIQUES DES TROUPES</b> .....	114
HOMMES .....	115
ELFES .....	116
NAINS .....	116
SKAVEN .....	116
ORQUES .....	117
GOBELINS .....	117
MONSTRES .....	117
MACHINES DE GUERRE .....	118
AUTRES .....	118
Regles Spéciales .....	119
<b>ASSISTANCE TECHNIQUE</b> .....	120
<b>REMERCIEMENTS</b> .....	121



Thorgim le Rancunier, Grand Roi de Karaz-a-Karak

## PRESENTATION

**C**es chers amis de chez Mindscape m'ont demandé d'écrire quelques mots en guise d'introduction à 'l'Ombre du Rat Cornu'. Difficile de savoir par où commencer, le jeu semblant s'être animé d'une vie propre depuis quelques mois. Retournons en arrière pour planter le décor de la sombre histoire qui se déroule devant vous...

Chez Games Workshop, depuis des années, nous avons minutieusement élaboré un sombre univers où planent le danger et l'aventure, le sinistre monde de Warhammer. Ce royaume grouillant d'images, de lieux et de personnages hauts en couleurs, fait l'objet d'une histoire bien documentée décrivant les innombrables guerres et les événements apocalyptiques qui ont fait de Warhammer ce qu'il est aujourd'hui. Vous le savez sans doute, le monde de Warhammer est le décor des jeux de stratégie fantastique nés dans l'écurie Games Workshop, monde extraordinaire dans lequel de puissantes armées luttent pour le pouvoir en s'affrontant sur le champ de bataille.



Pour faire du monde de Warhammer ce qu'il est aujourd'hui, nous avons élaboré une documentation de soutien extrêmement riche pour donner corps aux divers continents, pays, armées et races de nos jeux. Il existe des livres au sujet de l'Empire, des orques, des nains, des skavens, des morts-vivants, des elfes noirs, du Chaos, des nains du Chaos etc., tous représentés sur le plateau de jeu par les milliers de figurines Citadel diverses proposés pour constituer vos armées. Lorsque vous affrontez les armées adverses sur le champ de bataille, vous ne vous contentez pas de promener des petits morceaux peints de métal et de plastique sur la table en vous référant à des règles mystérieuse et compliquées : vous vivez une page de l'histoire haletante de ce royaume déchiré par la guerre.

"Assez ! Assez !" me criez-vous "Vous êtes sensé nous parler du jeu informatique, pas nous vanter les mérites de Games Workshop !". Ma foi, c'est vrai, mais avant de vous parler de L'Ombre du Rat Cornu, il importe de vous donner quelques informations sur le pourquoi et le comment de ce jeu - les héros et les monstres que vous allez rencontrer sur votre écran ne sortent pas de nulle part, pas plus que les lieux et les gens que vous croiserez lors de vos voyages. Non, voilà ce qui s'est passé : alors que nous nous affairions sur des ouvrages militaires, de nouvelles figurines, de nouveaux jeux en mer ou sur le lointain continent d'Ulthuan, alors que nous concevions de

nouveaux modèles de dragons, squelettes, vampires et autres créatures excitantes, Warhammer s'est mis à vivre. Comme un monstre de Frankenstein, Warhammer a pris vie tout seul. Les incarnations et les descriptions évocatrices ainsi que les ouvrages inépuisables sur pratiquement tous les



sujets confèrent à Warhammer des résonances profondes, même au-delà du monde exaltant des jeux de stratégie avec des figurines Citadel.

"Imaginez quels merveilleux jeux informatiques vous pourriez faire !" Voilà une phrase que l'on a souvent entendue dans nos ateliers, lors de nos conventions et aussi, bien sûr dans notre abondant courrier. Eh bien, voici le premier jeu informatique qui se déroule dans le monde fantastique de Warhammer, et à tous points de vue (selon nous), c'est une sacrée merveille !

À l'origine, Mindscape voulait faire des jeux informatiques sur le monde de Warhammer, et nous étions enthousiasmés par cette idée. Dès le départ, nous étions absolument sûrs d'au moins une chose : si nous nous lançions dans cette aventure inconnue, nous voulions voir des jeux informatiques extraordinaires prendre place dans le monde de Warhammer, et non de simples copies de nos jeux transposées sur un écran d'ordinateur.

Apparemment, il semble courant de prendre des jeux de société et de les jeter tout bêtement dans un ordinateur. "Quel intérêt ?" dirons-nous "Autant jouer avec le vrai jeu !". Les jeux de société ont un attrait tactile : les jetons, les pions, les dés, les gros livres de règles à feuilleter et les disputes avec vos vrais adversaires, tous ces ingrédients qui pimentent le jeu. D'un autre côté, les jeux informatiques présentent des avantages complètement différents : les mouvements, le son, l'intelligence artificielle, l'animation etc. Un jeu informatique prenant place dans l'univers de Warhammer doit avant tout être un excellent jeu informatique en soi, et apporter en plus une nouvelle perspective sur le monde de Warhammer, une perspective que nous ne pouvons pas reproduire avec les figurines, les dés, les règles et les maquettes dont nous disposons.



AINSI NAQUIT L'OMBRE DU RAT CORNU.

Les fans de Warhammer reconnaîtront dans ce jeu les lieux, les protagonistes, les monstres, les héros et la magie de Warhammer sur ce continent ravagé par les batailles. L'Ombre du Rat Cornu n'est pas une simple copie d'un jeu existant chez Games Workshop : en effet, nous n'avons pas de jeu de ce nom ! L'Ombre du Rat Cornu est un jeu-d'aventure-et-de-stratégie-avec-campagnes-et-batailles-en-temps-réel (!) qui se déroule dans le monde de Warhammer. Vous êtes un chef mercenaire et vous menez des combats exténuants pour différents maîtres, parfois pour l'or, parfois pour l'honneur (mais généralement pour l'or !) aux quatre coins de ce continent appelé le Vieux Monde. Il vous faut choisir vos Forces et planifier votre déploiement et votre stratégie avec adresse, car une fois la bataille engagée, il n'y a plus ni répit ni relâche. Vos régiments avancent

courageusement, passent à la charge ou libèrent sur l'ennemi de sombres nuages de flèches. Alors que les régiments s'affrontent dans le fracas des épées et des massues, votre puissant sorcier rassemble les vents de la magie pour déverser des torrents d'énergies dévastatrices sur les Forces alignées contre vous.

Dans L'Ombre du Rat Cornu, vous devez toujours vous tenir sur vos gardes, car ce n'est pas un jeu de stratégie où l'on joue chacun son tour : l'armée ennemie riposte aussi promptement que de vrais opposants en réaction à vos ordres et vos manoeuvres. Dans ce domaine, les jeux informatiques ont un net avantage : dans un jeu de société comme Warhammer, pour des raisons pratiques, on joue généralement à tour de rôle. Un joueur bouge et attaque avec tous ses régiments, suivi de son adversaire, et ainsi de suite. Mais que ce soit à tour de rôle ou non, dans notre tête nous voyons toujours les armées adverses tourner et se déplacer simultanément au cours de la bataille.

Les régiments se chargent les uns les autres, les canons grondent, les dragons descendent du ciel, faisant fondre sur leurs ennemis une mort ardente et ainsi de suite, et ils n'attendent certainement pas leur tour ! C'est exactement comme cela que se déroule l'action dans L'Ombre du Rat Cornu : vous êtes plongés dans le maelström de la guerre.

L'Ombre du Rat Cornu exploite au mieux les talents de conteur et de scénariste de votre ordinateur, et alors que vous enchaînez les batailles, le grand destin se déroule devant vous. Les séquences animées sont triomphales, car les artistes de chez Mindscape ont parfaitement retranscrit l'esprit et le trait de Warhammer. L'intrigue est assez complexe, et il va vous falloir toute votre présence d'esprit aussi bien entre les actions du jeu que lorsque vous dirigerez votre armée contre l'ennemi. À mesure que vous gagnerez l'expérience du combat, vous pourrez commander des troupes toujours plus nombreuses, et vos coffres regorgeront de l'or que vous aurez gagné.

En voyageant de royaume en royaume, vous rencontrerez (et affronterez) des guerriers de races très diverses. Vous pourrez enrôler certains d'entre eux dans vos rangs, si vous pouvez en payer le prix ou si vous avez gagné leur respect. Ce n'est pas tout ! Les batailles elles-mêmes se succèdent selon un solide scénario, alors que les forces des ténèbres s'efforcent de libérer sur le monde un pouvoir terrible. Bien sûr, le mercenaire coriace que vous êtes peut ne combattre que pour l'or tout au long du jeu, en faisant peu de cas du grand destin, mais cela finira par causer votre perte.

Je n'en dirai pas plus, cela gâcherait le jeu, mais vous trouverez le monde entier dans L'Ombre du Rat Cornu, et le spectre de son arrivée grandit de jour en jour !

Andy Jones, Games Workshop Ltd, Nottingham, GB, Octobre 1995.



## INSTALLATION

Avant de pouvoir jouer à L'Ombre du Rat Cornu vous devez lancer le programme d'installation sur le CD. Cette opération permet de copier tous les fichiers nécessaires du CD sur votre disque dur, et de paramétrer les entrées Windows requises.

Le programme d'installation permet de choisir un certain nombre d'options simples. Si vous ne savez pas bien comment procéder, appuyez simplement sur la touche ENTREE pour choisir les sélections par défaut de chaque option. Le programme d'installation affiche également la progression de l'installation.

### POUR INSTALLER :

1. Lancez Windows 95 comme d'habitude, puis insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM et attendez que l'écran autodéfilant apparaisse.
2. Si vous n'avez pas encore installé L'Ombre du Rat Cornu, vous devrez choisir entre installer ou simplement quitter. Cliquez sur le bouton 'INSTALLER' pour lancer le programme d'installation.
3. Suivez les instructions à l'écran pour poursuivre l'installation.

### Pour entrer dans L'Ombre du Rat Cornu

Réintroduisez le CD dans le lecteur de CD-ROM et attendez que l'écran autodéfilant réapparaisse. Cette fois, sélectionnez le bouton 'Jouer' et attendez que le jeu commence.  
ou bien

Assurez-vous que le CD Warhammer : l'Ombre du Rat Cornu est dans votre lecteur de CD-ROM avant de commencer. Sélectionnez l'option 'Programmes' du menu 'Démarrer' de Windows 95, puis sélectionnez le sous-menu 'Warhammer FB'. Enfin, sélectionnez l'entrée 'L'Ombre du Rat Cornu' de ce sous-menu.

### Pour désinstaller

Réintroduisez le CD dans le lecteur de CD-ROM et attendez que l'écran autodéfilant réapparaisse. Cette fois, sélectionnez le bouton 'Désinstaller' et attendez que le programme se désinstalle.  
ou bien

Sélectionnez l'option 'Programmes' du menu 'Démarrer' de Windows 95, puis sélectionnez le sous-menu 'Warhammer FB'. Enfin, sélectionnez l'entrée 'Désinstaller' de ce sous-menu. Il n'est pas nécessaire que le CD Warhammer : l'Ombre du Rat Cornu CD soit dans votre lecteur de CD-ROM pour désinstaller selon cette méthode.

## LE MONDE DE WARHAMMER

**D**ans le monde de Warhammer déchiré par les guerres, de puissantes armées s'affrontent pour régler le destin de royaumes en péril. De courageux guerriers s'avancent, accompagnés de monstres terrifiants et de machines de guerres dévastatrices. Des héros brandissent des armes magiques étincelantes des énergies mystérieuses. De puissants sorciers jettent de furieux maléfices destructeurs sur l'ennemi. Épées et boucliers s'entrechoquent, des lances s'élèvent et frappent, des nuages de flèches assombrissent le ciel.

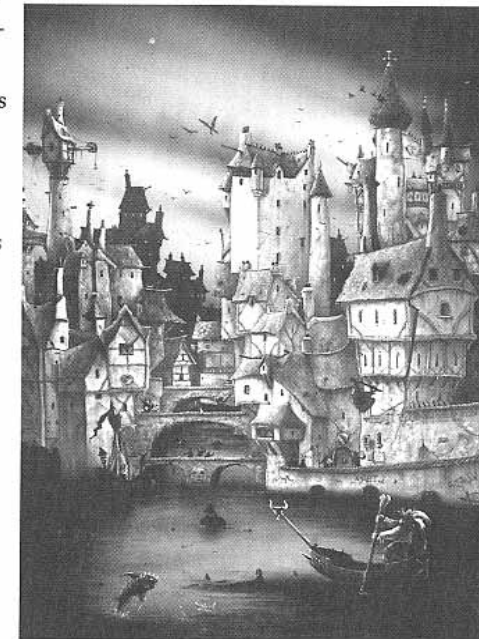
### Les Elfes

Rares sont les races qui connaissent le monde de Warhammer aussi bien que les hauts elfes, car leurs navires sillonnent les océans septentrionaux entre le Vieux Monde à l'est et Ulthuan à l'ouest. Plus à l'ouest encore, leur flotte de guerre surveille jalousement le passage vers Naggaroth, le royaume des elfes noirs. Les hauts elfes n'ignorent rien non plus des eaux chaudes du sud et des côtes de Lustric, bordées de jungle inhospitalière. Leurs négociants, si téméraires, ont même voyagé plus loin, après la pointe sud des Terres du Sud et dans l'extrême Orient mystérieux. Pour les hommes, les pays de l'est ne sont connus que sous le nom de Cathay, qui inspirent de nombreuses légendes, tout comme les pics noirs des Terres Sombres qui se dressent sur ce passage.

### Le Vieux Monde

Dans le Vieux Monde vivent des hommes, des nains, des elfes sylvaains et des halflings, mais aussi les créatures du Mal qui sont leurs ennemis : orques, gobelins et tous les autres disciples du Chaos. Les hautes montagnes et les profondes forêts sont infestées de monstres divers et les régions du nord sont si dangereuses qu'on les nomme le Pays des trolls. Au-delà du Pays des trolls s'étendent les Désolations Nordiques, où se trouve l'instable Royaume du Chaos.

Le Vieux Monde est délimité par les Montagnes du Bord du Monde à l'est et par le Grand Océan Occidental à l'ouest. La côte nord s'étire le long de la Mer des Griffes, au-delà de laquelle se trouve Norsca, où vivent des pirates et de redoutables guerriers marins. La côte sud borde la Mer du Sud, qui sépare le Vieux Monde des Terres du Sud et des royaumes d'Arabie.



Le Vieux Monde se trouve sur le chemin des armées du Chaos qui progressent vers le sud depuis les Désolations Nordiques. Il se situe également à portée des flottes dévastatrices d'elfes noirs de Naggaroth qui rodent sur les Mers du Chaos et attaquent les côtes nord du Vieux Monde, agissant souvent de concert avec des bandes de pillards du nord: les Guerriers du Chaos.

Dans le Vieux Monde, au sud, les Principautés Frontalières sont sous la menace constante des raids d'orques et de gobelins menés depuis les Terres du Mal. Comme son nom l'indique, cette région est dominée par ses tribus en conflit constant les unes contre les autres.

Pour les hommes du Vieux Monde, les pays lointains du sud, de l'est et de l'ouest demeurent un intrigant mystère. Pendant des siècles des navires de Bretonnie et de Norsca ont vogué vers l'est, dans l'espoir de découvrir le pays des elfes et les ports des elfes noirs. Et pendant des siècles, ils ont été refoulés. Le passage nord à travers la Mer du Chaos s'est avéré trop dangereux, les navires ont été réduits en miettes par les mâchoires et les anneaux des serpents qui gardent les terres des elfes noirs. Le passage sud est également gardé, cette fois par les hauts elfes, qui considèrent les détroits maritimes comme leur territoire, interdit aux autres voyageurs.



Cette arrogance ne surprend guère de la part des hauts elfes. De nombreuses années durant, ils réussirent à repousser les navires des hommes, ou à les échouer sur leur côtes rocheuses. Les rares qui parvinrent à Ulthuan furent écrasés par les elfes et on ignore quel fut leur sort. Cependant, la persévérance des Nordiques est légendaire et un passage a finalement été découvert pour franchir les royaumes des elfes de Ulthuan et parvenir aux terres riches en or et en argent qui s'étendent au-delà. Aujourd'hui encore, seuls les téméraires et les aventuriers se risquent vers les terres de Lustrie pour explorer ce pays et ses ruines regorgeant de trésors.

La Lustrie a été découverte, mais son exploration et son étude ne fait que commencer. Le voyage en mer prend de longs mois, tous ne survivent pas à ce périple. Les hauts elfes considèrent toujours les mers bordant Ulthuan comme leur propriété exclusive et attaquent et détruisent tous ceux qui croisent alentours.

Ayant découvert une route vers le sud, les hommes du Vieux Monde ont commencé à établir une cartographie des côtes des Terres du Sud et de Lustrie, bien qu'ils n'y aient trouvé pour l'heure que de la jungle et des indigènes sauvages. Aucun natif du Vieux Monde n'a encore contourné le cap sud des Terres du Sud, la rumeur parle d'une puissante forteresse tenue par les hauts elfes qui barrerait le passage vers l'est, comme l'était autrefois la route vers le sud.



## LA MENACE DU CHAOS

La menace de la sombre présence corruptrice du Chaos plane en permanence sur le monde de Warhammer. Pour les habitants du monde de Warhammer, le Chaos est une horreur palpable et croissante. Ces dangers sont de deux types : le Chaos né d'une puissante énergie magique infiltre le monde comme un lent poison, infestant la terre et polluant les eaux. Cette énergie pure est la même que celle qui alimente la magie et permet aux sorciers de jeter leurs sorts. À ce titre toute magie est dangereuse et peut être corruptrice, quelles que soient les intentions de celui qui la pratique.

La présence de tant d'énergie du Chaos dans le monde de Warhammer cause des mutations, des monstres difformes naissent : créatures à plusieurs têtes et à peau squameuse, au souffle ardent et autres pouvoirs ignobles et surnaturels. C'est de ces créatures que vient le deuxième danger du Chaos, le plus évident. Certains sont des mutants nés d'hommes et d'autres créatures normales, d'autres sont de races monstrueuses issues il y a fort longtemps de lignées difformes. Les

hommes-bêtes, demi-humains, se cachent dans les forêts touffues dont ils sortent pour saccager et brûler, les skavens creusent des galeries souterraines pour répandre sans être vus la corruption du Chaos, tandis que dans les Désolations Nordiques les créatures du Chaos croissent et se multiplient impunément.

*"Les souterrains du monde sont hantés par les Choses les plus noires que puissent conjurer la crainte et la terreur de l'homme. Des Choses plus noires que la pire des haines, qui nous haïssent de tout leur être. Elles nous haïssent et veulent nous détruire. Elles rongent sous nos villes, se faufilent sous nos maisons. Elles taillent et minent jusque sous nos pieds. Elles prient pour notre anéantissement. Elles appellent d'ignobles démons pour nous écraser. Elles rassemblent en secret des armées ténébreuses et pestilentielle et tout ceci, mes disciples, n'est que le moindre de nos tourments."*

- Cours d'Acrastrorus Boehme d'Altdorf.

C'est dans les territoires du Nord, vers les régions polaires du monde de Warhammer, que le pouvoir du Chaos est le plus grand. Son énergie y est si forte que tout le tissu de la réalité s'est effondré, si bien que même le temps n'a plus de sens. Ce pays est connu sous le nom de Royaume du Chaos. C'est un lieu instable et mouvant, dont la topographie n'est jamais sûre et où les distances ne peuvent être mesurées. Des démons et toutes sortes de monstres obscènes y rôdent, s'affrontant entre eux dans de sanglantes batailles et unissant leurs forces pour envahir le Vieux Monde.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, des hommes et d'autres créatures rationnelles souhaitent parfois rejoindre les hordes de guerriers maraudeurs du Chaos pour servir les fantasques et tout puissants dieux chaotiques. Leur récompense est le pouvoir, car leur mutation s'accompagne d'un gain de puissance et les plus appréciés d'entre eux peuvent prétendre au don suprême d'immortalité. Rares sont ceux qui atteignent ce but, car la plupart sont si profondément transformés que leur esprit ou leur corps est détruit. Ces Enfants du Chaos, comme on appelle ces mutants, peuvent n'être plus qu'une masse convulsive de tentacules silencieux, dont les viscères boursoufflés se répandent sur le sol. Il ne reste plus rien de leur vie antérieure que le vague souvenir d'une humanité qu'ils ont jouée et perdue.

## LES VENTS DE MAGIE

Les Grands Mages de Ulthuan, la grande île du Royaume des elfes, enseignent qu'il n'y a pas une, mais deux réalités. La première est le monde normal dans lequel nous vivons. Le monde des choses tangibles, des créatures vivantes et des plantes, de l'eau, des pierres et de l'air, des choses faites de substance matérielle. Parallèlement à notre monde solide et familier, il existe un autre monde



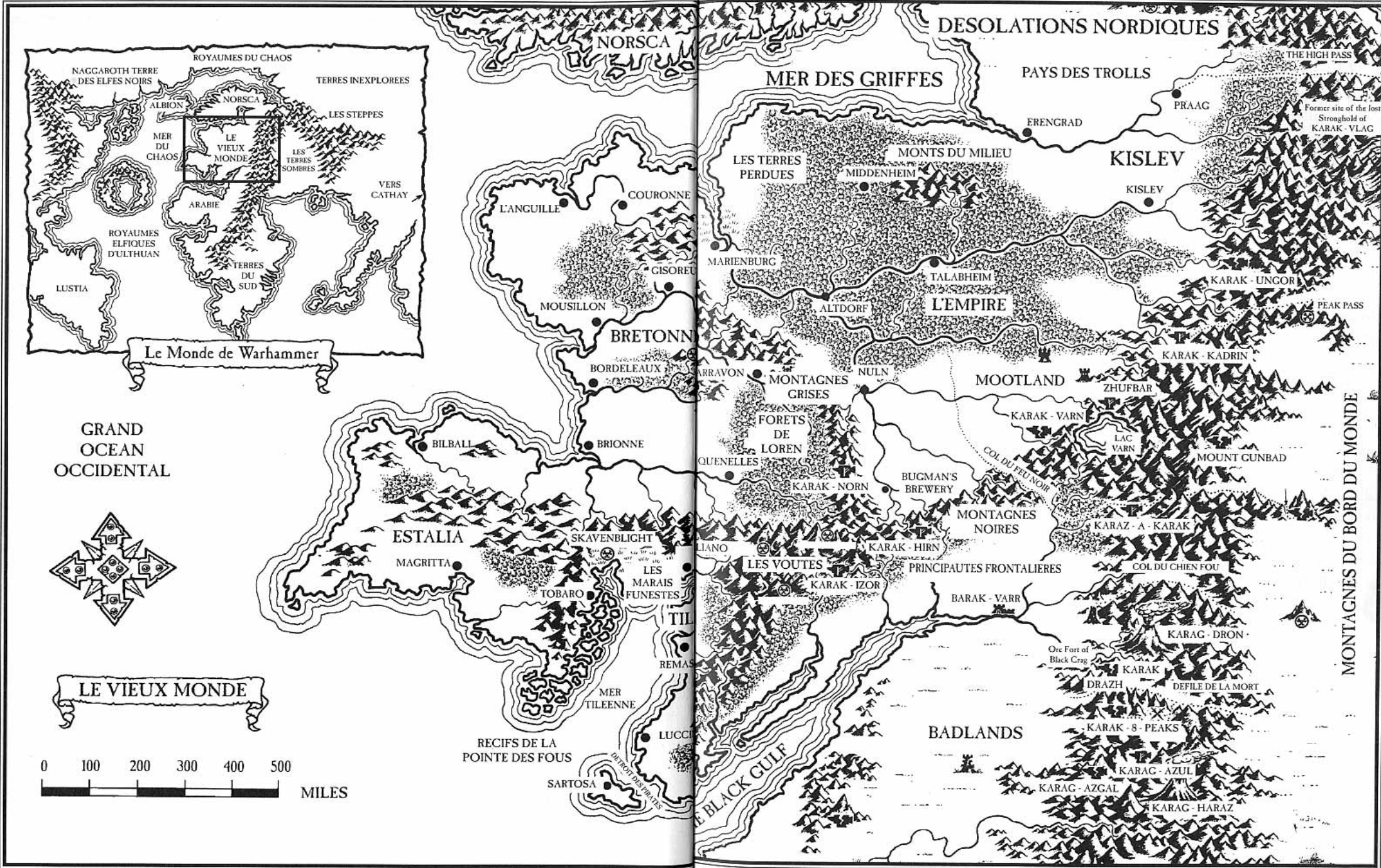
complètement différent, un monde dont la matière n'est que force pure. Il a aussi ses paysages et ses créatures vivantes, mais leurs formes sont constituées d'énergie pure. Ce deuxième monde, le grand domaine invisible qui coexiste avec le monde matériel, est la source de toute magie, on l'appelle le Warp. Il procure aux sorciers la puissance de leurs sortilèges, il imprègne les armes magiques et les autres accessoires enchantés de son pouvoir, ses énergies coulent dans les êtres surnaturels comme les fantômes et les morts-vivants.

La 'magie guerrière' est le domaine exclusif des sorciers guerriers qui sont formés à l'usage de sorts de combat dévastateurs. Tous les sorciers n'ont pas le tempérament qu'il faut pour devenir sorcier guerriers, car les énergies déployées sont colossales et dépassent largement les capacités de contrôle de la plupart des sorciers. En fait, les sorciers guerriers sont si rares et si recherchés qu'il existe à Altdorf une institution qui se consacre exclusivement à leur formation et à leur instruction. C'est dans les Collèges de Magie, mondialement réputés, que sont formés la plupart des sorciers guerriers du Vieux Monde. Les Hautes Ecoles de Magie jouent un rôle clé pour tout ce qui a trait à la magie dans le Vieux Monde.

Le monde de Warhammer est baigné d'énergie magique, il en est imprégné jusqu'à sa propre matière et son ciel même est chargé d'épais nuages d'énergie invisible. Ces nuages, que l'on appelle Vents de Magie, s'étendent au dessus de toute terre et inspirent les sorciers guerriers qui drainent son pouvoir pour semer la destruction sur leurs ennemis.







## L'EMPIRE

**L**e jeu l'Ombre du Rat Cornu se déroule entièrement dans la région du Vieux Monde qu'on appelle l'Empire. L'Empire est le plus vaste et le plus puissant des royaumes humains. Il se situe au centre du Vieux Monde entre la chaîne de montagnes du Bord du Monde et la mer, il comprend toutes les terres situées entre les montagnes Grises (au sud) et de la nation de Kislev dans le grand nord. C'est un pays dominé par d'énormes fleuves et des forêts aussi sombres que profondes infestées de monstres en tous genres allant des sauvages hommes-bêtes du Chaos jusqu'aux gobelins des forêts rodant prêts au pillage. Elles renferment aussi les ruines d'anciennes cités elfes.

Les territoires du sud de l'Empire sont plus civilisés, on y trouve de nombreuses villes construites sur les rives de la rivière Reik. Cette région, appelée Reikland, est le cœur de l'Empire.

Altdorf est la capitale de l'Empire mais c'est aussi le centre de référence de l'apprentissage de la magie où des sorciers de tout le Vieux Monde viennent étudier aux Hautes Ecoles de Magie.

L'Empire accueille aussi des communautés de nains dont les ancêtres se sont réfugiés là quand ils ne purent plus tenir leurs places fortes ou quand elles tombèrent aux mains des gobelins. Les nains ont su enrichir et renouveler leurs connaissances techniques de sorte que l'Empire bénéficie maintenant de talentueux travailleurs et artisans du métal: des personnes inventives et imaginatives qui ont conçu un arsenal bizarre d'armes spectaculaires quoique manquant quelquefois de fiabilité. L'Ecole des Techniques, à Altdorf, est la plus connue des institutions enseignant ces compétences, l'autre institution étant l'Ecole d'Artillerie de Nuln d'où sont issus les meilleurs fabricants et canonniers. Ce sont des endroits authentiquement cosmopolites où des gens originaires de nombreuses nations différentes se retrouvent pour recevoir les enseignements des érudits du Vieux Monde.



## PRESENTATION DES PORTE-RANCUNES

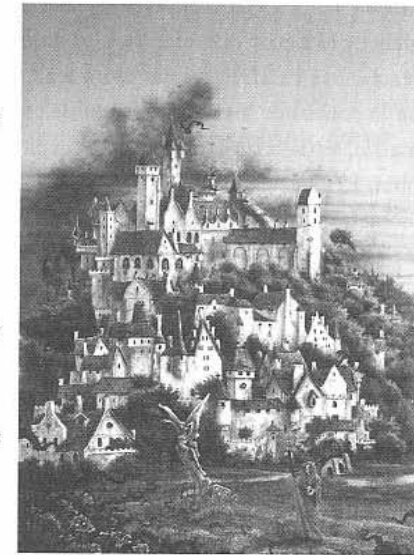
**D**ans L'Ombre du Rat Cornu vous êtes Morgan Bernhardt, commandant des mercenaires Porte-Rancune et à la tête du régiment de cavalerie Porte-Rancune. Votre but immédiat est de vous constituer un trésor royal en pièces d'or sonnantes et trébuchantes et agrandir votre armée de mercenaires pour être le plus réputé et le plus puissant du pays. Pour réaliser vos ambitions vous devez vous frayer un chemin à travers de nombreuses missions sanglantes qui vous sont proposées par de riches commanditaires qui vous paieront bien pour que vous fassiez leur sale boulot à leur place. Alors que vous allez de conquêtes en récompenses, la preuve qu'un complot maléfique se prépare dans l'Empire va apparaître... Aurez-vous la ruse et la puissance de l'écraser?

Morgan Bernhardt est le fils aîné du Graf Bernhardt de Nuln. Son père est un négociant influent et prospère de la vieille ville du Reikland, on dit qu'il contrôle le trafic de cinq des ponts de Nuln, dont le grand pont-levis par-dessus le fleuve Reik. Il a de ce fait la mainmise sur une bonne partie des marchandises qui entrent et sortent de Nuln et jouit ainsi d'une grande fortune.

Comme le veut la tradition à Nuln, les fils aînés des familles riches sont envoyés à l'Académie des Officiers de la Haute Ecole d'Artillerie. Morgan Bernhardt ne fit pas exception et il passa cinq ans à apprendre l'art du commandement, de la stratégie et des qualités de chef. Il se forgea une réputation d'"étudiant doué mais turbulent", terminant premier de tous les cours qu'il se donnait la peine de suivre. Si l'étude de l'artillerie l'ennuyait profondément, le côté romanesque de la cavalerie attirait le jeune Bernhardt comme un aimant. Il accompagnait volontiers les Chevaliers de la Reiksguard qui se rendaient parfois à Nuln parés de tous leurs atours et se faisaient fort d'inciter ces jeunes seigneurs à participer à des compétitions élaborées où des chevaux et si possible de fortes sommes d'argent étaient mis en jeu.

Finalement, le tempérament ardent de Morgan Bernhardt et son incorrigible sens de la mésaventure firent sa perte. Il fut renvoyé de l'Académie pour insubordination grossière, duel et détournement des fonds de l'Académie. Ceci marqua son premier pas vers une grande carrière de mercenaire.

Comme il voulait mettre à l'épreuve ses qualités de cavalier et de combattant, Bernhardt tenta de rentrer chez les Chevaliers du Soleil, les Chevaliers Panthères et même les Chevaliers du Loup





Blanc de Middenheim. Tous refusèrent de reconnaître, malgré ses habiles démonstrations, que sa place était parmi eux et l'histoire de son parcours mouvementé le suivit partout comme un mauvais sort. On lui refusa même l'entrée parmi les Pistoliers de l'Empire, à son grand désespoir et à la grande joie de ses pairs.

S'il n'était pas foncièrement mauvais, le jeune Bernhardt était esclave de son ego et de son caractère. Il voulait des batailles, de la gloire, des honneurs et des richesses, juste pour prouver à ses contemporains (qu'il trouvait assez idiots dans l'ensemble) qu'il était plus que leur égal à tous les égards. Et c'est ainsi que, se morfondant à Nuln, il fit la connaissance de Gunther Schepke.

Schepke était un mercenaire dur-à-cuire, à la tête d'une bande de hallebardiers peu nombreux mais extrêmement coriaces appelés les 'Seize de Schepke'. Ce nom leur venait d'une bataille désormais célèbre qui s'était déroulée au Col du Feu Noir, une dizaine d'années auparavant. Schepke et ses mercenaires balafrés avaient alors tenu tête cinq heures durant à plus de deux cents orques pendant que le convoi de marchandises qu'ils escortaient se repliait à l'abri dans l'Empire. Au terme de cette bataille, seuls seize hommes de Schepke survécurent, sur un groupe qui en comptait cinquante au début. Les Peaux Vertes avaient péri jusqu'au dernier goblin. Le mercenaire expliqua cette défense suicidaire du convoi par le simple fait que le contrat leur allouait une somme fixe et que l'argent initialement prévu pour cinquante revenait maintenant à seize hommes. De plus, l'or destiné à leur paye était transporté dans le chariot de queue... Sage précaution prise par le trésorier du convoi.

Schepke sentit que le jeune Bernhardt et lui étaient faits pour s'entendre, et après quelques soirées passées à boire et à discuter, le vieux soldat fut convaincu du superbe talent tactique et militaire de Morgan. "De la théorie, mon vieux, rien que de la théorie", se lamentait Morgan un soir, ivre après de longues heures passées dans l'une des tavernes les plus insalubres de Nuln, le Hareng Fumé.

"Alors, jeune capitaine, on veut se battre, hein ?!" grogna Schepke, en frottant pensivement son menton hirsute. "ça peut s'arranger - si tu as vraiment du coeur au ventre !"

"Je veux COMMANDER !!" s'exclama Morgan, en frappant sa chope sur la table. "J'ai les connaissances, j'ai le talent, et vous pouvez me suivre si vous voulez ! Combien d'années avez-vous passées à vivoter - cinq, dix, quinze ? Eh bien montrez-moi vos hommes et je mets sur pied une force de combat qui ridiculisera la Reiksguard, les Panthères et ces geignards de Loups Blancs de Middenheim !" Les yeux de Morgan brillaient de colère et de détermination. "Alors, vous êtes partant? ALORS?!" Morgan s'affala sur sa chaise, ses doigts tambourinant sur la table de bois grossier.

Bien sûr, la plupart des guerriers ivres de la taverne avaient écouté les paroles de Bernhardt. En fait ils pouvaient difficilement ignorer ses éclats de voix rageurs. Bien que les questions fussent adressées à Schepke, après un moment de silence, un tumulte d'applaudissements et d'acclamations éclata dans la brasserie.

"Je te suis !"

"Compte sur nous !"

"Nous sommes tes hommes !"

Le jeune Morgan parut surpris et un peu embarrassé par la fureur qu'il avait déclenchée, mais Schepke se rassit et fronça son museau de loup. Il assistait à la naissance d'un grand chef, d'une étoile montante. Il se leva et fit calmement signe aux autres hommes et s'adressa à la foule :



"Nous sommes tous des combattants, et je vous présente le Capitaine Morgan Bernhardt, notre chef. C'est un stratège de génie et un grand guerrier, à cheval comme à pied. Nous prêterons serment plus tard - mais pour ceux d'entre vous qui sont des nôtres, rendez vous au bar ! C'est la tournée du capitaine !"

La ruée vers le bar était la plus belle démonstration de loyauté qu'il puisse souhaiter de sa nouvelle troupe et Bernhardt se retrouva seul à fouiller dans ses poches. "Je n'ai pas l'or pour payer..." commença-t-il à chuchoter à Schepke d'un air désespéré.

"Ah! Je vois que nous aurons besoin de quelqu'un pour s'occuper de l'or" répondit Schepke en hochant la tête d'un air solennel. Il fit un signe vers l'ombre.

"Permettez-moi de vous présenter M. Dietrich Von Schweitzer, le trésorier le plus rusé que vous puissiez rencontrer de ce côté du Col du Feu Noir."

Un individu décharné aux yeux de fouine et aux longs doigts crochus apparut, dodelinant de la tête comme un possédé.

"Très bien, très bien. Oui, vraiment très bien, jeune Bernhardt. Je connais votre père, vous savez. Un homme intelligent. Ravi de vous connaître." Sa petite voix tranquille était perçante comme l'acier, alors qu'il regardait autour de lui par-dessus ses lunettes. "J'imagine que vous allez avoir besoin d'une avance sur vos premiers gages pour payer les boissons de ce soir ? Disons que ce sera

la preuve de mon soutien à votre cause - Après tout, vous risquerez votre vie, alors que je risque ce que j'ai de plus précieux : mon or !"

A cet instant, alors que rien ne semblait plus improbable, un inconnu vêtu d'une grande cape s'avança d'une alcôve obscure. Son habit était rouge et sa barbe flamboyante avait la même couleur écarlate. Il était manifestement très âgé et quelque peu éméché, mais toutefois joyeusement impressionné. De petites étincelles dansaient au bout de ses doigts et de fines volutes de fumée grise montaient parfois de ses narines brûlantes.

"Voilà un vibrant discours, jeune homme ! Bien joué. Vraiment bien joué. Tu as un tempérament de feu, ça c'est certain. C'est ce qu'il nous faut par ici, y'a trop de bêcheurs et de dandies à mon goût". Ses yeux se fermèrent un peu ce qui lui donna un air conspirateur. "Fais-les rôtir, j'te dis ! Je peux le faire aussi, t'sais !"



Là-dessus il redressa la tête, hoqueta et lança un jet de flammes vers le plafond, une nuée d'étincelles vint lui lécher le visage. Les occupants de la brasserie qui n'avaient pas encore rejoint le bar le firent à toute vitesse ou quittèrent l'auberge par la porte du fond. Se battre pour de l'or était une chose, mais les sorciers, et de surcroît les sorciers Flamboyants ivres, étaient tout autre chose. "Tu iras loin, crois-moi" s'écria le sorcier, en agitant solennellement un doigt étincelant vers Bernhardt. "J'aurais juste aimé être assez jeune pour... mais peu importe, j'en ai fait bien assez de mon temps. Attends un instant, je reviens", et sur ces mots il retourna dans son alcôve, laissant derrière ses pieds des braises rougeoyantes sur le plancher de bois.

"Mais qui diable..?" s'exclama Morgan. "C'est un fou furieux, il aurait pu mettre le feu !..."  
 "Pas si fort,... Monseigneur... c'est Darius Mainrouge III, l'un des Seigneurs sorciers de l'Arche, du Collège des Disciplines Flamboyants d'Altdorf; il vient souvent par ici 'pour le folklore', comme il dit." Grognant un chuchotement, Schepke enjoignit son commandant au silence. "Il semble que vous ayez retenu son attention!"

Le vieux sorcier réapparut, portant un fourreau. De près, on voyait que ce fourreau était en cuir noir, tellement usé que toutes les inscriptions et décorations avaient disparu depuis longtemps.

Arrivé devant Bernhardt, Mainrouge tira la lame, qui tinta si mélodieusement que seule la plus fine des lames aurait pu produire ce son. Des runes scintillaient sur cette lame, illuminant la brasserie d'une clarté ardente et glorieuse. Mainrouge la fit tourner distraitement pendant quelques instants, puis rengaina la lame, étouffant les flammes.

"C'est dangereux ces épées magiques, toujours à vouloir sortir, tu sais." Le vieux sorcier fit une pause, puis se racla la gorge. "Voici Porte-Rancune, forgée par les nains, comme elles le sont toutes aujourd'hui. C'est une arme au grand pouvoir." Mainrouge prononça ces derniers mots comme si l'épée attendait, non, exigeait qu'ils soient dits, comme la présentation formelle due à une présence supérieure à toute autre dans la brasserie. Mainrouge tendit le fourreau à Bernhardt, qui hésita.

"Alors ? Allez, vas-y, tu t'en serviras mieux que moi à mon âge. Elle demande toujours à se battre, et ça fait des années maintenant que ça ne m'est pas arrivé. Il est temps pour moi de libérer cette fichue épée, même si on a eu nos heures de gloire, tu sais." Le vieux sorcier mit le fourreau dans les mains de Bernhardt, hocha solennellement la tête, se retourna et quitta l'auberge d'un air digne. "Porte-Rancune doit être respectée, jeune homme, elle a de grands pouvoirs si tu la traites bien." Sur ces mots, il disparut dans la nuit, laissant sur son passage un tourbillon d'étincelles et de braises. Toute sa vie, Morgan se demanda s'il avait vu briller des larmes dans les yeux du vieux Mainrouge quand ce dernier avait abandonné son épée favorite.

Et c'est ainsi que fut scellé cet invraisemblable partenariat et que naquirent les Porte-Rancunes. Avec l'expérience de Schepke et le talent tactique et le sens du commandement de Bernhardt, le succès était inévitable. Comme le suggérait Von Schweitzer, ils menèrent leurs premières campagnes dans le Reikland, se forgeant la réputation d'une bande de soldats impitoyables et très professionnels, qui s'acquittaient de toutes leurs tâches avec une volonté inflexible. Et ils n'échouaient que très rarement. Si l'on proposait des primes, les Porte-Rancunes remplissaient les conditions à la lettre. Si les clients manquaient à leur parole, le châtiment était rapide, violent et juste. Bientôt, on appela aussi les Porte-Rancunes 'l'Armée Privée de Bernhardt', une petite troupe de mercenaires extrêmement professionnels, ayant leur propre code de l'honneur.

Et à NuIn, le vieux Graf Bernhardt souriait secrètement de fierté en entendant les derniers récits des glorieuses victoires, toujours plus nombreuses, de son fils aîné.



## GUIDE D'INITIATION

Dans l'Ombre du Rat Cornu, le but est de mener votre armée de mercenaires à travers une série de batailles ou "missions". Ceci vous permettra de toucher beaucoup d'argent pour monter et financer votre puissante armée au fur et à mesure que vous découvrirez des sombres et sinistres machinations au sein de l'Empire.

Ce chapitre explique comment préparer et lancer un jeu le plus rapidement et le plus simplement possible. Les principales fonctions et caractéristiques sont expliquées ici, mais nous vous recommandons vivement de lire attentivement les autres chapitres du guide de référence. Ils contiennent de nombreuses informations, des conseils et des suggestions qui garantiront le plus grand plaisir de jouer. Afin de savoir exactement quelle stratégie adopter pour votre première mission, lisez le GUIDE DE JEU qui suit ce chapitre d'Initiation.

### POUR COMMENCER

Pour entrer dans le monde de Warhammer : l'Ombre du Rat Cornu, reportez-vous à la section 'INSTALLATION' page 12. Pendant que le jeu est en cours de chargement, vous voyez apparaître le logo de Mindscape, suivi quelques instants après par la présentation. Vous pouvez accélérer la présentation en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Pour l'ignorer, appuyez sur ESC ou cliquez sur le bouton droit de la souris pour accéder au Menu Principal.

Vous apprendrez à faire fortune en acceptant des missions, en enrôlant ou renvoyant des troupes, en voyageant d'un lieu à un autre, en livrant des batailles (au corps-à-corps, en employant l'artillerie ou peut-être même la magie), en prenant des décisions stratégiques et généralement en vivant assez longtemps pour remporter le magot !

### GLOSSAIRE

Voici une série de termes que vous rencontrerez assez souvent dans ce manuel :

<b>Armée</b>	tous vos régiments
<b>Cadence de tir</b>	vitesse de tir
<b>Campagne</b>	votre carrière de mercenaire
<b>Déroute</b>	lorsqu'un régiment est vaincu et qu'il s'enfuit dans la confusion
<b>Ligne de Visée</b>	la vue dégagée de votre régiment
<b>Mélée</b>	combat au corps à corps
<b>Portée</b>	distance d'utilisation d'une arme ou d'un sort
<b>Ralliement</b>	empêcher un régiment de s'enfuir du champ de bataille



<b>Régiment</b>	un groupe de soldats organisé
<b>Régiments Balistiques</b>	soldats équipés d'armes de jet (arbalètes, canons, catapultes, etc.)
<b>Troupes</b>	soldats appartenant à un régiment

## MENU PRINCIPAL



Lorsque vous commencez *L'Ombre du Rat Cornu*, votre objectif est très clair : vous êtes un mercenaire disponible et vous voulez amasser le plus d'or possible et faire de votre armée de mercenaires la plus puissante du pays !

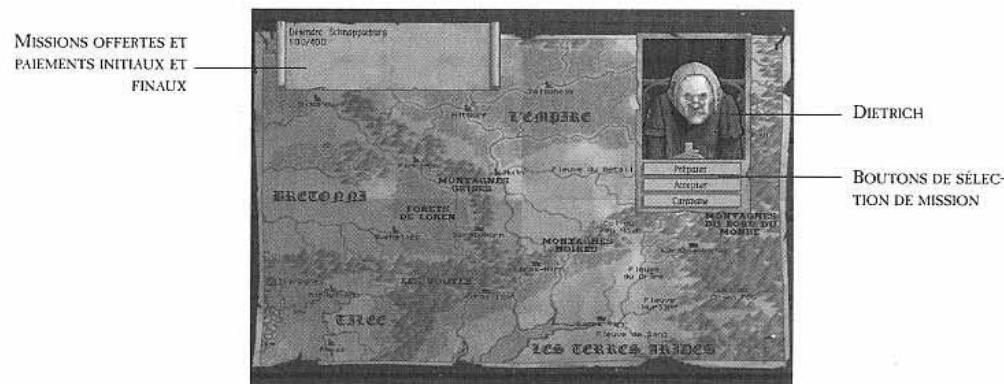
Cliquez sur le bouton bronze portant la mention "NOUVELLE CAMPAGNE". On vous demande de nommer votre commandant - tapez votre nom ou acceptez le nom par défaut (Commandant Bernhardt). Une fois le nom entré, vous arrivez dans la Caravane du Trésorier Dietrich:



Les riches clients viennent chez le Trésorier Dietrich pour louer vos services afin que vous meniez des batailles pour eux. De plus en plus de 'missions' vous sont proposées au cours de la campagne. Lorsque vous choisissez des missions et que vous vous déplacez à travers le pays, la Caravane du Trésorier Dietrich vous suit et établit un camp à proximité. À la fin de chaque

mission, vous retournez au camp pour recevoir le compte-rendu avant de retourner à la caravane pour sélectionner une autre mission.

Pour commencer une mission, cliquez sur le parchemin en bas à droite de l'écran. L'écran de Sélection de Mission apparaît. À ce stade des opérations, une seule mission est disponible. D'autres vous seront proposées à mesure de votre progression.

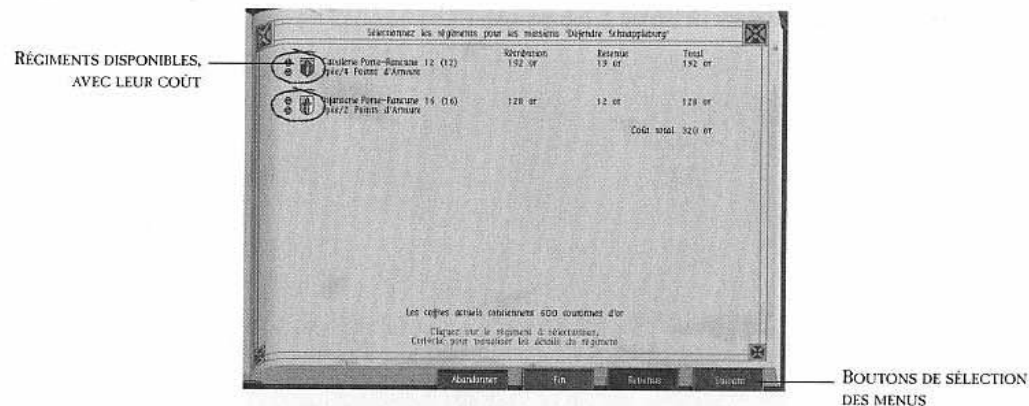


Une mission consiste habituellement en une bataille avec des buts déterminés et des objectifs, cependant, il pourra vous arriver d'être employé pour d'autre mission, par exemple pour escorter un client vers un lieu du Vieux Monde.

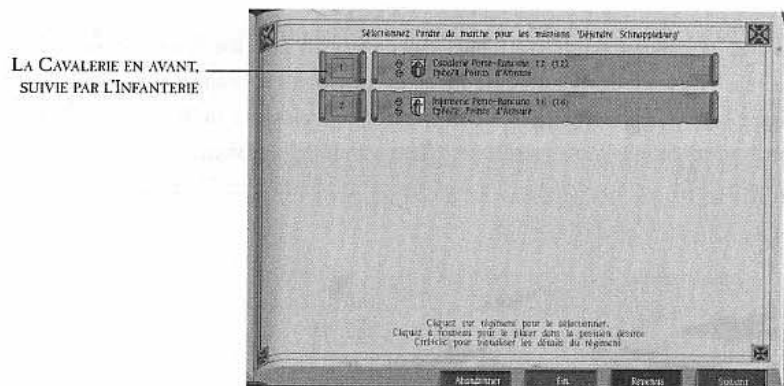
Vous commencerez le jeu avec vos mercenaires stationnés dans une ville appelée Wissenheim, près des Principautés Frontalières. Vous verrez que la seule mission qui vous est proposée est "La protection de Schnappleburg" et vous pourrez également prendre connaissance de la prime offerte en cas de réussite. Comme une seule mission est offerte, elle est déjà sélectionnée. Pour en savoir plus sur cette mission, cliquez sur le bouton "Informations" sous le portrait de Dietrich et lisez ce qui vous est proposé.



Une fois informé, cliquez sur le bouton "Accepter" sous le portrait de Dietrich. Si vous ne souhaitez pas accepter cette mission, choisissez 'Abandonner' pour retourner dans la caravane. Cependant, comme c'est la seule mission qui vous est proposée, il est préférable de l'accepter ! Une fois la mission acceptée, vous devez sélectionner les troupes que vous emmènerez avec vous.

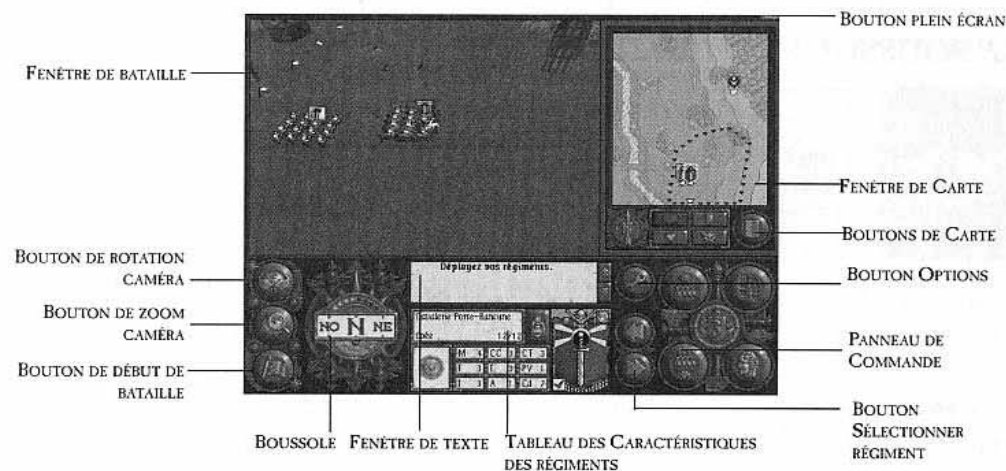


À ce stade du jeu, vous ne pourrez choisir que deux régiments et la cavalerie sera déjà sélectionnée. Pour sélectionner l'autre régiment, cliquez sur celui-ci avec le bouton gauche de la souris pour que sa bannière soit cerclée. Puis sélectionnez le bouton "Fin" en bas de l'écran afin de choisir la feuille de route :



Vos régiments doivent être disposés de sorte à protéger les régiments les plus faibles en cas d'embuscade pendant le voyage. C'est pourquoi vous avez la possibilité de définir l'ordre de marche avant le début de la mission. Vos troupes arrivent sur le champ de bataille dans l'ordre que vous choisissez ici.

Pour modifier la position d'un régiment dans la marche, cliquez sur ce régiment pour le sélectionner, puis déplacez-le jusqu'à la position souhaitée et cliquez à nouveau pour le lâcher. Les autres régiments seront réorganisés en fonction de cela. Bien sûr, la feuille de route prendra une toute autre importance quand vous aurez plus de régiments dans votre armée que les deux modestes unités dont vous disposez ici ! Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez le bouton "Fin" pour préparer le combat. Après un bref interlude, vous arrivez sur le champ de bataille.



## DANS LA BATAILLE

Vos troupes sont arrivées sur le champ de bataille et apparaissent en formations de régiment. Notez que vos régiments arrivent selon la feuille de route que vous avez choisie plus tôt. À ce stade, le temps s'arrête vraiment, (voir la 'Phase de déploiement' ci-après), profitez-en pour examiner le champ de bataille à votre aise. Essayez ce qui suit :

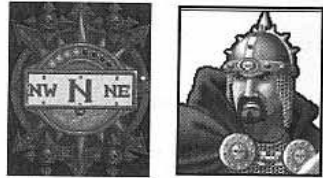
Positionnez le pointeur de la souris dans la fenêtre de bataille, puis maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. La 'caméra' (à travers laquelle vous regardez) va commencer à bouger. Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur la fenêtre, la caméra change de direction et de vitesse. Dans les missions suivantes, vous devrez pouvoir vous déplacer avec rapidité et précision, alors prenez une minute ou deux pour vous entraîner à ces mouvements sur le champ de bataille. Notez que si vous sortez complètement le pointeur de la Fenêtre de Bataille, la caméra cesse de bouger. Il en est de même dès que vous relâchez le bouton de la souris. La caméra s'arrête également quand vous atteignez le bord du champ de bataille. Cela signifie que vous ne pouvez pas avancer davantage dans cette direction.

## BOUTON DE ROTATION CAMÉRA



Ce bouton permet d'effectuer une prise de vue en faisant tourner la caméra. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour tourner la caméra vers la gauche, ou cliquez sur le bouton droit de la souris pour tourner la caméra vers la droite.

## LA BOUSSOLE/PORTRAIT DU CHEF



Quand vous balayez avec la caméra, la Boussole tourne pour indiquer la direction dans laquelle la caméra est orientée.

La rangée de témoins lumineux au-dessus du cadran de la Boussole représente la quantité d'énergie magique disponible et le ciel nuageux au-dessous du cadran la Boussole représente les Vents de Magie (pour plus de détails, voir le chapitre 'MAGIE GUERIERE', mais vous n'avez pas à vous occuper de magie dans cette première mission).

Si le chef d'un régiment 'parle', la Boussole est temporairement remplacée par son portrait et un texte apparaît dans la Fenêtre de Texte. Si le régiment n'a pas de chef en particulier, ou si ce dernier est tombé au combat, la bannière du régiment apparaît à sa place. Un clic sur ce portrait avec le bouton gauche de la souris affiche la Fenêtre de Bataille directement sur leur position sur le champ de bataille. Ceci est utile si le régiment a des problèmes et a besoin d'aide. En cliquant sur le portrait avec le bouton droit de la souris, le portrait disparaît sans déplacer la Fenêtre de Bataille.

## BOUTON DE ZOOM CAMÉRA



Ce bouton permet de zoomer en avant ou en arrière avec la caméra. Cliquez sur le bouton gauche de la souris plusieurs fois pour zoomer en avant, ou cliquez plusieurs fois sur le bouton droit de la souris pour zoomer en arrière.

## BOUTON PLEIN ECRAN



En cliquant avec le bouton gauche de la souris, vous faites disparaître la Fenêtre de Carte et la Fenêtre de Bataille prend alors toute la largeur de l'écran. Pour faire revenir la Fenêtre de Carte, cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris sur le bouton plein écran.

Maintenant que vous vous êtes entraîné à promener la caméra sur le champ de bataille, parlons rapidement de ce que vous voyez vraiment. À l'évidence, les caractéristiques principales sont le terrain et les éléments du décor comme les bâtiments et les arbres. Vous voyez également les villageois qui vaquent à leurs occupations et tous les régiments que vous avez choisis pour la bataille, ainsi que les régiments ennemis que vous connaissez.

## PHASE DE DÉPLOIEMENT

Avant que la bataille ne commence vraiment, vous avez la possibilité de déployer vos troupes. Le but de cette manœuvre est de définir votre stratégie initiale avant que la bataille ne commence pour de bon.

Les régiments sont déployés les uns après les autres. Sélectionnez d'abord un régiment et déployez-le selon l'une des méthodes suivantes :

1. Cliquez sur le bouton gauche de la souris près de la troupe sous la bannière du régiment dans la Fenêtre de Bataille, ou
2. Cliquez sur le bouton gauche de la souris sur la bannière du régiment dans la Fenêtre de Carte, ou
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les boutons Régiment Précédent/Régiment Suivant afin de faire défiler vos régiments et trouver celui que vous désirez choisir, puis cliquez sur sa bannière dans le Tableau des Caractéristiques (qui se trouve dans la moitié inférieure de l'écran).

La bannière entourée d'une bordure blanche dans la Fenêtre de Carte désigne le régiment sélectionné. Sa bannière est également cochée ✓ dans le coin inférieur gauche dans le Tableau des Caractéristiques. Notez que vous ne pouvez sélectionner qu'un régiment à la fois pendant le déploiement.

Numérisation et conversion Acrobat® PDF : RyF pour Lost Treasure FR  
<http://www.abandonware-france.org> 2001



Pour déplacer le régiment sélectionné, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé, puis faites glisser la souris jusqu'à la position souhaitée. Vous pouvez procéder ainsi sur la Fenêtre de Bataille ou sur la Fenêtre de Carte (voir plus haut les méthodes 1 et 2). Si vous devez faire défiler la Fenêtre de Bataille pendant que vous déplacez votre régiment, vous devez maintenir enfoncé le bouton droit de la souris. Quand votre régiment est dans la bonne position, vous pouvez choisir son orientation. Maintenez la touche CTRL (le bouton gauche de la souris étant également maintenu enfoncé) puis déplacez la souris. Le régiment tourne et fait face au pointeur de la souris. Lorsque vous êtes satisfait de la position et de l'orientation de votre régiment, relâchez le ou les bouton(s) de la souris. Vous pouvez continuer à modifier la position et/ou l'orientation de votre régiment à tout moment jusqu'au coup d'envoi de la bataille, mais vous ne pouvez pas déployer vos régiments en-dehors de la zone délimitée par les drapeaux blancs sur la Fenêtre de Bataille, ou par les marques rouges sur la Fenêtre de Carte.

LES DRAPEAUX  
INDIQUENT LA ZONE DE  
DÉPLOIEMENT



LES POINTS INDIQUENT  
LA ZONE DE  
DÉPLOIEMENT

Surveillez la bannière des régiments lorsque vous les déplacez. Une petite icône représentant un arbre apparaît quand le régiment est à couvert. Ceci indique qu'il est alors 'hors de vue' des régiments ennemis connus.

## ORDRES DE DÉPART

### Bouton de Déplacement



Vous pouvez également donner à chaque régiment les premiers ordres de mouvement, qui seront exécutés dès le début de la bataille. Une fois vos régiments déployés, cliquez sur le bouton de déplacement puis cliquez sur votre destination dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Une marque rouge indiquant la destination apparaît dans la Fenêtre de Carte. Vous pouvez décider de trajets plus élaborés en maintenant la touche CTRL et en cliquant sur jusqu'à 8 positions dans la

Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Dans ce cas, des marques numérotées indiquant chaque position apparaissent dans la Fenêtre de Carte. Pour plus de détails sur le bouton de déplacement, voyez la section 'Commandes de la Couche Supérieure' page 71.

Si vous modifiez la position ou l'orientation d'un régiment après lui avoir donné ses premiers ordres de mouvement, ces ordres seront perdus. Il est donc préférable de placer d'abord TOUS vos régiments, puis de donner les ordres de mouvement quand vous êtes satisfait de leur position.

## QUE LA BATAILLE COMMENCE !

### Bouton Commencer la Bataille



Une fois que vous avez appuyé sur le bouton Commencer la Bataille, la bataille débute. Dès que vous aurez appuyé sur ce bouton, il aura changé de fonction et vous permettra de faire une pause une fois que la bataille est en cours. Quand la mission sera terminée, il changera de fonction à nouveau et vous permettra de "Retourner au camp" pour y recevoir le compte-rendu.

L'ordinateur a le contrôle de l'armée ennemie, vos instructions sur la missions vous auront expliquer quels sont vos objectifs. En général, vous atteindrez ces objectifs en écrasant les armées ennemies grâce à une stratégie et un potentiel de combat supérieurs.

Quand la bataille commence, vous aurez déjà déployé vos régiments et donné les ordres de départ. En cours de bataille vous devrez donner de nouveaux ordres à vos troupes pour suivre votre stratégie et détruire votre adversaire. Globalement, vous déplacerez vos régiments autour de l'ennemi et l'attaquerez. Ceci est expliqué ci dessous.

### Bouton de Déplacement



Pour déplacer un régiment, cliquez sur le bouton de déplacement puis cliquez sur la destination souhaitée dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Le régiment manoeuvre ainsi vers cette destination, en évitant les obstacles sur son passage. Vous pouvez décider de trajets plus élaborés en maintenant la touche CTRL et en cliquant sur jusqu'à 8 points de passage dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Le régiment manoeuvre alors d'étape en étape.

## Rondes de Patrouille

Une ronde de patrouille est un itinéraire circulaire qui peut être défini et que vos régiments suivront. Ces rondes de patrouille sont utiles contre les attaques surprises de régiments ennemis cachés.

Pour mettre en place une ronde de patrouille, sélectionnez les points de passage comme expliqué plus haut mais faites en sorte que le point de départ soit le même que le point d'arrivée. Ceci est plus facile à réaliser sur la Fenêtre de Carte. Le régiment partira immédiatement en patrouille.

## Le Bouton Attaque



Pour attaquer un régiment ennemi, cliquez sur le bouton d'Attaque puis sélectionnez le régiment que vous souhaitez attaquer (comme indiqué précédemment dans la section "Phase de déploiement"). Votre régiment manoeuvre vers le régiment ennemi et engage le combat.

## Le Bouton Héros



Parfois, un régiment peut devenir surpuissant du fait de l'ambiance sanglante du combat. Quand leur chef les encourage, l'adrénaline coule à flots dans leurs corps, multipliant par là même leur force dans la bataille. Pour aider les régiments au combat à se battre de cette manière, sélectionnez le régiment et cliquez de manière répétitive sur le bouton Héros pour décupler ses forces. Notez que cette augmentation des forces temporaire n'a lieu que lorsque vous cliquez sur le bouton et que cela affecte uniquement le régiment dont la bannière est affichée sur le panneau de caractéristiques. Le seul véritable désavantage que présente l'utilisation de ce bouton est qu'il peut vous distraire et détourner votre attention des autres événements qui se déroulent sur le champ de bataille.

## Le Bouton Pause



Pour marquer une pause dans le jeu, cliquez sur le bouton de pause. Un message "Jeu en arrêt" apparaît dans la Fenêtre de Texte. Le temps est effectivement suspendu jusqu'à la reprise du jeu.

Pour reprendre le jeu, cliquez à nouveau sur ce bouton. Un message "jeu en cours" apparaît dans la Fenêtre de Texte, confirmant que le temps compte à nouveau.

Pour plus de détails sur les autres boutons et commandes existant, reportez-vous à la section 'GUIDE DE REFERENCE' de ce manuel, à partir de la page 46.

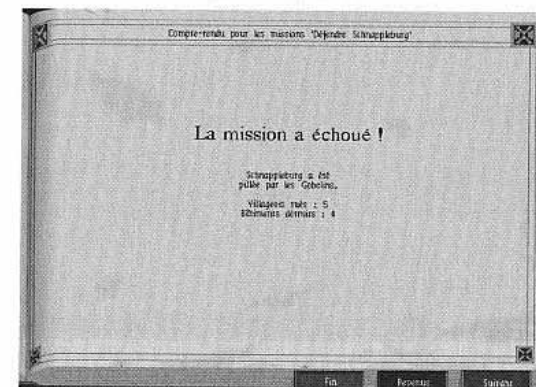
## Bouton Retourner au Camp



Une fois tous les objectifs de la mission atteints, le bouton de pause est remplacé par le bouton Retourner au Camp. Dans cette première mission, votre objectif est de tuer ou de mettre en fuite tous les gobelins. Vous verrez alors apparaître le message "Mission Terminée" dans la Fenêtre de Texte. Cliquez sur le bouton de retour au camp pour quitter le champ de bataille et recevoir votre compte-rendu.

## COMPTE RENDU

À la fin de chaque mission, vous recevrez un Compte-Rendu.



La première page indique le résultat global de la mission. On vous indique si la mission a réussi ou échoué et quels objectifs ont été atteints ou non. Cliquez sur le bouton "Suite" pour passer à la page suivante, ou sur le bouton "Fin" pour arrêter le Compte-Rendu et retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.

L'INFANTERIE A UN  
BLESSÉ ET DEUX  
MORTS APRÈS LA  
BATAILLE

Compte-rendu pour les missions "Défense Schnappleburg"				
	Éléments tués	Morts	Éléments blessés	Expérience
1 Régiment Fant-Rouane (12/12) 100% Points d'Armure	0	0	0	0
1 Régiment Fant-Rouane (16/16) 100% Points d'Armure	0	0	0	0

LA CAVALERIE S'EN  
SORT SANS DOM-  
MAGE ET A MAS-  
SACRÉ VINGT ENNE-  
MIS

La deuxième page donne les détails de la performance tels que les pertes subies et infligées, les points d'expérience acquis etc. Cliquez sur le bouton "Suite" pour passer à la page suivante, sur le bouton "Retour" pour revenir à la page précédente ou le bouton "Fin" pour arrêter le Compte-Rendu et retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.

Compte-rendu pour les missions "Défense Schnappleburg"	
Feuille de bilan de mission	
Paiement initial	100 couronnes d'or
Paiement pour réussite	400 couronnes d'or
Total de la mission	500 couronnes d'or
Paiement de la perte	-100 couronnes d'or
Pertes pour les éléments tués	-250 couronnes d'or
Pertes pour les bâtiments détruits	-15 couronnes d'or
Paiement final total	125 couronnes d'or
Captes actuels	405 couronnes d'or

Cette dernière page est un bilan financier qui donne le détail du coût de la mission, du paiement reçu et de votre situation financière générale. Cliquez sur le bouton "Retour" pour revenir à la page précédente ou le bouton "Fin" pour retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich et continuer votre campagne.

## PREMIERE MISSION - "LA PROTECTION DE SCHNAPPLEBURG" UN GUIDE DE JEU

**ATTENTION** - Cette section comporte les instructions détaillées permettant de réussir la première mission. Si vous préférez découvrir comment gagner cette bataille par vous-même, nous vous suggérons de sauter cette partie.

Admettons que vous avez choisi et accepté cette mission et sélectionné vos troupes, vous arrivez par le côté sud de Schnappleburg. Vos informateurs vous ont averti qu'un régiment de gobelins s'approche du village par la forêt à l'est. Votre objectif, vous le savez, est de protéger le village et ses habitants de l'attaque.

La meilleure stratégie consiste à empêcher complètement les gobelins d'entrer dans le village. Ils seront ainsi incapables de faire des dégâts. Pour cela, déployez votre régiment de fantassins au nord-est de la zone de déploiement et orientez-le face aux gobelins.



LA HORDE DE GOBELINS  
VOTRE VAILLANTE  
INFANTERIE  
VOTRE CAVALERIE  
CACHÉE DANS  
LE VILLAGE !

Si vous déployez votre cavalerie dans la même position, vous pourriez attaquer les gobelins avec vos deux régiments et sans doute les écraser sans gros effort. Toutefois, la stratégie recommandée est de garder votre cavalerie à l'arrière pour pouvoir riposter rapidement en cas d'événement imprévu. Ainsi, déployez vos Cavaliers hors de vue derrière les bosquets à l'est du village et orientez-les à peu près vers les gobelins afin qu'ils voient la zone d'où ceux-ci attaquent. Cependant, ne les placez pas directement face aux arbres, car si vous voulez les faire sortir du couvert, vos cavaliers perdront un temps précieux à se frayer un chemin - et ils n'y verront pas grand chose non plus! Assurez-vous qu'ils sont bien hors de vue en utilisant l'indicateur de Couverture dans le coin supérieur gauche de leur bannière.

Quand vos régiments sont déployés, engagez la bataille !



LA CAVALERIE EST MAINTENANT DÉPLOYÉE PRÈS DE L'ACTION; PRÊTE À COMMENCER À SE BATTRE

Dès le début de la bataille, ordonnez à vos fantassins d'attaquer les gobelins. Quand le combat est engagé, déplacez votre cavalerie jusqu'à un point entre le village et la mêlée et veillez à ce qu'ils restent face à la forêt au nord-est. Retournez à vos fantassins, assurez-vous qu'ils sont sélectionnés et apportez-leur un peu de soutien avec le bouton Héros. Pensez à surveiller les rebondissements pouvant survenir ailleurs sur le champ de bataille !

Un instant plus tard, votre cavalerie repère un régiment de gobelins chevaucheurs de loups qui contourne les taillis au nord de la mêlée ! Dès que vous les voyez, ordonnez à votre cavalerie de les charger. Surveillez la bataille entre vos fantassins et les gobelins.

Quand les gobelins sont mis en déroute (fuite) par vos fantassins, évaluez combien il en reste. S'ils sont nombreux, laissez vos fantassins les poursuivre et les tailler en pièces. Toutefois s'ils ne sont plus qu'une poignée et sachant que les gobelins en petit nombre ne se rallient généralement pas, vous pouvez abandonner la poursuite avec le bouton Halte. Dès que vos fantassins ne sont plus occupés à poursuivre les gobelins, donnez leur l'ordre d'engager le combat avec les chevaucheurs de loups (au cas où votre cavalerie ne les aurait pas déjà mis en déroute).

Quand les chevaucheurs de loups se sont enfuis, ordonnez à vos deux régiments de patrouiller aux alentours du village en définissant des rondes de patrouille. Vous devez supposer que vos ennemis VONT se rallier, et patrouiller dans les zones où ils risquent de reprendre leurs agressions. Si un régiment ennemi se reforme, décidez du régiment que vous devez engager dans le combat. Par exemple, si un des régiments adverse a été chassé du champ de bataille, attaquez le second avec vos deux régiments.

Quand les deux régiments sont défaits ou mis en fuite, la mission est accomplie.

## QUE FAIRE SI LES CHOSES TOURNENT MAL ?

Warhammer étant un jeu en temps réel avec des ennemis dotés d'intelligence artificielle, nous ne pouvons garantir que les choses se dérouleront exactement comme décrit plus haut - c'est ce qui rend le jeu si stimulant et si amusant ! Des changements d'actions, de positions ou de synchronisation de votre part peuvent amener l'ennemi à modifier sa stratégie en conséquence, ce qui permet de jouer la même mission de nombreuses différentes façons.

Par exemple, l'un de vos régiments peut perdre une bataille contre un des régiments goblin. Ou un des régiments que vous avez vaincu peut se reformer à votre insu et, sans que vous le voyiez, reprendre l'attaque du village. Vous pouvez ne pas voir les chevaucheurs de loups, qui peuvent entrer dans le village. Les villageois eux-mêmes peuvent être attaqués, ou simplement mourir de peur en voyant les gobelins fondre sur eux ! Vous pouvez déployer vos régiments si loin du point d'attaque qu'ils ne pourront pas atteindre les gobelins avant que ces derniers n'entrent dans le village.

Il existe également de nombreuses autres possibilités de mener à bien cette mission. C'est aussi un excellent terrain d'entraînement pour affiner vos capacités pour les batailles suivantes. Essayez d'utiliser un de vos régiments comme appât pour attirer l'ennemi dans la bataille, puis prenez-le à revers ou par le flanc avec votre second régiment; ceci infligera plus de pertes chez les gobelins qu'une charge face à face classique. Vous avez de nombreuses possibilités à découvrir...

## LA BATAILLE DE MESTBURG - PREMIÈRE PARTIE

“**P**renez patience, mes hommes, allez-y doucement !” La voix tonitruante de Schepke se répercutait sans obstacle dans l’air vif du matin. “Ecartez ces bougies des canons pour l’instant, les gars, mais ne les éloignez pas trop, hein ?” Le vétéran tout grisonnant caressa son menton où se dessinait une barbe de trois jours, puis cracha nonchalamment sur l’herbe humide et piétinée.

Les Porte-Rancunes se tenaient au sommet d’une colline arrondie, les hallebardes encerclant le versant de la colline en un mur défensif d’acier aiguisé. Au-dessus d’eux, un contingent d’Elfes de la Forêt venus d’Athel Loren attendaient tranquillement, leurs arcs prêts à tirer, leurs élégants fanions flottant au gré de la brise régulière. Ceridan, l’énigmatique Elfe Forestier, acquiesça de façon presque imperceptible dans la direction de Schepke tout en observant les rangs des mercenaires.

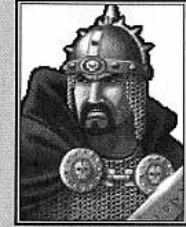
En haut de la colline se tenaient deux canons, deux lourdes machines d’acier, chargées de mitrailles pour le tir à courte portée. Les canonnières de Nuln faisaient les cent pas autour des canons, prenant garde à ce que leurs bougies ne soient pas soufflées par l’incessant crachin qui coulait en minces ruisseaux le long du barillet métallique de leurs armes bien-aimées. Les Nains Marteliers qui se tenaient devant les canons lançaient des regards féroces dans la direction de l’ennemi, apparemment insouciant du fait que le sombre trou béant menaçait d’exploser quelque pouces au-dessus de leurs têtes barbues. Il leur était arrivé de travailler avec les canonnières dans le passé et ils leur vouaient une confiance absolue. Les Nains savaient que le doute n’avait pas sa place dans la bataille qui allait se dérouler.

La colline se situait au centre d’une vallée peu profonde, entourée par les versants arborés des montagnes qui se dressaient de chaque côté et qui formaient les murs infranchissables de la vallée. À gauche comme à droite des collines similaires se dressaient, témoins abandonnés des grands glaciers depuis longtemps disparus qui avaient sculpté ces excavations au milieu des montagnes. Sur chacune de ces collines, l’éclat de l’acier reflétait les minces rayons du soleil qui parvenaient à franchir le persistant rideau de pluie fine. Les éclatantes bannières paraissaient étrangement ternes dans la pâle lumière grise et la sonnerie intermittente des cors marquaient des signaux de redoute en redoute.

Le terrain entre les collines était un désordre de tranchées et de fossés, de rangées de poteaux de bois pointus, de puits de goudron nocif, rendant ainsi le passage à travers la vallée quasiment impossible. Les ingénieurs travaillaient fiévreusement aux derniers préparatifs et, pour un œil



non exercé, les rangs des troupes et des machines de guerre étaient impressionnants. Schepke comptait à son actif vingt ans d’expérience guerrière âprement gagnée et n’était nullement impressionné. Il reconnaissait la construction hâtive des défenses, les irrégularités des travaux et l’absence de toute forme de seconde ligne de défense. Il reconnaissait le peu d’entraînement des mercenaires d’Estalia arborant leur flamboyante veste violette et savait que peu ou pas de structure commandait cette armée en lambeaux. Après la brève conversation qu’il avait eue avec le Prince Morion De Vere, seigneur de cette petite principauté, Schepke savait que celui-ci en connaissait également les faiblesses. Elles étaient, il faut le dire, évidentes. Les régiments du Prince sur le flanc droit, resplendissaient de bleu et d’or mais Schepke savait que seul un homme sur cinq était un soldat expérimenté. Jusqu’à quelques semaines auparavant, le reste n’était composé que de fermiers, meuniers, forgerons et autres.



Les Porte-Rancunes étaient judicieusement positionnés au centre du terrain. Leur réputation les avait précédé, tout comme celle de leur chef Morgan Bernhardt. Prince De Vere savait que quoiqu’il advienne, les mercenaires suivraient leur devise “Les Porte-Rancunes tiendront jusqu’à ce que leur or leur soit payé.”

Tout en étudiant le champ de bataille, Schepke était satisfait et soulagé de voir Bernhardt et sa cavalerie se diriger vivement vers la colline. Les guerriers d’élites revenaient d’une attaque menée contre l’ennemi qui arrivait. D’un rapide coup d’œil, Schepke s’assura qu’aucune perte n’était à déplorer, même si Gunther Macke semblait effondré sur la selle de son Roan.

Tout en s’approchant, Bernhardt agita la main d’un air accueillant, se frayant un chemin à travers les défenses comme s’il les avait lui-même assemblées.

“Je vois, ami, que vos hommes sont rangés en bon ordre,” cria Bernhardt alors que les rangs des Hallebardiers s’écartaient pour laisser passer la cavalerie vers le haut de la colline.

“Je vois que vous avez sali votre épée, Monseigneur,” répondit Schepke, un large sourire sur son visage. “Du sang d’Orque Noir, évidemment, si je ne m’abuse !” Bernhardt acquiesça puis sauta à bas de sa monture en tendant les reins de son étalon au jeune Kurt Valek. “Vous ne vous trompez pas, Schepke, vous ne vous trompez pas. Vous auriez dû nous voir, nous les avons balayés comme des brins de paille emportés par le vent. Porte-Rancune grognait et mugissait, personne ne pouvait s’interposer devant nous.” Soudain Bernhardt baissa les yeux. “Pourtant ils reviennent, ils reviennent. Écoutez, déjà, leurs tambours résonne et cogne dans mes oreilles. Je dirais que nous avons peut-être une demi-heure avant qu’ils n’arrivent sur nous. Ils ont des Trolls, ces gigantesques bêtes noueuses aux mâchoires et aux crocs exceptionnels - l’un d’entre eux a ab”mé Macke en un clin d’œil... Il faut que je trouve De Vere pour l’avertir de leurs intentions.”

Sur ce, Bernhardt se hissa à nouveau sur sa selle et repartit au galop. Il se retourna vers Schepke et grimaca féroce. Elevant la voix, il s'adressa à ses troupes attentives avec une voix d'acier "Nous aurons gagné notre or avant la fin du jour, mes amis, croyez-moi. Certains y resteront mais nous savons tous que c'est le prix à payer ?!" Il attendait visiblement une réponse et les mercenaires savaient ce qu'on attendait d'eux. D'un seul cri, ils clamèrent

"L'or des morts est de l'or pour ma bourse !" Bernhardt acquiesça, visiblement satisfait "Bien ! Qu'il en soit ainsi ! Les sentez-vous ? N'est-ce pas qu'ils puent ! L'armée des orques de Urgat Ripeye approche, avec des bravades et des armes grossières. Ce ne sont pas des adversaires à notre hauteur, mes amis, absolument pas." Il tendit un bras et le pointa vers la vallée "Chaque

être de ce rebut de l'enfer vaut une pièce de cuivre à nos yeux, mort, s'entend. Donc, de par mes calculs, il y a assez de peaux vertes ici pour entretenir notre stock de bières pendant plusieurs mois." En entendant cela, les hommes acclamèrent de bon cœur mais leurs visages trahissaient la tension de la bataille que Schepke connaissait si bien : l'estomac qui se nouait et la boule de bile qui montait dans sa gorge le rangeait à la même enseigne que ses hommes.



Bernhardt marqua une pause avant de continuer. "Maintenant, amis, je pars pour voir notre gracieux 'client', pour voir si je peux négocier l'octroi d'une prime pour nous qui sommes placés au cœur de l'action, là où tout va se passer." A cela, Schepke fit une grimace, dévoilant ses dents cassées. "En fait, mes bons amis", continua Bernhardt, "le vieux Ripeye a trouvé le moyen d'envoyer une centaine d'orques pour chacun d'entre nous, Ogres et Trolls non compris. Nos épées n'auront pas le temps de s'ennuyer, aujourd'hui." En disant cela, il fit faire demi-tour à son cheval et partit là où le Prince était susceptible d'être trouvé.

"Je reviendrai !" cria-t-il en passant au galop devant Schepke. Lorsqu'il dépassa son lieutenant, il se pencha par dessus sa selle avec un éclair de conspiration dans son regard. Schepke se raidit pour saisir les mots murmurés.

"Il faut que je négocie rapidement maintenant, Schepke vieil homme, De Vere n'a toujours rien dit au sujet des Géants ou des Wyverns, n'est-ce pas ?"

Ce disant, Bernhardt repartit à bas de la colline, son étalon de guerre foulant des meutes de terre tandis qu'il se précipitait vers le camp du Prince.

Schepke renversa la tête et rit en direction de la pluie et du vent. Que pouvait-il faire d'autre lorsque son seigneur manifestait sa précipitation avide de s'engager dans la bataille, alors qu'ils étaient sûrs de se faire déborder en nombre par la foule des bêtes innommables venues droit des portes de l'enfer.

Schepke rit tellement que des larmes funestes coulèrent le long de son visage



grisonnant. Tandis qu'il riait, le lointain son des tambours de guerre des orques et le timbre morne de milliers de pieds chaussés d'acier roulaient au fond de la vallée détremée.

"Détendez-vous, les amis, nous avons encore le temps de fumer une cigarette." Le lieutenant prit le maigre tas de tabac qui lui restait et se roula avec désinvolture un petit cigare, avant d'ajouter, "Et une pièce d'or au premier d'entre vous qui aura un de ces Trolls. Tenez-vous prêts !"



## GUIDE DE REFERENCE

### POUR COMMENCER

Pour entrer dans le monde de Warhammer : l'Ombre du Rat Cornu, reportez-vous à la section 'INSTALLATION' page 12. Pendant que le jeu est en cours de chargement, vous voyez apparaître le logo de Mindscape, suivi quelques instants après par la présentation. Vous pouvez accélérer la présentation en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Pour l'ignorer, appuyez sur ECHAP ou cliquez sur le bouton droit de la souris pour accéder au menu principal.

### LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal comprend un certain nombre d'options :

### NOUVELLE CAMPAGNE

Cette option permet de commencer un nouveau jeu depuis le tout début. Tout d'abord vous devez nommer votre commandant. Pour choisir le nom par défaut Commandant Morgan, appuyez sur ENTREE. Si vous préférez, vous pouvez taper un autre nom de 16 caractères maximum, puis appuyez sur ENTREE. Quand votre commandant est nommé, vous êtes conduit à la Caravane du Trésorier Dietrich, où vous pouvez commencer votre quête de gloire et de richesses.

### CHARGER UNE CAMPAGNE

Choisissez cette option si vous souhaitez poursuivre une campagne préalablement sauvegardée.



1. Cliquez sur le bouton CHARGER UNE CAMPAGNE.
2. Sélectionnez la partie contenant le jeu enregistré que vous souhaitez poursuivre, puis cliquez sur le bouton CHARGER pour lancer le chargement.

### OPTIONS

Sélectionnez Options si vous désirez modifier la façon dont se déroule le jeu. Par exemple, si le jeu se déroule trop lentement, vous pouvez réduire la qualité graphique pour gagner de la vitesse. Les options proposées sont les suivantes :

**Qualité d'ombrage** Permet de régler le niveau d'ombrage des graphiques apparaissant dans la Fenêtre de Bataille. 'Tout éteint' est le plus bas, et 'Adonf' est le plus élevé. Plus ce niveau est élevé, meilleure est la qualité graphique et plus le jeu est lent, l'ordinateur mettant plus de temps à calculer chaque image. Le réglage par défaut est 'Éteint'.

**Cartographie des textures** Permet de choisir si le décor de la Fenêtre de Bataille présente un dessin détaillé ou des couleurs unies. Le réglage 'Non' propose un décor très rudimentaire, mais permet un jeu plus rapide. Le réglage par défaut est 'Oui'.

**Correction de perspective** Permet de choisir si la perspective est corrigée dans la Fenêtre de Bataille. Si non, les surfaces planes apparaissent nettement déformées. Le réglage 'Non' permet un jeu un peu plus rapide. Le réglage par défaut est 'Oui'.

**Résolution graphique** Permet de régler la définition du décor de la Fenêtre de Bataille. Le réglage "moyen" propose une graphie moins nette, mais permet un jeu plus rapide. Le réglage par défaut est 'maxi'.

**Décors animés** Permet de déterminer si les éléments du décors tels que les moulins à vent sont animés (c'est-à-dire si les ailes tournent). Le réglage 'Non' permet un jeu un peu plus rapide. Le réglage par défaut est 'Oui'.

**Textures animées** Permet de déterminer si les textures (comme l'eau) sont animées. Le réglage 'Non' permet un jeu un peu plus rapide. Le réglage par défaut est 'Oui'.

- Effets sonores** Déclenche ou arrête les effets sonores du jeu. Le réglage par défaut est 'Oui'.
- Musique** Déclenche ou arrête la musique du jeu. Le réglage par défaut est 'Oui'.
- Quitter campagne** Ce bouton quitte la campagne en cours et vous ramène au menu principal, depuis lequel vous pouvez commencer une nouvelle campagne ou charger une campagne précédente. **ATTENTION:** les données non enregistrées seront perdues.

Lorsque vous avez fini, cliquez sur 'OK' pour accepter les modifications ou sur 'Annuler' pour les ignorer. Si vous les acceptez, les options seront reconduites à chaque partie.

Vous pouvez également accéder à ces options en sélectionnant le bouton options (la clé) pendant une mission.

## REMERCIEMENTS

Vous y trouverez les noms des personnes créatives et talentueuses qui ont permis à Warhammer : Dans l'Ombre du Rat Cornu de venir jusqu'à votre ordinateur !

## QUITTER

Cette option permet de quitter Warhammer : l'Ombre du Rat Cornu et de retourner dans Windows 95. Ne choisissez cette option que si vous êtes sûr d'avoir fini. Si vous êtes en cours de campagne, assurez-vous que vous avez sauvegardé votre jeu auparavant. Pour plus de détails sur la sauvegarde, voyez page 52.



## LA CARAVANE DU TRESORIER DIETRICH

C'est là qu'est établi votre QG lors des opérations et que vit Dietrich Von Schweitzer, votre trésorier, agent et oracle du savoir. D'ici vous pouvez avoir accès à toutes les informations nécessaires au commandement de votre armée et au choix de vos missions, en consultant les livres qui s'y trouvent, à savoir le Bestiaire de bataille et la Liste des Troupes. Pour lire un livre, cliquez sur sa tranche et il s'ouvre.

CLIQUEZ SUR LES RIDEAUX POUR QUITTER LA CAMPAGNE

CLIQUEZ SUR LA TRANCHE POUR OUVRIR LES LIVRES

CLIQUEZ ICI POUR SAVOIR SI DIETRICH VEUT VOUS PARLER



CLIQUEZ SUR LA CARTE POUR ENREGISTRER LA CAMPAGNE

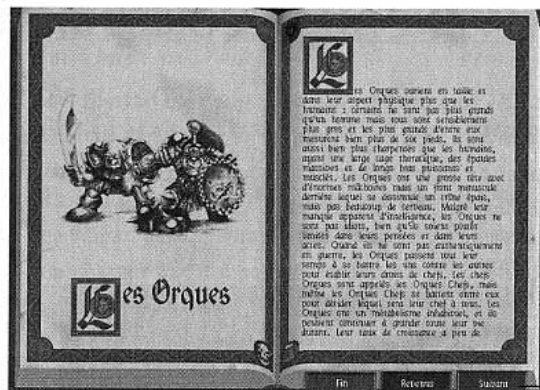
CLIQUEZ SUR LES BARRES DE DÉFILEMENT POUR ALLER À L'ÉCRAN DE SÉLECTION DES MISSIONS

CLIQUEZ ICI POUR VOIR COMBIEN D'OR VOUS AVEZ

## LE BESTIAIRE DE BATAILLE

Vous pouvez vous renseigner sur les races et les armées ennemies présentes dans le jeu en consultant le Bestiaire de bataille. Ceci vous permet de vous familiariser avec les races et les régiments spécifiques du monde de Warhammer avant d'engager le combat. Il est plus facile de planifier votre stratégie quand vous connaissez les points forts et les faiblesses de vos adversaires. Qu'est-ce qu'une équipe de Lance-Feu skavens et quels régiments peut-elle endommager ? Vous le saurez ici ! Une description de chaque race apparaît en début de jeu, mais les Régiments Ennemis ne sont ajoutés qu'à mesure que vous les rencontrez sur le champ de bataille. Pour des lectures plus approfondies sur les races et les régiments, reportez-vous à **PSYCHOLOGIE** et à **REGLES SPECIALES**, pages 91 et 119.





POUR TOURNER LES PAGES, CLIQUEZ SUR LES SIGNETS SUITE ET RETOUR. QUAND VOUS AVEZ TERMINÉ, CLIQUEZ SUR LE SIGNET FIN POUR RETOURNER À LA CARAVANE DU TRÉSORIER DIETRICH.

## LA LISTE DES TROUPES

La Liste des Troupes est l'inventaire de vos régiments de troupe. Tous les régiments de votre armée de mercenaires figurent ici, des bandes de guerriers courageux aux sorciers et aux puissantes machines de guerre. À mesure de votre progression, les régiments que vous enrôlez sont ajoutés à la liste. Vous pouvez également utiliser la Liste pour inspecter et recruter de nouveaux régiments et de nouvelles troupes disponibles et renvoyer les régiments que vous ne voulez plus employer.

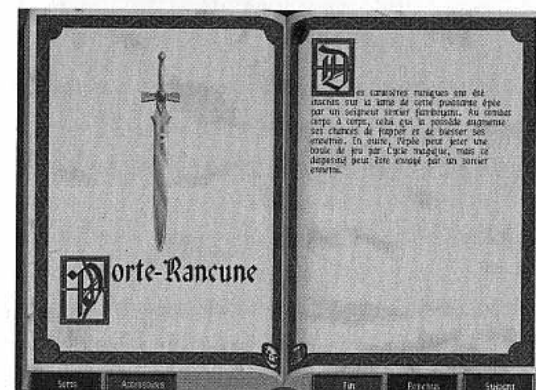


Pour consulter les caractéristiques de combat d'un régiment, cliquez sur le signet **STATS** (statistiques). De là vous pouvez remonter à la page **INFO** ou parcourir vos autres régiments, en comparant leurs caractéristiques. Posées simplement, les caractéristiques décrivent les forces et les faiblesses de chaque régiment. Vous trouverez dans la section **À PROPOS DES CARACTÉRISTIQUES DES TROUPES** de ce manuel des explications générales sur ces caractéristiques et leur signification. Pour tourner les pages cliquez sur les signets **SUITE** et **RETOUR**. Quand vous avez terminé, cliquez sur le signet **FIN** pour retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.

Pour annuler les modifications que vous avez effectuées, (enrôlement ou renvoi d'un régiment), cliquez sur le signet **ABANDONNER**. Vous êtes alors renvoyé à la Caravane du Trésorier Dietrich.

## LE LIVRE DE MAGIE

Tout comme le Bestiaire de bataille, il s'agit de l'ouvrage de référence au sujet des sortilèges et des objets magiques. Lorsque vous engagez de nouveaux sorciers, vous pouvez consulter ici leur répertoire de sortilèges. Lorsque vous trouvez des objets magiques ou que vous enrôlez des régiments en possédant, vous pouvez découvrir leur but et de ce fait les utiliser correctement. Pour en savoir plus sur la magie, reportez-vous au chapitre **MAGIE GUERRIERE** page 95

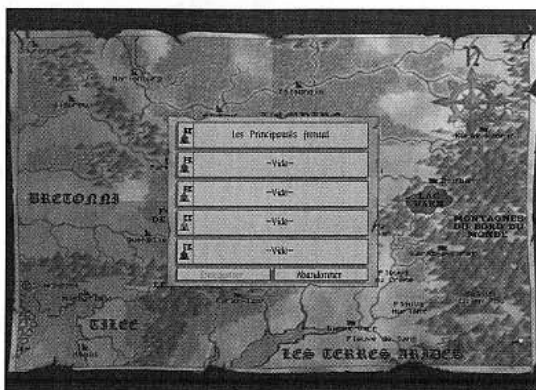


Comme avec les autres livres, cliquez sur les signets **SUITE** et **RETOUR** pour tourner les pages. Quand vous avez terminé, cliquez sur le signet **FIN** pour retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.



## ENREGISTRER LA CAMPAGNE

Cliquez sur la carte dans la Caravane du Trésorier Dietrich pour enregistrer la campagne en cours. Notez que vous ne pouvez accéder à la Caravane qu'entre les missions et que vous ne pourrez donc pas accéder à la fonction Enregistrer la Campagne avant la fin de la mission en cours.



1. Pour enregistrer, cliquez sur un des boutons Enregistrer le Jeu, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.
2. Une boîte de dialogue apparaît pour que vous tapiez le nom du jeu sauvegardé. Quand vous avez tapé le nom, cliquez sur OK ou appuyez sur la touche ENTREE pour confirmer et procéder à l'enregistrement.
3. Cliquez sur FIN pour retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.

## COURONNES D'OR

Vous pouvez voir combien d'argent vous avez dans vos coffres en déplaçant votre pointeur sur les couronnes d'or sur la table du Trésorier Dietrich. Vous accumulez de l'or en accomplissant des missions. Généralement, une première somme est versée quand vous acceptez la mission et le solde est versé à la fin, en fonction de votre succès. La rétribution des missions est affichée sur l'écran de Sélection de Mission et pendant le Compte-Rendu.

## POUR PARLER AU TRÉSORIER DIETRICH

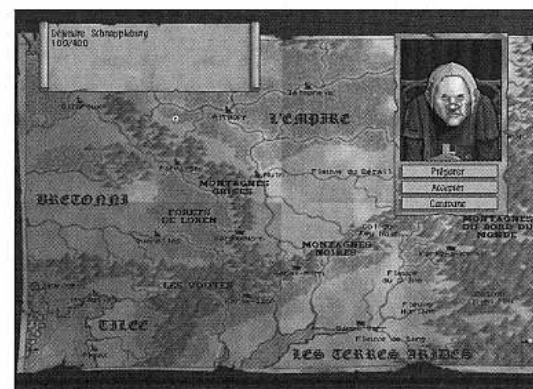
Le plus souvent, vous trouverez le Trésorier Dietrich affairé à ses passe-temps favoris : compter son or ou lire des livres sur l'or. Toutefois, il a parfois des informations importantes à vous communiquer. Dans ce cas, il cesse de lire et se tourne vers vous. Cliquez sur lui pour entendre ce qu'il a à dire.

## QUITTER LA CAMPAGNE

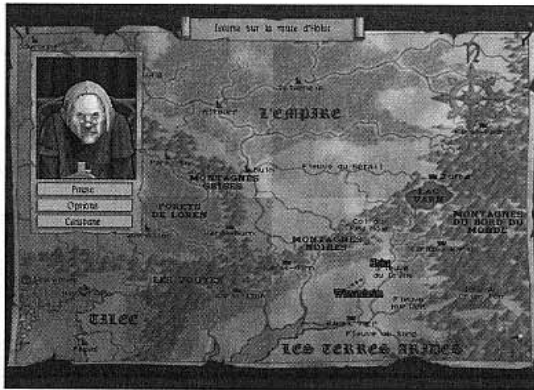
Cette option vous renvoie à l'écran Menu principal après un message de confirmation. **ATTENTION** - toutes les données des missions non enregistrées sont perdues. Si vous souhaitez conserver la campagne en cours, vous devez d'abord l'enregistrer (voir détails plus haut).

## SÉLECTION DE MISSION

Dans la Caravane du Trésorier Dietrich vous pouvez consulter toutes les missions qui vous ont été proposées. Cliquez sur les parchemins dans les boîtes de bois situées dans la partie droite de l'écran pour retourner à l'écran de Sélection de Mission. Vous pouvez alors être renseigné sur les missions proposées à ce moment. Cliquez sur le parchemin de l'une des missions pour le mettre en relief et sélectionner, puis cliquez sur le bouton Information sous Dietrich.



Certaines instructions de mission donnent le tracé de la route à suivre afin que vous voyiez exactement où la mission vous envoie. Les missions à accomplir dans les environs immédiats peuvent ne pas nécessiter d'indications de route de cette échelle. Elles peuvent en revanche afficher une carte plus détaillée de la zone, parfois illustrée de flèches de couleur (noires pour les forces alliées et rouges pour les forces ennemies).



## RÉMUNÉRATION

Pour chaque mission que vous effectuez, vous serez rémunéré en Couronnes d'Or. Avant de vous proposer une mission, le Trésorier Dietrich aura négocié le cachet. Le montant du cachet est affiché sous le nom de la mission à l'écran de sélection de mission. En règle générale, plus le cachet est élevé, plus la mission sera dangereuse.

## MINI CAMPAGNES

Certaines missions débouchent directement sur d'autres quand elles sont accomplies ce qui forme une 'mini campagne'. Vous n'êtes pas tenus d'accomplir toutes les missions d'une 'mini campagne' avant d'accepter une autre mission.

*Le temps passe pendant que vous voyagez entre les missions et celles que vous n'avez pas accomplies peuvent être remplies en votre absence par d'autres groupes de mercenaires. Ceci risque d'autant plus d'arriver si votre prochaine mission se situe à plus de quelques jours de trajet de votre position actuelle sur la carte. C'est pourquoi il est possible que vous constatiez à votre retour que certaines de ces missions ne sont plus proposées.*

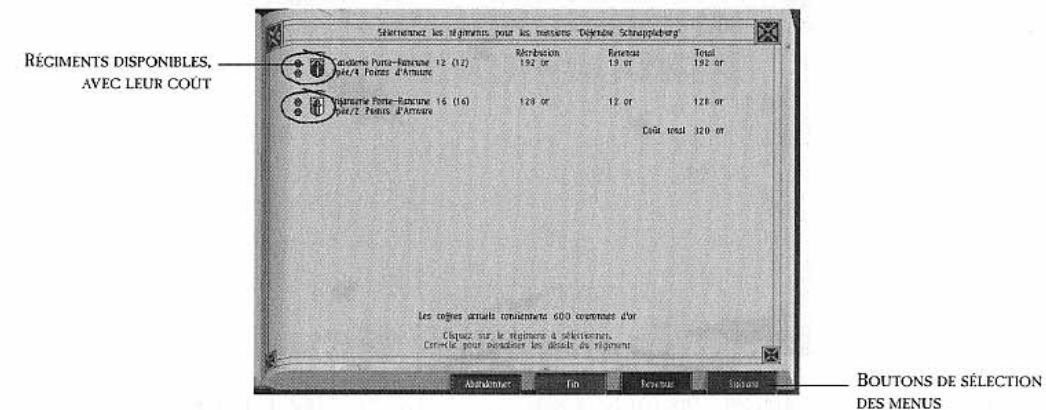
Vous pouvez cliquer sur le bouton gauche de la souris pour passer les phrases des instructions. Quand vous avez décidé d'accepter une mission, cliquez sur le bouton ACCEPTER sous le portrait de Dietrich pour retourner à l'Écran de Sélection des Troupes.

Pour retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich sans sélectionner de mission, cliquez sur le bouton ABANDONNER sous le portrait de Dietrich.

## ECRAN DE SÉLECTION DES TROUPES

De bataille en bataille la position de votre armée de mercenaires peut changer alors que vous sélectionnez soigneusement les troupes appropriées à votre objectif. Il est important d'apporter un grand soin à la sélection des troupes si vous voulez maximiser vos chances de succès. Choisissez les régiments que vous souhaitez emmener en cliquant dessus (pour les désélectionner, cliquez à nouveau dessus). Quand vos sélections sont faites, le coût total d'engagement de votre armée est affiché au bas de la liste de troupe. Entretenir une grande armée revient cher, alors soyez sélectif, ne retenez que les hommes dont vous avez besoin pour ce travail. D'un autre côté, vous pouvez vouloir submerger l'ennemi, réduire ainsi les risques de dégâts dans vos rangs et du même coup les besoins de renforts.

*Notez que la cavalerie Porte-Rancune est votre propre régiment et qu'elle est donc sélectionnée automatiquement. Tant qu'il restera des troupes, elles participeront à toutes les missions et ne pourront être désélectionnées.*



S'il n'y a pas assez de place pour toutes les troupes disponibles sur le premier écran, cliquez sur les signets SUITE et RETOUR pour tourner les pages et voir les troupes restantes.

*Notez que pour les missions de patrouille ou d'escorte, il est impossible de sélectionner des canons et machines de guerre (c'est-à-dire l'artillerie lourde). Ceci est dû à la nature de ces missions qui se concentrent sur les mouvements et la protection contre les embuscades, alors que l'artillerie doit être 'fixée' sur place.*

Les régiments que vous choisissez de ne pas sélectionner pour une mission perçoivent une prime de réserve pour rester au camp à tourner en rond et se rouler les pouces. Il n'est pas bon de garder un régiment inactif trop longtemps. Ces hommes sont là pour se battre, et non seulement c'est une perte d'argent, mais en plus ils ne seront pas très contents !

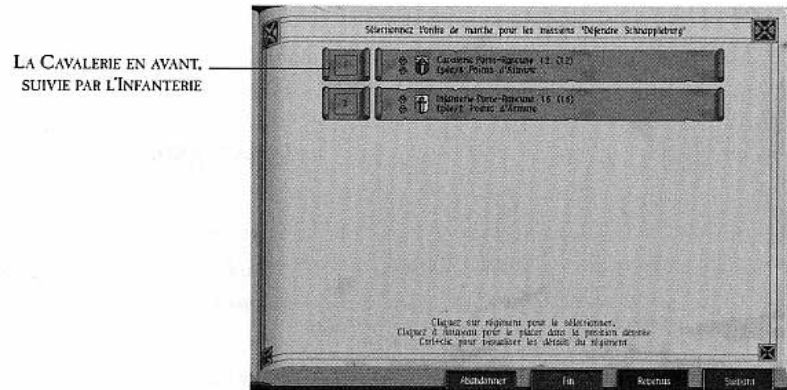
Si vous devez effectuer un grand voyage pour la mission en cours, votre camp vous suit et vous retrouvez après votre mission.

Si vous êtes satisfait de votre sélection, cliquez sur le signet FIN.

Si vous cliquez sur le signet ABANDONNER, vous annulez votre décision d'accomplir la mission et vous retournez à l'écran de Sélection de Mission.

## ECRAN DE FEUILLE DE ROUTE

L'exploration du monde de Warhammer n'est pas sans danger. Un voyage en territoire inconnu présente toujours des risques d'embuscades ou de rencontres inattendues. Dans ces cas, vous n'avez pas le temps de déployer vos régiments sur le champ de bataille. Vous êtes plongés dans le combat en ordre de marche! Gardez ceci en tête lorsque vous constituez votre feuille de route.



Pour repositionner un régiment dans l'ordre de marche, cliquez sur le régiment que vous souhaitez déplacer. Le détachement du régiment s'accroche au pointeur de la souris. Déplacez alors le pointeur vers la nouvelle position du régiment (la liste défile vers le haut et le bas si tous les régiments ne peuvent pas apparaître sur un seul écran) et cliquez à nouveau. Le régiment adopte sa nouvelle position et tous les régiments affectés sont replacés de façon appropriée.

Si vous désirez comparer vos régiments dans la liste des troupes avant de leur affecter un ordre de marche, maintenez la touche CTRL enfoncée et cliquez sur n'importe quel régiment dans l'ordre de marche. Lorsque vous avez terminé de consulter la liste des troupes cliquez sur le signet FIN.

Quand vous avez établi votre feuille de route, cliquez sur FIN pour entamer la mission.

Si vous cliquez sur le signet ABANDONNER, vous annulez votre décision d'accomplir la mission et vous retournez à l'écran de Sélection de mission.

## LA MARCHÉ

Quand une marche est nécessaire, votre progression est illustrée sur la carte principale. Pour vous donner une idée de l'échelle, un point sur la route tracée représente approximativement une journée de marche.

Au cours de la marche vers votre destination, vous pouvez tomber dans une embuscade et être pris dans la bataille en ordre de marche (vous n'aurez pas la possibilité de déployer vos régiments), vous pouvez aussi rencontrer des régiments alliés. Les rencontres se règlent généralement sur l'écran de carte principale où une mission ou les services d'un régiment inactif peut vous être proposé. Votre camp voyageant derrière vous, vous pouvez sélectionner des régiments frais pour ces missions.



## PREPARATION DE LA BATAILLE

### PHASE DE DÉPLOIEMENT

L'organisation et le déploiement des régiments sont peut-être les parties les plus importantes des batailles. Il est crucial de choisir le déploiement qui convient pour votre armée.

Avant que la bataille ne commence vraiment, vous avez l'opportunité de déployer vos troupes. Durant cette phase, la Fenêtre de Texte affiche le message "Déployez vos régiments". Le déploiement consiste à placer vos régiments dans des positions de départ adéquates, à décider de leur formation (rangs) et à donner les ordres de mouvement de départ. Ceci dit, aucune de ces étapes n'est strictement indispensable, vous êtes libre de commencer les batailles avec vos troupes disposées dans l'ordre d'arrivée, mais ceci n'est pas recommandé.

Notez que pour certaines missions, vous n'avez PAS l'opportunité de vous déployer. Ainsi, si vous êtes en mission de patrouille ou d'escorte et que vous rencontrez des forces hostiles, vos troupes sont plongées dans la bataille selon leur ordre de marche quel qu'il soit.

Tout d'abord, vous remarquerez une série de drapeaux blancs dans la Fenêtre de Bataille et une série correspondante de marques rouges dans la Fenêtre de Carte. Ils délimitent la zone dans laquelle vous pouvez déployer vos régiments pour la présente bataille. Vous pouvez promener la caméra partout sur le champ de bataille et observer le terrain et les régiments ennemis visibles. Ceci peut vous donner des idées sur la façon de déployer vos régiments le plus efficacement possible, mais vous ne pouvez pas déployer vos régiments en dehors de la zone marquée.

Les régiments sont déployés les uns après les autres. Sélectionnez d'abord un régiment et déployez-le selon l'une des méthodes suivantes :

1. Cliquez sur le bouton gauche de la souris près de la troupe sous la bannière de l'un des régiments dans la Fenêtre de Bataille, ou
2. Cliquez sur le bouton gauche de la souris sur la bannière du régiment dans la Fenêtre de Carte, ou
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les boutons Régiment Précédent/Régiment Suivant afin de faire défiler vos régiments et trouver celui que vous désirez choisir, puis cliquez sur sa bannière dans le Tableau des Caractéristiques.

La bannière entourée d'une bordure blanche dans la Fenêtre de Carte désigne le régiment sélectionné. Sa bannière est également cochée ✓ dans le coin inférieur gauche du Tableau des

Caractéristiques. Notez que vous ne pouvez sélectionner qu'un régiment à la fois pendant le déploiement.

### POUR POSITIONNER UN RÉGIMENT

Pour déplacer le régiment sélectionné, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé, puis faites glisser la souris jusqu'à la position souhaitée. Vous pouvez procéder ainsi sur la Fenêtre de Bataille ou sur la Fenêtre de Carte (voir plus haut les méthodes 1 et 2). Si vous devez faire défiler la Fenêtre de Bataille pendant que vous déplacez votre régiment, vous devez maintenir enfoncé le bouton droit de la souris. Quand votre régiment est dans la bonne position, vous pouvez choisir son orientation. Maintenez la touche CTRL (le bouton gauche de la souris étant également maintenu enfoncé) puis déplacez la souris. Le régiment tourne et fait face au pointeur de la souris. Lorsque vous êtes satisfait de la position et de l'orientation de votre régiment, relâchez le ou les bouton(s) de la souris. Vous pouvez continuer à modifier la position et/ou l'orientation de votre régiment à tout moment jusqu'au coup d'envoi de la bataille, mais vous ne pouvez pas déployer vos régiments en-dehors de la zone délimitée par les drapeaux blancs.



Surveillez la bannière des régiments lorsque vous les déplacez. Une petite icône représentant un arbre apparaît quand le régiment est à couvert. Ceci indique qu'il est alors 'hors de vue' des régiments ennemis connus.

### ORDRES DE DÉPART

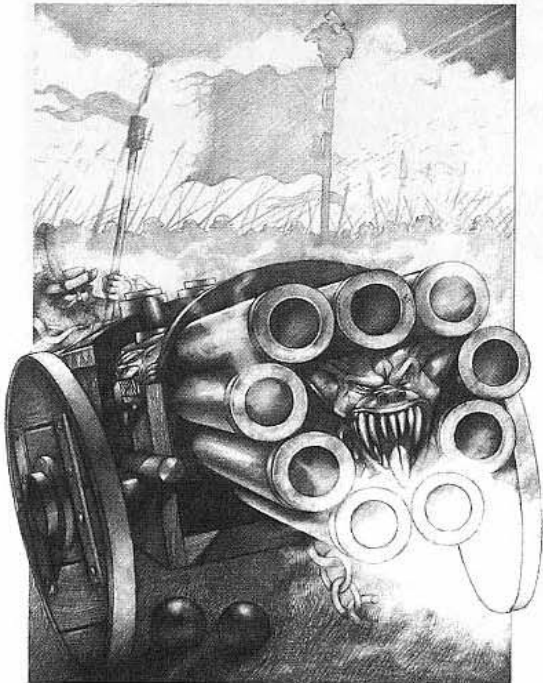
Avant d'engager le combat, vous pouvez donner à chaque régiment une série d'ordres. Ils sont exécutés dès que la bataille commence. En sélectionnant ces ordres maintenant, avant le coup d'envoi de la bataille, vous vous aurez plus de temps pour observer et réagir aux actions qui se déroulent sur le champ de bataille. Lorsque vous affichez chaque régiment, essayez de vous faire une idée claire de la façon dont vous voulez mener le combat et donnez les ordres correspondants.

## Bouton de Déplacement



Quand vous avez établi la position et l'orientation de votre régiment, cliquez sur le bouton de déplacement puis cliquez sur votre destination dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Une marque rouge indiquant la destination apparaît dans la Fenêtre de Carte. Vous pouvez décider de trajets plus élaborés en maintenant la touche CTRL et en cliquant sur jusqu'à 8 positions dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Dans ce cas, des marques numérotées indiquant chaque position apparaissent dans la Fenêtre de Carte. Pour plus de détails sur le bouton de déplacement, voyez la section 'COMMANDES DE LA COUCHE SUPERIEURE' page 70.

*Si vous modifiez la position ou l'orientation d'un régiment après lui avoir donné ses premiers ordres de mouvement, ces ordres seront perdus. Il est donc préférable de placer d'abord TOUS vos régiments, puis de donner les ordres de mouvement quand vous êtes satisfait de leur position.*



## AU COEUR DU COMBAT...

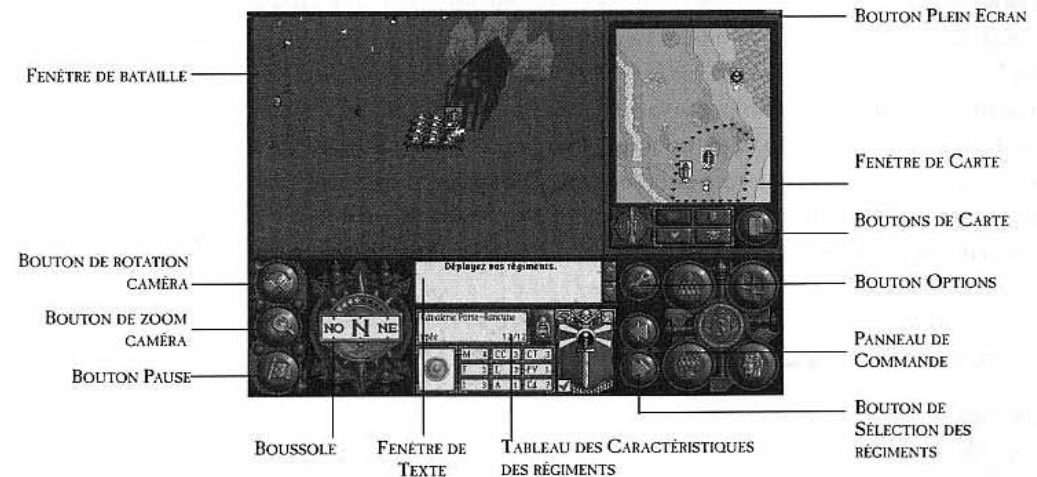
### Bouton Commencer la Bataille



Lorsque le déploiement est terminé, cliquez sur le bouton Commencer la Bataille pour entamer le combat (ce bouton change de fonction et devient 'pause' pour vous permettre d'interrompre le jeu pendant le déroulement de la bataille. Quand une mission est terminée, il change à nouveau de fonction et vous permet de 'retourner au camp').

## COMMANDES DE LA BATAILLE

Pendant la bataille, l'écran présente la disposition suivante :



### LE POINTEUR DE LA SOURIS

Pendant la bataille, le pointeur de la souris change pour indiquer le type d'action possible ou nécessaire sur le moment. Les quatre symboles possibles sont les suivants :



c'est le pointeur de la souris normal, il est utilisé pour toutes les actions sauf pour choisir une cible.



L'épée apparaît quand vous choisissez une cible qu'un régiment doit attaquer au corps-à-corps.



La flèche apparaît quand vous choisissez une cible sur laquelle un régiment balistique doit tirer.



Le Bâton du sorcier apparaît quand vous choisissez une cible sur laquelle le sorcier doit jeter un sort.

Dans tous les cas, utilisez l'extrémité supérieure gauche du pointeur pour pointer.

## LA FENÊTRE DE BATAILLE

La Fenêtre de Bataille montre votre vision par 'œil-de-caméra' du champ de bataille. Pour déplacer la caméra, procédez comme suit :

Positionnez le pointeur de la souris dans la fenêtre de bataille, puis maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. La 'caméra' (à travers laquelle vous regardez) va commencer à bouger. Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur la fenêtre, la caméra change de direction et de vitesse. Dans les missions suivantes, vous devrez pouvoir vous déplacer avec rapidité et précision, alors prenez une ou deux minutes pour vous entraîner à ces mouvements sur le champ de bataille. Notez que si vous sortez complètement le pointeur de la souris de la Fenêtre de Bataille, la caméra cesse de bouger. Il en est de même dès que vous relâchez le bouton de la souris. La caméra s'arrête également quand vous atteignez le bord du champ de bataille. Cela signifie que vous ne pouvez pas avancer davantage dans cette direction.

### Le bouton de Rotation Caméra



Ce bouton permet d'effectuer une prise de vue en faisant tourner la caméra. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour tourner la caméra vers la gauche, ou cliquez sur le bouton droit de la souris pour tourner la caméra vers la droite.

### Le bouton de Zoom Caméra



Ce bouton permet de zoomer en avant ou en arrière avec la caméra. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour zoomer en avant, ou cliquez sur le bouton droit de la souris pour zoomer en arrière.

## La Boussole



Quand vous balayez avec la caméra, la Boussole tourne pour indiquer la direction dans laquelle la caméra est orientée.

La rangée de témoins lumineux au-dessus du cadran de la Boussole représente la quantité d'énergie magique disponible, le ciel nuageux au-dessous du cadran la Boussole représente les Vents de Magie (pour plus de détails, voir le chapitre 'MAGIE GUERRIERE').

Notez que si un chef de régiment parle, la Boussole est temporairement remplacée par son portrait.

### Le bouton Pause



Pour marquer une pause dans le jeu, cliquez sur le bouton de Pause. Un message "Jeu en arrêt" apparaît dans la Fenêtre de Texte. Le temps est effectivement suspendu jusqu'à la reprise du jeu.

Pour reprendre le jeu, cliquez à nouveau sur ce bouton. Un message "Jeu en cours" apparaît dans la Fenêtre de Texte, confirmant que le temps compte à nouveau.

### Le bouton Retour au Camp



Quand la mission est terminée, le bouton de pause est remplacé par le bouton de Retour au Camp. Vous verrez alors apparaître le message "Mission Terminée" dans la Fenêtre de Texte. Cliquez sur le bouton de Retour au Camp pour quitter le champ de bataille et recevoir votre Compte-Rendu.

Si aucune de vos troupes n'a survécu (la mission a échoué), vous êtes automatiquement envoyé au Compte-Rendu.

## Centre de Texte

Vous êtes prévenu des divers événements du jeu par cette fenêtre. Surveillez les messages des régiments des chefs individuels et les messages plus généraux.

## Options

Activez cette fonction si vous souhaitez modifier la façon dont se déroule le jeu. Par exemple, si le jeu se déroule trop lentement, vous pouvez réduire la qualité graphique pour gagner de la vitesse. Pour plus de détails, reportez-vous au MENU PRINCIPAL au début de ce guide de jeu.

## Navigation Régiment Précédent/Régiment Suivant



Utilisez ces boutons pour avancer ou reculer parmi vos régiments. La caméra de la Fenêtre de Carte sautera également à la position du régiment, sans que le régiment soit sélectionné. Pour sélectionner ou désélectionner le régiment en question, cliquez sur sa bannière dans le Tableau des Régiments. Sa bannière est alors cochée ✓ dans le coin inférieur gauche pour indiquer que le régiment est sélectionné.

## LE PANNEAU DE COMMANDE

À partir de ce tableau que vous donnez les ordres à vos régiments. Pour plus de détails, reportez-vous à la section 'LE PANNEAU DE COMMANDE' plus loin.

## LA FENÊTRE DE CARTE ET LES BOUTONS DE CARTE



La Fenêtre de Carte présente le champ de bataille vu du ciel et montre les caractéristiques du terrain. Pour les grandes batailles, cette fenêtre peut être parcourue en plaçant le pointeur de la souris dans la fenêtre, en maintenant le bouton droit de la souris appuyé et en déplaçant la souris. En outre, vous pouvez faire sauter la caméra de la Fenêtre de Bataille jusqu'à une position choisie en pointant cette zone sur la carte et en cliquant sur le bouton gauche de la souris (si la caméra ne peut pas atteindre ce point, un message d'avertissement apparaît).

Pour vous aider à localiser votre position, une petite icône blanche □ indique la position et l'orientation de la caméra et une petite croix blanche ✕ indique le point de mire de la caméra.

La bannière de chaque régiment (allié ou ennemi) est également représentée en fonction du statut de l'un des quatre boutons qui figurent sous la carte (voir les détails plus bas). La bannière des régiments ennemis est entourée d'une bordure rouge, celle des régiments alliés d'une bordure noire et celle du ou des régiment(s) allié(s) sélectionné(s) d'une bordure blanche. Notez que sous chaque bannière se trouve une petite flèche indiquant l'orientation du régiment. La couleur de cette flèche est codée et indique le statut du régiment :

- Flèche blanche : Régiment attendant des ordres
- Flèche rouge : Régiment au combat
- Flèche jaune : Régiment en fuite

Souvenez-vous - Les flèches des régiments ennemis ont une bordure rouge et celles des régiments alliés ont une bordure noire.

Les quatre boutons regroupés sous la carte permettent de sélectionner quelles bannières de régiment sont affichées dans la Fenêtre de Carte. Ceci est utile dans les grandes batailles quand de nombreuses bannières sont étroitement regroupées, ce qui rend leur identification difficile. Notez que seules les bannières sont activées ou désactivées par ces boutons, les flèches décrites plus haut restent affichées en permanence pour montrer où les régiments sont positionnés sur la carte.

**Afficher tous les régiments**



Cliquez sur ce bouton pour afficher les bannières de tous les régiments, alliés ou adverses.

**Afficher les régiments actifs**



Cliquez sur ce bouton pour afficher la bannière du ou des régiments actifs uniquement. Si aucun régiment n'est sélectionné, aucune bannière ne s'affiche.



**Afficher les régiments alliés**

Cliquez sur ce bouton pour afficher les bannières des régiments alliés uniquement.

**Afficher les régiments ennemis**

Cliquez sur ce bouton pour afficher les bannières des régiments ennemis connus. La bannière du ou des régiments alliés actifs s'affiche également.

**Le bouton d'Objectif de Mission**

Cliquez sur ce bouton pour afficher les objectifs de la mission en cours dans la Fenêtre de Texte. Si la mission est terminée, le message "Mission Terminée" apparaît.

**Le bouton Plein Ecran**

Quand vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton, la Fenêtre de Carte disparaît et la Fenêtre de Bataille vient remplir toute la largeur de l'écran. Cliquez à nouveau sur le bouton plein écran pour retrouver la Fenêtre de Carte.

**LE TABLEAU DES CARACTERISTIQUES DES REGIMENTS**

Ce tableau est constitué de quatre parties indiquant les Détails du Régiment, les Points d'Armure, les Caractéristiques des Troupes et la Bannière du Régiment.

**DÉTAILS DU RÉGIMENT**

Cavalerie Porte-Rancune  
épée 12/12

M	4	CC	3	CT	3
F	3	E	3	PV	1
I	3	A	1	Cd	7

**ARMURE**

**BANNIÈRE**

**CARACTÉRISTIQUES**

**DÉTAILS DU RÉGIMENT**

Sont affichés dans cette zone le nom du régiment sélectionné, l'arme de base des troupes, la taille actuelle du régiment (premier chiffre) et la taille d'origine du régiment (second chiffre).



Un clic sur le bouton Casque permet de faire défiler cette zone et d'afficher le nom et l'arme du chef du régiment, dans la mesure où ce régiment a un chef. Cliquez à nouveau pour retourner aux Détails du Régiment.

**POINTS D'ARMURE**

Tous les régiments en armure ont un facteur d'Armure allant de 0 (pas d'armure) à 5 (armure complète). Un grand nombre de combinaisons d'armure donnera approximativement la même protection. Par exemple, un régiment de cavalerie muni d'un simple bouclier a la même protection qu'un régiment de fantassins en armure lourde. Pour les détails de facteur d'Armure, reportez-vous à la section A PROPOS DES CARACTERISTIQUES DES TROUPES, page 86.

## CARACTÉRISTIQUES

Quand le bouton Casque est basculé de sorte à montrer les détails du régiment, les caractéristiques des troupes sont visibles. Celles du commandant sont visibles quand le bouton est basculé pour montrer les détails du commandant. Le résultat des batailles est calculé en fonction de certaines de ces caractéristiques, elles ont donc une importance primordiale. Les abréviations utilisées sont les suivantes : (pour plus de détails, reportez-vous à la section 'CARACTÉRISTIQUES' page 114) :

M	Mouvement	PV	Points de Vie
CC	Capacité de combat	I	Initiative
CT	Capacité de tir	A	Attaques
F	Force	Cd	Commandement
E	Endurance		

Un clic dans la zone des Caractéristiques permet de faire défiler cette zone et d'afficher la compétence de bataille globale du régiment. C'est une bonne indication de l'efficacité d'un régiment au combat. Cliquez à nouveau pour retourner aux Caractéristiques du régiment.

Les compétences de bataille sont indiquées comme suit :



**REMARQUE** : Les Caractéristiques détaillées des régiments ennemis ne sont pas accessibles. Seule leur compétence de bataille globale est indiquée.

## BANNIERE

Cliquez dans cette zone pour faire passer la caméra de la Fenêtre de Bataille à la position du régiment et pour sélectionner et désélectionner le régiment.

Sur la bannière apparaissent également quatre icônes :



**Icône À Couvert** (en haut à gauche de la Bannière) - signale qu'un régiment est à couvert, c.-à-d., hors de vue des Régiments Ennemis connus. Notez que quand un régiment a été localisé par un ennemi, il ne peut pas retrouver son statut À Couvert (pour plus de détails, reportez-vous à la section 'LIGNE DE VISEE' page 80).



**Icône de déroute** (en haut à gauche de la Bannière) - signale que le régiment est en déroute, c.-à-d., qu'il a perdu le combat et qu'il s'enfuit.



**Icône d'Intelligence Artificielle** (en haut à droite de la Bannière) - apparaît quand l'I.A. du régiment est activée et disparaît quand elle est désactivée (pour plus de détails, reportez-vous à la section 'LE TABLEAU DE COMMANDE plus loin).



**Icône Régiment Sélectionné** (en bas à gauche de la Bannière) - indique quel est le régiment sélectionné.



## LE PANNEAU DE COMMANDE

Outre les ordres tels que 'venir ici' ou 'attaquer là', peu de commandes sont nécessaires pour qu'un régiment se déplace et se batte. Les archers bougent et tirent quand ils sont en position, la cavalerie charge l'ennemi, les sorciers lancent leurs sorts, etc. Vous pouvez toutefois souhaiter que vos archers engagent un corps à corps, ou même que votre sorcier se jette dans la bataille ! Le Panneau de Commande vous donne ces possibilités en vous offrant plus de contrôle sur vos troupes et sur ce qu'elles font.

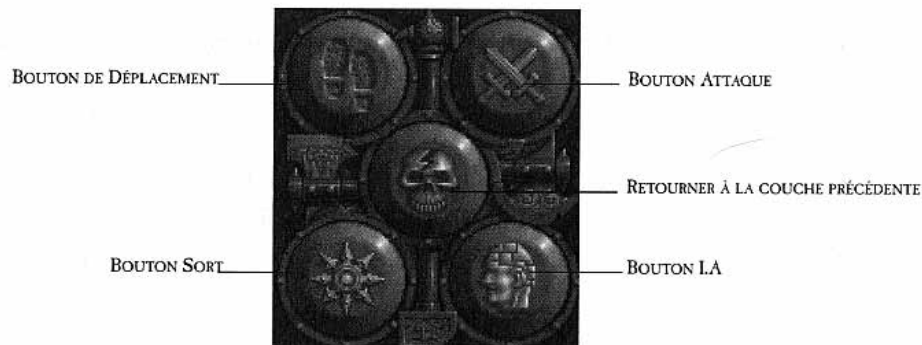
En cliquant sur plusieurs des boutons du Panneau de Commande, vous accédez à une nouvelle 'couche' de boutons vous proposant des options supplémentaires. Pour revenir à une couche précédente, cliquez sur le bouton 'Crâne' central. Il existe des équivalents clavier pour la plupart des boutons. Ils sont énumérés dans le Tableau de Références Clavier proposé séparément.

*NB : Les boutons décrits plus loin sont ceux qui apparaissent pendant la bataille proprement dite, c'est-à-dire après la phase de déploiement. Pour plus de détails sur les boutons apparaissant pendant le déploiement, reportez-vous à la section 'DEPLOIEMENT' page 58.*

Les instructions suivantes présupposent toutes que l'un de vos régiments est sélectionné (voir la section "Déploiement" page 58). Notez qu'au cours du jeu vous pouvez sélectionner plusieurs régiments en maintenant la touche MAJUSCULE appuyée quand vous cliquez sur chaque régiment. Vous pouvez ainsi donner les mêmes ordres à plusieurs régiments à la fois.

### ORDRES DE BASE - COMMANDES DE LA COUCHE SUPÉRIEURE

Ces boutons comprennent tous les ordres de base donnés pendant une bataille - déplacements, attaques, etc. Chacun d'entre eux est expliqué en détail ci-dessous :



### Le Bouton de Déplacement



Pour déplacer un régiment vers une autre position sur le champ de bataille, cliquez sur le bouton de déplacement puis cliquez sur votre destination dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Un marqueur rouge apparaît dans la Fenêtre de Carte et le régiment manoeuvre alors vers cette destination, en évitant les obstacles sur son passage. Vous pouvez décider de trajets plus élaborés en maintenant la touche CTRL et en cliquant sur jusqu'à 8 points de passage dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Dans ce cas, des marques numérotées indiquant chaque position apparaissent dans la Fenêtre de Carte. Le régiment manoeuvre alors de point en point.

### Rondes de Patrouille

Pour élaborer une Ronde de patrouille, procédez comme ci-dessus, mais faites coïncider la destination finale avec le point de départ. Ceci est plus facile à réaliser sur la Fenêtre de Carte.

Quand vous cliquez sur le bouton de déplacement une seconde couche de boutons proposant des commandes supplémentaires apparaît. Pour plus de détails, reportez-vous à 'COMMANDES DE LA COUCHE DES MOUVEMENTS' plus loin.

### Le Bouton Attaque



Pour ordonner à un régiment d'attaquer un ennemi, cliquez sur ce bouton puis cliquez sur le régiment ennemi que vous souhaitez attaquer dans la Fenêtre de Bataille ou dans la Fenêtre de Carte. Les régiments équipés d'armes de poing manoeuvrent vers la position de l'ennemi et attaquent en combat au corps à corps, tandis que les régiments équipés d'armes de jet tirent sur l'ennemi si ce dernier est à leur portée.

Si vous souhaitez avoir plus de contrôle sur le combat, cliquez sur le bouton Engagement : une seconde couche de boutons proposant des commandes supplémentaires apparaît. Pour plus de détails, reportez-vous à 'COMMANDES DE LA COUCHE DES ENGAGEMENTS' plus loin.

### Le Bouton Sort



Ce bouton n'apparaît que si le régiment sélectionné est un sorcier. Avant d'essayer de jeter des sorts, vous devez donc vous familiariser avec le concept des Vents de Magie. Lisez la section **MAGIE GUERRIERE** page 95 pour plus de détails sur la magie et pour apprendre à utiliser ce bouton Sort.

### Le Bouton I.A. (Intelligence Artificielle)



*L'I.A. (Intelligence Artificielle) insuffle la vie aux créatures qui animent L'Ombre du Rat Cornu. Sans cette intelligence, jamais elles ne réagiraient ou n'accompliraient des tâches toute seules.*

Au départ, l'I.A. de tous les régiments est activée. En temps normal, vous préférerez la garder activée pour qu'ils réagissent automatiquement quand ils sont menacés par un autre régiment. Toutefois dans certaines circonstances, il se peut que vous souhaitiez désactiver l'I.A., afin d'avoir tout le contrôle. Vous pouvez par exemple souhaiter rapprocher votre régiment près d'un régiment ennemi de gobelins de la nuit pour débusquer des fanatiques dissimulés - en désactivant l'I.A., vous pouvez faire en sorte que votre régiment passe devant les gobelins sans réagir à la menace qu'ils représentent. Si l'I.A. est activée, votre régiment passera sûrement à une action défensive, ou tentera de charger les gobelins.

Pour désactiver l'I.A., cliquez une fois sur le bouton I.A. L'indicateur d'I.A. en haut à droite de la Bannière du régiment disparaît. Pour la réactiver, cliquez à nouveau sur ce bouton. L'indicateur d'I.A. en haut à droite de la Bannière du régiment réapparaît.

Tout Régiment balistique (à l'exception des Machines de guerre comme les canons) dont l'I.A. est activée tire automatiquement sur toute cible ennemie présente dans son champ de tir. Vous en apprendrez davantage sur les Machines de guerre à mesure que le jeu avance (reportez-vous au Bestiaire si vous en rencontrez).

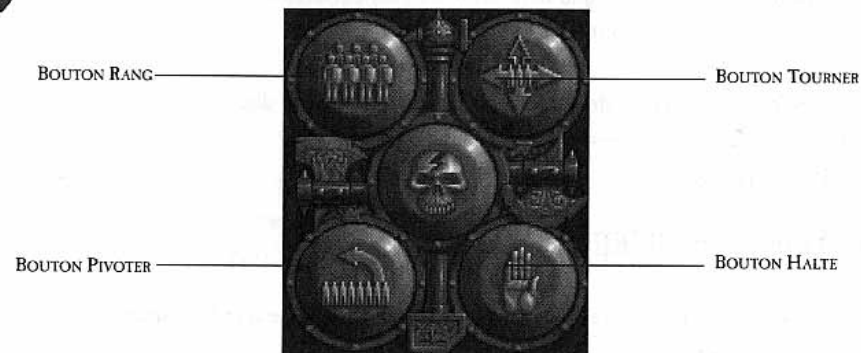
Si vous visez un ennemi alors que l'I.A. de vos Archers est activée, ces derniers se rapprochent pour se mettre à portée et attaquent, mais ils battent en retraite s'ils sont eux-mêmes attaqués.

Tous les sorciers dont l'I.A. est activée lancent des sorts sur toutes les cibles ennemies appropriées qui sont à leur portée. Ils essaient également de jeter Dissipation de la magie quand des sorciers ennemis lancent des sorts. Pour plus de détails sur la magie, reportez-vous à **MAGIE GUERRIERE** page 95.

## COMMANDES DE LA COUCHE DES MOUVEMENTS



CLIQUEZ SUR LE BOUTON DE DÉPLACEMENT POUR PASSER AUX COMMANDES DE LA COUCHE DES MOUVEMENTS



BOUTON RANG

BOUTON TOURNER

BOUTON PIVOTER

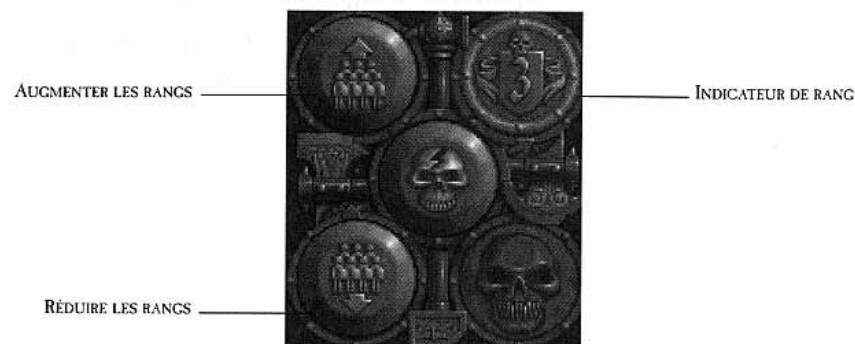
BOUTON HALTE

Ces boutons servent à donner des ordres de mouvement autres que ceux du bouton de déplacement (énumérés dans la section 'COMMANDES DE LA COUCHE SUPERIEURE' plus haut). Vous pouvez par exemple changer la formation, l'orientation, etc. Ces boutons ont les fonctions suivantes :

### LE BOUTON RANGS

Le nombre de rangs caractérise la formation de votre régiment. Par exemple, un régiment de douze troupes peut être formé de six rangs de deux, ou de trois rangs de quatre (si vous préférez, imaginez un rang comme une rangée horizontale ou une ligne de troupes).

Lorsque vous cliquez sur le bouton de Rangs vous voyez apparaître une troisième couche de boutons proposant des commandes ou des fonctions supplémentaires :



AUGMENTER LES RANGS

INDICATEUR DE RANG

RÉDUIRE LES RANGS

**Bouton Augmenter les Rangs** Cliquez sur ce bouton pour augmenter les rangs d'un régiment.

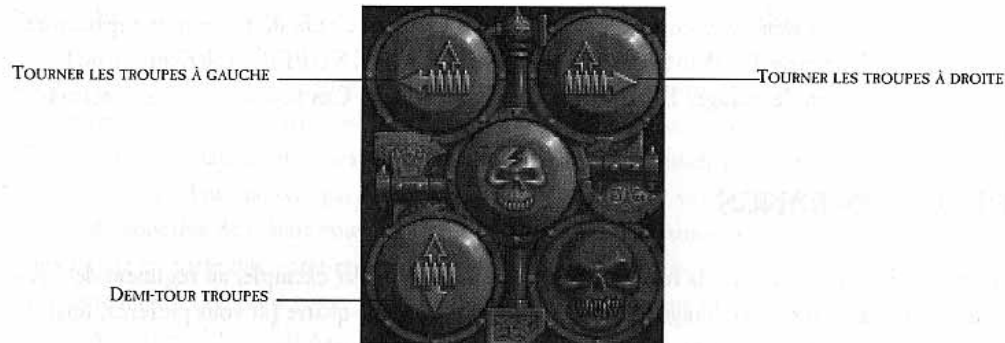
**Bouton Réduire les Rangs** Cliquez sur ce bouton pour réduire les rangs d'un régiment.

**Indicateur de rang** Indique le nombre de rangs courants établis à l'aide des boutons ci-dessous.

La modification de la formation de votre régiment est utile pour deux raisons. Cela peut aider votre régiment à se mettre à couvert, plus les rangs sont nombreux en profondeur, plus ils sont résistants s'ils sont chargés.

## LE BOUTON TOURNER

Lorsque vous cliquez sur le bouton Tourner, vous voyez apparaître une troisième couche de boutons proposant des commandes supplémentaires.



**Bouton Tourner les Troupes à Gauche** Cliquez sur ce bouton pour tourner les troupes d'un régiment de 90 degrés vers la gauche.

**Bouton Tourner les Troupes à Droite** Cliquez sur ce bouton pour tourner les troupes d'un régiment de 90 degrés vers la droite.

**Bouton Demi-Tour Troupes** Cliquez sur ce bouton pour faire faire demi-tour (tourner à 180 degrés) aux troupes.

## LE BOUTON PIVOTER



Ce bouton permet de faire pivoter sur place le régiment entier. Il peut tourner dans n'importe quelle position et rester en formation en même temps. Ceci est particulièrement utile lors de l'alignement avant une charge, où le positionnement ainsi que la synchronisation et peuvent être cruciaux.

Pour faire pivoter un régiment, cliquez sur ce bouton. Puis cliquez sur le point vers lequel il doit s'orienter dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Le régiment pivotera pour faire face au point choisi.

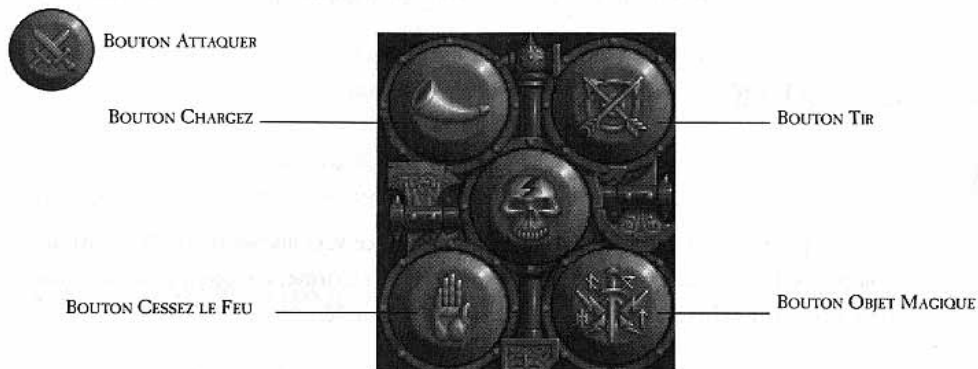
## LE BOUTON HALTE



Cliquez sur ce bouton pour arrêter un régiment quand il se déplace vers une nouvelle destination, quand il pivote ou poursuit un ennemi. Le régiment s'arrête et se reforme. Ce bouton permet aussi d'arrêter le tir d'un régiment balistique ou les incantations d'un sorcier.



## COMMANDES DE LA COUCHE DES ENGAGEMENTS



Ces boutons servent à donner d'autres ordres de combat, ainsi si vous attaquez un régiment ennemi et laissez votre régiment se battre seul (comme expliqué dans 'COMMANDES DE LA COUCHE SUPERIEURE' plus haut) vous pouvez ignorer ces boutons. Ils ont les fonctions suivantes :

### LE BOUTON CHARGEZ

*Quand il reçoit cet ordre, le commandant d'un régiment crie « CHARGEZ », et ses troupes fondent sur l'ennemi en hurlant et en agitant leurs armes, essayant ainsi d'effrayer l'adversaire avant même que le combat corps à corps ait commencé !*

La charge est d'une grande importance stratégique, parce que la puissance et l'inertie d'un régiment en train de charger lui donnent un avantage initial dans le combat corps à corps qui s'ensuit et augmente sa force pour le premier tour de combat.

Pour ordonner à un régiment de charger, cliquez sur ce bouton. Le régiment charge immédiatement dans la direction dans laquelle il est alors orienté. La distance de sa charge dépend de la distance de charge établie pour ce régiment, puis le régiment se rallie (il arrête de courir et se reforme). Il est alors prêt à recevoir d'autres ordres. Si le régiment rencontre quelque chose pendant la charge, il agit en conséquence. Par exemple, s'il charge dans un régiment, il commence à se battre !

Vous pouvez aussi demander à un régiment de charger un régiment en déroute. Il faut que vous puissiez leur infliger quelques coups pendant qu'ils s'enfuient. Notez bien que vous ne pouvez pas engager un combat normal avec un régiment en déroute (au corps à corps par exemple) car ils seront trop occupés à fuir pour s'arrêter et se battre !

## LE BOUTON TIR

Ce bouton n'apparaît que si le régiment sélectionné dispose d'armes de jet telle que des arbalètes ou une machine de guerre (canon, mortier etc.).

- Pour ordonner à un régiment de tirer, cliquez sur ce bouton puis cliquez sur le régiment ennemi sur lequel vous souhaitez tirer dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Le régiment tourne ou pivote pour faire face à l'ennemi (si possible), puis tire répétitivement au rythme de la cadence de tir\* propre au régiment. Si la cible est hors de portée, le régiment attend que le régiment ennemi arrive à sa portée pour commencer à tirer.
- Pour ordonner à un régiment de s'arrêter et de chercher une cible ennemi à sa portée, cliquez sur le régiment proprement dit. Un message de confirmation apparaît dans la Fenêtre de Texte. Dès qu'une cible passe à la portée du régiment dans sa Ligne de Visée, celui-ci tire répétitivement au rythme de la cadence de tir\* qui lui est propre.
- Pour ordonner à un régiment de tirer sur un point du champ de bataille, cliquez sur le point en question dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte (ce point doit être dans la Ligne de Visée du régiment). Le régiment ne tire qu'une fois. Si le point cible est hors de sa portée ou de la Ligne de Visée, un message apparaît dans la Fenêtre de Texte et aucune action ne se produit.
- Pour ordonner à un régiment de tirer sur un bâtiment, cliquez sur le bâtiment cible dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte (la cible doit être dans la Ligne de Visée du régiment). Le régiment tire répétitivement au rythme de la cadence de tir\* qui lui est propre. Notez que les tirs d'archers et d'arbalétriers sont sans effet contre les bâtiments, mais ceux des machines de guerre sont dévastateurs !

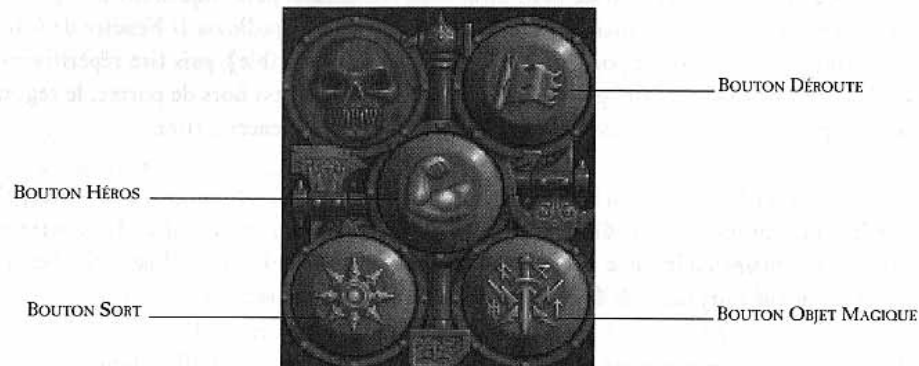
\* Chaque type d'arme de lancer (balistique) a une cadence de tir prédéfinie, qui est fonction du temps nécessaire à recharger l'arme et remettre en joue. Aucune arme ne peut tirer plus vite que cette cadence (qui est basée sur la force de l'arme. Pour plus de détails, reportez-vous aux Tables des caractéristiques des Troupes à la fin de ce manuel).

### LE BOUTON OBJET MAGIQUE

*Certains personnages (Sorcières, Capitaines, etc.) manient de puissantes armes magiques et d'autres objets magiques tels que des armures, des boucliers, des potions, etc. Ces objets sont imprégnés de sortilèges puissants et sont des armes efficaces de votre arsenal personnel. Ne les oubliez pas ! Ce bouton ne peut être utilisé que si le chef du régiment sélectionné possède un objet magique. Pour tous les détails, veuillez lire le chapitre MAGIE GUERRIERE, page 95.*

## COMMANDES DE LA COUCHE SUPERIEURE - PENDANT LA MELEE

Quand un régiment combat au corps à corps, une seule couche de boutons est disponible. Vous pouvez intervenir en cliquant sur les boutons que vous y trouvez :



### LE BOUTON DÉROUTE

Si vous trouvez que les choses tournent mal pour un régiment pendant la bataille, vous pouvez utiliser ce bouton pour l'obliger à rompre le combat et courir. Notez que l'utilisation de ce bouton est risquée - le régiment peut être poursuivi et écrasé, ou il peut partir en déroute (s'enfuir) complètement en dehors du champ de bataille.

### LE BOUTON HÉROS

Pour encourager un régiment à décupler ses efforts pendant le combat, sélectionnez ce régiment et cliquez plusieurs fois sur le bouton Héros pour augmenter ses forces. Cette augmentation temporaire de forces n'intervient que lorsque vous cliquez sur le bouton et n'affecte que le régiment dont la bannière est affichée dans le Tableau des Caractéristiques.

### LE BOUTON SORT

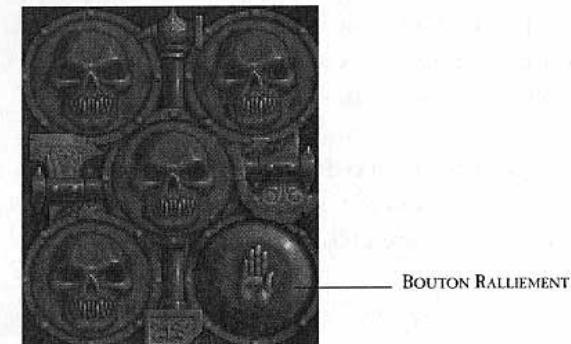
Ce bouton n'apparaît que si le régiment sélectionné est un sorcier. Pour plus de détails, reportez-vous à *MAGIE GUERRIERE* page 95.

## LE BOUTON OBJET MAGIQUE

Ce bouton n'apparaît que si le chef du régiment sélectionné possède un objet magique. Là encore, référez-vous à *MAGIE GUERRIERE* page 95 pour plus de détails sur tout ce qui touche à la magie.

## COMMANDES DE LA COUCHE SUPERIEURE - PENDANT LA DEROUTE

Quand un régiment est en déroute, la seule chose que vous puissiez faire est tenter de les rallier.



### LE BOUTON RALLIEMENT

Le ralliement enjoint les troupes de votre régiment à cesser de fuir et à se rallier. Ceci est important pour reprendre le contrôle d'unités qui pourraient fuir en dehors du champ de bataille et de ce fait être perdues pour le reste de la mission. C'est ce que vous permet de faire le bouton Ralliement.

Pour garantir que le régiment essaie de se rallier pendant la déroute, assurez-vous que ce bouton est enfoncé. Si l'I.A. du régiment est activée, le bouton est enfoncé automatiquement.

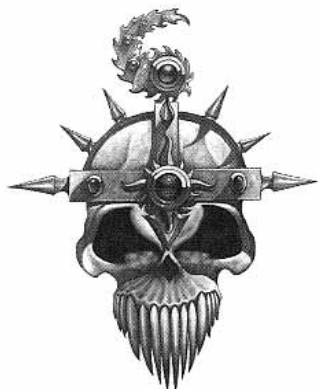
Si l'I.A. du régiment est désactivée, vous devez appuyer sur ce bouton pour tenter le ralliement.

## LIGNE DE VISEE

Le fait que les troupes puissent se voir est une des données importantes lors de n'importe quelle bataille. L'Ombre du Rat Cornu utilise un système de Ligne de Visée entre les forces ennemies et alliées, dont le fonctionnement est expliqué plus loin.

Tout régiment ennemi présent sur le champ de bataille doit avoir été localisé par un de vos propres régiments pour pouvoir apparaître dans les Fenêtres de Carte et de Bataille. Pour que vous puissiez localiser un régiment ennemi, il faut qu'il soit situé dans le champ de vision de votre régiment (une zone de forme conique projetée dans la direction vers laquelle est orientée votre régiment) et que la vue de votre régiment soit dégagée jusqu'à l'ennemi. Plus le régiment ennemi est éloigné de votre régiment, plus il est difficile à localiser. Une fois localisé, le régiment apparaît dans les Fenêtres de Carte et de Bataille pendant la durée du combat et peut faire l'objet d'une action de n'importe quel de vos régiments.

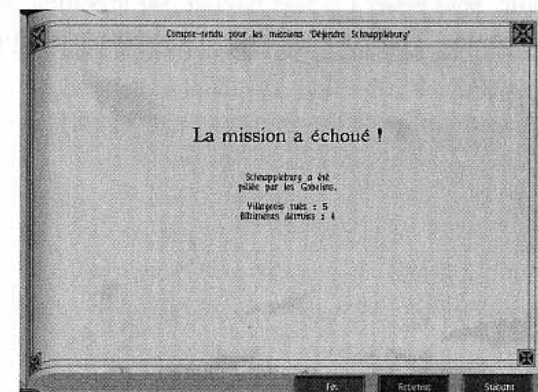
Notez que les règles expliquées ci-dessus s'appliquent également à la localisation de vos régiment par l'ennemi. Utilisez donc au mieux les zones couvertes pendant le déploiement et la bataille. Si l'ennemi ne sait pas que vous êtes là, vous avez un net avantage !



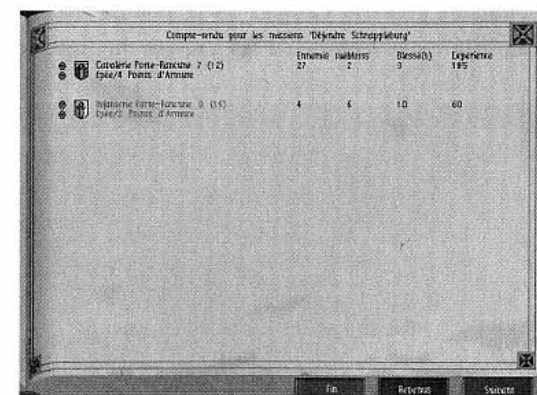
## APRES LA BATAILLE

Les batailles peuvent se terminer pour plusieurs raisons. Si tout va bien, la bataille peut s'achever parce que vous avez vaincu ! Vous avez atteint tous les objectifs de votre mission et vous avez eu la possibilité de sélectionner le bouton de retour au camp. D'un autre côté, vous pouvez avoir perdu tous vos régiments (parce qu'ils sont tous morts ou blessés) et la mission s'est terminée prématurément - vous renvoyant directement à un compte-rendu par défaut.

### COMPTE-RENDU



La première page indique le résultat global de la mission. On vous indique si la mission a réussi ou échoué, et quels objectifs ont été atteints ou non. Cliquez sur le bouton "Suite" pour passer à la page suivante, ou le bouton "Fin" pour arrêter le compte-rendu et retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.



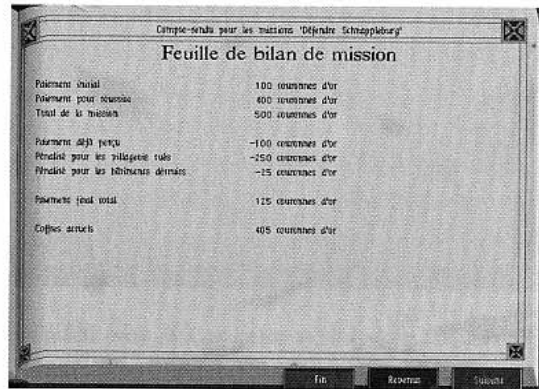
La deuxième page donne les détails de la performance tels que le nombre de pertes subies et infligées, les points d'expérience acquis etc.



Les troupes tombées au combat ne sont pas nécessairement mortes. Elles peuvent n'être que blessées. Les troupes blessées ont besoin d'un temps de repos et de ce fait sont indisponibles pour le combat suivant (le reste du régiment peut toutefois partir au combat normalement). Dans le cas où toutes les troupes d'un régiment sont effectivement tuées, le régiment est définitivement perdu. Dans le cas où tout l'équipage d'une machine de guerre est tué, la machine est également perdue.

Si vous vous êtes un stratège particulièrement mauvais pendant une bataille, les troupes rescapées peuvent vouloir plus d'or pour combattre pour vous la prochaine fois !

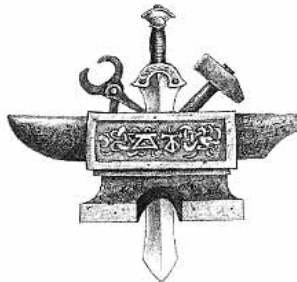
Cliquez sur le bouton "Suite" pour passer à la page suivante, sur le bouton "Retour" pour revenir à la page précédente ou sur le bouton "Fin" pour arrêter le compte-rendu et retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich.



Compte-rendu pour les missions "Défendre Schatzpöberg"  
Feuille de bilan de mission

Paiement initial	100 couronnes d'or
Paiement pour services	400 couronnes d'or
Total de la mission	500 couronnes d'or
Paiement déjà perçu	-100 couronnes d'or
Pénalité pour les pillages tués	-250 couronnes d'or
Pénalité pour les tribunaux défaits	-25 couronnes d'or
Paiement restant total	125 couronnes d'or
Coûtes attachés	405 couronnes d'or

Cette dernière page est un bilan financier qui donne le détail du coût de la mission, du paiement reçu et de votre situation financière générale. Cliquez sur le bouton "Retour" pour revenir à la page précédente ou le bouton "Fin" pour retourner à la Caravane du Trésorier Dietrich et continuer votre campagne.



## COMMENT GERER VOTRE ARMEE

### RÉTRIBUTION DES TROUPES

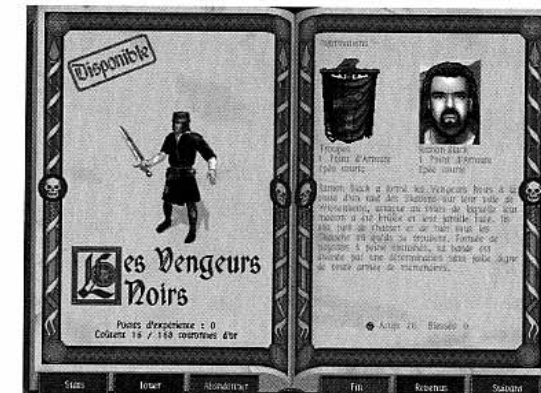
L'armée de muscle et d'acier que vous avez assemblée ne risque pas sa vie pour l'amour de la bagarre. Ces combattants ont besoin de monnaie sonnante et trébuchante pour que leurs bras manient l'épée. Il existe deux types de rétribution pour vos régiments, la Prime de Réserve et la Prime de Mission. Ces sommes dépendent de l'expérience et de la taille du régiment, vous trouverez le détail des rétributions demandées par chaque régiment dans la Liste des Troupes.

**Primes de réserve** Les primes de réserve sont payées au début de chaque nouvelle mission à tous les régiments non mobilisés, c'est-à-dire non sélectionnés pour cette mission. Cette prime leur est versée pour qu'ils restent au camp et qu'ils ne partent pas chercher ailleurs un travail mieux payé.

**Prime de Missions** C'est la somme que vous versez à chaque troupe du régiment que vous envoyez au front. Il peut être avantageux de se montrer économe (et d'éviter les dépenses inutiles) car une grosse armée peut être très onéreuse et même excessive pour vos besoins.

### ENRÔLER ET RENVOYER DES RÉGIMENTS

À divers moments du jeu, le Trésorier Dietrich vous informe que certains régiments souhaitent rejoindre votre armée. Ceci se produit généralement lorsque vous vous rendez dans une ville, car c'est là que les régiments ont le plus de chance de trouver du travail. Toutefois, Dietrich peut aussi être sollicité par des Guerriers, des régiments de Chevaliers ou de Mercenaires à la recherche d'un employeur pendant que vous êtes en marche.



Pour connaître leurs références, rendez vous à l'avant du livre de la Liste des Troupes. Vous les reconnaîtrez à la mention en gros caractères À ENROLER ! Pour vous adjoindre leurs services cliquez sur le signet ENROLER et ils seront ajoutés de façon permanente à la Liste des Troupes.

Toujours d'ici, vous pouvez également renvoyer des régiments, mais attention - une fois qu'un régiment est renvoyé, il ne revient jamais vous proposer ses services ! Pour renvoyer un régiment, cliquez sur le signet RENVOYER (la seule raison valable de renvoyer un régiment dépend de votre capacité financière à le garder ou non).

## RENFORTS

À mesure que la campagne progresse, les effectifs de chaque régiment ont toutes les chances de se réduire. Le Trésorier Dietrich est toujours à l'affût de remplacements convenables et de nombreux individus en quête de gloire et d'or souhaitent remplir ce rôle. Les renforts ne se trouvent que dans les villes et les cités et Dietrich vous prévient s'il s'en trouve de disponibles. Pour plus de détails, reportez-vous au début de la Liste des Troupes, où est indiqué le nombre maximal de renforts pour chacun de vos régiments. Tapez le nombre de Renforts que vous souhaitez enrôler pour chaque régiment et cliquez sur ENROLER.



Notez que vous ne pouvez renforcer un régiment que jusqu'à son effectif d'origine. De même, vous ne pouvez pas recruter de sorciers supplémentaires - vous êtes limité à ceux que vous avez la chance de rencontrer pendant vos voyages. Enfin, si vous recrutez des hommes pour un régiment de machine de guerre, vous ne recrutez que le personnel - vous ne pouvez pas augmenter le nombre de machines !

## FIN DU JEU

La campagne en cours s'achèvera si l'une des conditions suivantes est remplie :

- 1 Le Commandeur a été tué sur le champ de bataille.
- 2 Vous ne pouvez plus payer vos régiments. Lorsque vous n'aurez plus assez d'argent pour rémunérer la Cavalerie des Porte-Rancunes (votre propre régiment), ces derniers quitteront votre armée, vous laissant en déroute.
- 3 Vous êtes parvenu au terme du jeu.



## À PROPOS DES CARACTÉRISTIQUES DES TROUPES

Chaque type de personne ou de créature présent dans le monde de Warhammer est décrit par une série de Caractéristiques. Ces Caractéristiques se mesurent sur une échelle de 1 à 10 - le meilleur étant le nombre le plus élevé. Vous trouverez une table donnant les Caractéristiques de tous les régiments du jeu aux pages 115-118. Les caractéristiques sont les suivantes :

### Mouvement (M)

Ce chiffre représente la vitesse à laquelle un régiment peut se déplacer, il sert également de base au calcul pour leur distance de charge.

### Capacité de combat (CC)

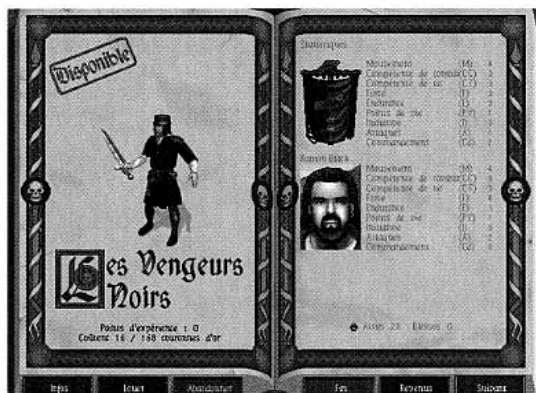
Ce chiffre détermine la dextérité d'un guerrier au maniement de ses armes, et combien un monstre est féroce. Plus il est élevé, plus le combattant risque de battre son adversaire au corps-à-corps.

### Capacité de tir (CT)

Ce chiffre détermine l'adresse d'un guerrier au maniement des armes de jet comme les arcs ou les arbalètes, ou la précision d'une machine de guerre comme un canon.

### Force (F)

Il montre combien une créature est forte et de ce fait la force avec laquelle il peut frapper. La force sert à déterminer la facilité avec laquelle une créature peut blesser l'adversaire qu'elle frappe. La force de l'arme est également prise en compte.



### Endurance (E)

C'est la mesure de la capacité d'une créature ou d'une machine à résister aux dommages si elle est touchée. Plus ce chiffre est élevé, moins les coups infligés ont de chance de provoquer des blessures.

### Points de Vie (PV)

Ce chiffre détermine combien de coups une créature ou une machine peut supporter avant de mourir ou de perdre connaissance (ou dans le cas des machines avant d'être détruites).

### Initiative (I)

Ce chiffre définit la vitesse de réaction d'une créature. En combat rapproché, il détermine l'ordre dans lequel les créatures frappent.

### Attaques (A)

Il définit la fréquence des attaques d'une créature en combat rapproché. Une créature qui attaque plus d'une fois a le potentiel de frapper plus d'une créature ennemie à chaque round (pour plus de détails sur les rounds, voir MECANISMES DE COMBAT page 92).

### Commandement (Cd)

Ce chiffre définit le courage et le moral d'une créature. Plus le chiffre de commandement est élevé, moins la créature a de chances de fuir le combat (déroute) et plus elle a de chances de se rallier si elle est contrainte de rompre le combat. Egalement, les régiments ayant un chef utilisent son Commandement pour tous les tests (voir explications plus loin).

## ARMURE

Vous remarquerez aussi que toutes les troupes ont des Points d'Armure qui sont indiqués sur des écrans tels que la Liste des Troupes et l'Écran de Sélection des Troupes.

Ces Points d'Armures sont classés de 0 (pas d'armure) à 6 (armure complète). Si nous proposons des Points d'Armures plutôt que des descriptions écrites, c'est simplement pour faciliter la



comparaison. Après tout, de nombreuses combinaisons d'armure peuvent aboutir au même résultat.

Par exemple, un régiment de cavalerie muni d'un simple bouclier a le même nombre de Points d'Armure qu'un régiment de fantassins en armure lourde.

Les Points d'Armure sont les suivants :

<i>Points d'Armure</i>	<i>Equivalent Warhammer</i>
0 Point d'Armure	(Sauvegarde: Aucun)
1 Point d'Armure	(Sauvegarde: 6+)
2 Points d'Armure	(Sauvegarde: 5+)
3 Points d'Armure	(Sauvegarde: 4+)
4 Points d'Armure	(Sauvegarde: 3+)

Notez que si une troupe est à cheval, ses Points d'Armure augmentent de 1. Les Points d'Armures des troupes de cavalerie sont donc :

<i>Points d'Armure</i>	<i>Equivalent Warhammer</i>
1 Point d'Armure	(Sauvegarde: 6+)
2 Points d'Armure	(Sauvegarde: 5+)
3 Points d'Armure	(Sauvegarde: 4+)
4 Points d'Armure	(Sauvegarde: 3+)
5 Points d'Armure	(Sauvegarde: 2+)



Numérisation et conversion Acrobat® PDF : RyF pour Lost Treasure FR  
<http://www.abandonware-france.org> 2001

## ARMES

Certaines armes sont exceptionnellement puissantes et donnent à leur porteur un bonus de force dans les combats corps à corps. Ceci signifie que la force du porteur est augmentée de la valeur indiquée ci-dessous :

<i>Armes</i>	<i>Bonus de force</i>
Grande Epée (épée à deux mains)	+2
Marteau à Deux Mains	+2
Lance de cavalerie	+2 (à la charge seulement)
Hallebarde	+1

Les armes de lancer infligent des dommages proportionnels à leur force, comme indiqué ci-dessous :

<i>Armes</i>	<i>Force</i>
Arc Court	3
Arc Long	3
Arbalète	3
Arbalète à répétition	4
	4 (Force)2 pour coups indirects*
Canon à répétition	5
Mortier	7 (F3 pour coups indirects*)
Lance-Rocs	10 (F5 pour coups indirects*)
Canon	10 (F5 pour coups indirects*)
Canon Impérial	10 (F5 pour coups indirects*)
Catapulte à Plongeurs de la Mort	10 (F5 pour coups indirects*)
Roue Infernale	2, 4, 6, 8 ou 10 (Pour attaques 'Eclair')

\* "Coup indirect" veut dire que la cible a été touchée par la soufflée de l'explosion et non par l'obus lui-même.

Pour savoir comment la force influe sur les dommages, reportez-vous à 'MECANISMES DE COMBAT' à la page 92.

## POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience permettent d'augmenter les caractéristiques d'un régiment. Vous remarquerez dans la Liste des Troupes que chaque régiment a son propre nombre de points d'expérience. Ces points sont acquis en tuant des troupes ennemies et ils représentent le niveau d'expérience du terrain acquis par les troupes ou leur caractère 'aguerri'.

Les points d'expérience sont attribués après chaque bataille aux régiments participants qui ont effectivement tué des ennemis. Le nombre de points attribués par mort dépend de la puissance de l'ennemi tué. Par exemple, on attribue 4 points par gobelin fanatique tué, alors que l'on donne 28 points à celui qui abat un géant.

À mesure que les points d'expérience d'un régiment augmentent, ses caractéristiques augmentent comme indiqué ci-dessous :

- 2000 Points** - Le régiment reçoit +1 en Capacité de combat (régiments balistiques reçoivent +1 en Capacité de Tir)\*
- 4000 Points** - Régiment reçoit +1 en Force\*
- 6000 Points** - Régiment reçoit +1 en Point de Vie\*

\* Ces récompenses ne sont attribuées qu'une fois, c'est-à-dire qu'un régiment ne reçoit pas trois fois +1 en Capacité de combat quand il acquiert 6000 points d'expérience !

*NB : Les Sorciers ne reçoivent pas les récompenses précitées. À la place, ils augmentent leur Niveau de Magie. Pour plus de détails, reportez-vous aux NIVEAUX DU SORCIER page 98.*



## PSYCHOLOGIE

Outre les caractéristiques décrites plus haut, de nombreuses créatures imposent ou sont soumises à des règles psychologiques.

*Les descriptions suivantes mentionnent différents 'tests'. Il ne s'agit pas de tests physiques auxquels vous (le joueur) devez assister ou participer. Ces tests sont effectués par le jeu, en fonction des diverses CARACTERISTIQUES DES TROUPES. Dans la version jeu de société de Warhammer, ces tests sont effectués par le jet de deux dés à six faces. Par exemple, un test de commandement est souvent effectué pour savoir si un régiment va fuir le combat. Si le résultat est supérieur à la valeur de commandement du régiment, le test a échoué et le régiment fuit. Dans L'Ombre du Rat Cornu, le jet de dés est simulé par l'ordinateur.*

## PEUR

La peur est la réaction aux monstres énormes et aux situations affolantes. Si un régiment souhaite attaquer un ennemi dont il a peur, il doit effectuer un test de Commandement pour surmonter sa peur. Si un régiment est chargé par un ennemi dont il a peur, il doit passer un test de Commandement - s'il échoue au test, ce régiment s'enfuit.

Pour une liste des régiments qui causent ou sont sujet à la peur, reportez-vous à la section "Règles spéciales".

## HAINE

La haine est une émotion puissante née des rivalités, des rancunes et des querelles irréductibles. Les troupes qui haïssent leurs adversaires dans un combat au corps à corps réussissent n'importe quel test avec une valeur de Commandement 10, ce qui rend improbable le fait qu'ils abandonnent le combat. Dans le premier 'round', ils retenteront tous les coups n'ayant pas réussi à atteindre l'ennemi.

Pour une liste des régiments qui causent ou sont sujet à la haine, reportez-vous à la section "Règles spéciales".

## FRÉNÉSIE

Certains guerriers peuvent être pris par une frénésie combative, un tourbillon de destruction pendant lequel tout égard pour leur propre sécurité est ignoré en faveur de la curée. En combat au corps à corps, les troupes frénétiques redoublent leurs attaques normales et poursuivent toujours un ennemi en déroute.

## MECANISMES DE COMBAT

Les Caractéristiques décrites plus haut sont le plus souvent utilisées durant le combat. Notez bien que les descriptions qui suivent sont résumées - les véritables calculs ne constituent pas vraiment une lecture passionnante ! Vous n'êtes pas obligé de connaître les informations qui suivent, mais elles vous aideront à comprendre comment les résultats des combats sont décidés.

### LA CHARGE

Quand un régiment attaque un régiment ennemi, des calculs sont effectués pour déterminer quel régiment gagne 'la charge'. Ces calculs sont basés sur les Caractéristiques de Mouvement et d'Initiative du régiment, en incluant également un facteur chance. Par conséquent, le régiment qui a le plus de Mouvement et d'Initiative a le plus de chances de gagner la charge et se voit de ce fait attribué un bonus de Force pendant la durée du premier round du combat.

### LES ROUNDS

Lorsque votre régiment affronte l'ennemi, le combat qui en résulte est résolu par l'ordinateur, qui calcule une série de 'rounds' de combat. Chaque round dure 30 secondes, pendant lesquelles l'ordinateur effectue un certain nombre de calculs de combat afin de désigner le gagnant.

### LE COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Dans chaque round de combat, le premier rang de chaque régiment de la bataille attaque. Le régiment qui a la plus haute Initiative attaque en premier. La caractéristique 'Attaques' détermine combien de fois par round chaque mercenaire/guerrier peut attaquer. Quand un individu en attaque un autre, les Capacités de Combat des combattants sont comparées pour déterminer si l'attaquant a atteint son but. Si c'est le cas, la Force de l'attaquant est comparée à l'Endurance de la victime pour déterminer si le coup a causé une blessure. Le cas échéant, la victime tente une protection par Armure, basée sur ses Points d'Armure, pour dévier le coup. Si sa protection par Armure échoue, le coup porte et la blessure est infligée. NB : Certaines armes donnent à l'attaquant un bonus de Force pendant le combat. Pour plus de détails à ce sujet voir 'Armes' page 89.

Si la troupe a plus d'une attaque, le processus décrit ci-dessus est répété jusqu'à ce que ses attaques soient épuisées. Notez que chaque attaque peut viser une troupe ennemie différente s'il y a assez de troupes ennemies à proximité. Ceci s'applique particulièrement aux monstres, dont certains peuvent avoir jusqu'à 7 attaques par 'round'.

Une fois qu'un 'round' est achevé, le nombre de Points de Vie perdus par chaque camp lors du corps à corps est calculé. Le cas échéant, des points de bonus sont ajoutés aux régiments ayant chargé l'ennemi sur le flanc ou à revers. Une fois déterminée l'équipe qui a marqué le moins de points, TOUS les régiments appartenant à cette équipe doivent se soumettre à un test de Commandement\*\*\*. Tout régiment qui échoue au test rompt le combat.

\*\*\*Les tests de Commandement sont assujettis aux règles psychologiques ; par exemple les Tueurs Nains ne rompent jamais le combat. Pour plus de détails sur les règles psychologiques, reportez-vous à la section 'PSYCHOLOGIE' plus haut.

### RÉGIMENTS BALISTIQUES

Quand un Régiment balistique tente un tir, la portée de son arme est d'abord prise en considération pour déterminer si le tir est possible. Si la cible est hors de portée, le tir n'a pas lieu. À condition que la cible soit à portée et visible, on détermine par un calcul basé sur la caractéristique Capacité de tir de la troupe (avec un facteur chance) si le projectile atteint la cible. Le cas échéant, la Force du projectile est comparée à l'Endurance de la victime pour déterminer si le projectile inflige des Blessures. La Force du projectile dépend de la Force de l'arme de tir. Pour plus de détails sur la Force des armes, reportez-vous à 'Armes' page 89. Si la victime est atteinte, elle tente une protection par Armure, basée sur ses Points d'Armure, pour dévier le coup. Si sa protection par Armure échoue, le coup porte et la blessure est infligée.

Certaines armes de jet, comme les canons, ont un périmètre d'explosion susceptible de provoquer plus de dommages à un grand nombre d'ennemis en un seul tir.

### MACHINES DE GUERRE

Les Machines de guerre peuvent être prédisposées à rater leur cible ou à faire long feu pour l'une des raisons suivantes :

- Ne peut pas tirer - un défaut mineur empêche la machine de tirer pendant ce 'round'.
- Hors Combat - un défaut plus grave empêche la machine de tirer pendant les 2 'rounds' à venir.
- Détruit ! - la machine cède sous l'effort demandé, elle est définitivement détruite.

## MAGIE GUERRIERE

### Les Vents de Magic

Les Vents de Magic sont les moyens par lesquels les sorciers humains jettent leurs sorts. Quand l'énergie magique pénètre dans le monde matériel, elle se divise en huit types ou qualités distincts. Tout comme l'essence versée sur l'eau produit un arc-en-ciel de couleurs, la magie produit une palette polychrome de nuages tourbillonnants. Ces nuages dessinent des motifs complexes dans les airs alors qu'ils se dispersent du nord au sud, certains courants magiques volant haut, d'autres retombant sur le sol et s'infiltrant dans la terre et le rocher. Bien sûr, ces flots d'énergie ne sont pas visibles pour tous. Certains humains doués passent des années à apprendre à exploiter leurs pouvoirs et étudient à l'un des huit Collèges de Magic de Aلدorf chacune correspondant à une discipline de magie: la magie Flamboyante, Dorée, Grise, Lumineuse, Céleste, Améthyste, Jade et d'Ambre.

### JETER DES SORTS

Dans le monde de Warhammer, on utilise naturellement la magie jusque sur les champs de bataille. Quand les Vents de Magic tournoient au-dessus du champ de bataille, un magicien doit se servir de l'énergie disponible à cet instant. Ceci est représenté par des témoins lumineux bleus au-dessus du menu déroulant sur la Boussole. Chaque témoin bleu représente un point de pouvoir magique. Quand vous jetez un sort, (voir plus bas) un nombre se trouve en regard de celui-ci. Ce nombre indique combien de Points de Pouvoir sont nécessaires pour jeter ce sort. Vous ne pouvez jeter un sort que si le nombre de témoins allumés est égal ou supérieur au nombre de Points de Pouvoir nécessaires. Quand le sort est jeté, le nombre adéquat de Points de Pouvoir est déduit des points alors en réserve indiqués sur la Boussole. Toutes les trente secondes, les Vents changent et une quantité d'énergie magique différente est mise à la disposition de vos sorciers. Ceci est le cycle des vents de magie.



## BOUTON SORT



Ce bouton est affiché parmi les ordres de base sur la 'Couche supérieure des commandes' du Panneau de Commande pendant une bataille (après la phase de déploiement). Vous devez d'abord sélectionner un sorcier pour que le bouton Sort soit disponible.

Pour ordonner à un sorcier de jeter un sort, cliquez sur ce bouton. La liste des sorts disponibles apparaît sous la Fenêtre de Texte. Sélectionnez le sort à jeter en cliquant sur celui-ci, puis procédez comme suit :

1. Une marque verte ✓ apparaît près des sorts pour lesquels vous devez sélectionner une cible avant que le sorcier commence à jeter son sort.
2. Cliquez sur la cible (qui peut être un régiment ennemi, un régiment allié, ou un point du champ de bataille) dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Un X rouge apparaît près du sort, indiquant que le sorcier commence à jeter le sort. Quand le sort entre en action, un éclair jaune apparaît près du sort, indiquant que le sort est en cours.
3. Un X rouge apparaît près des sorts qui n'ont pas besoin de cible. Ceci indique que le sorcier peut jeter le sort dès qu'il est sélectionné. Là encore, quand le sort entre en action, un éclair jaune apparaît près du sort, indiquant qu'il est en cours.

### Durée du Sort

Quand la durée d'un sort prend fin, l'éclair jaune disparaît, indiquant que le sort n'est plus actif.

- Notez que certains sorts ont un effet longue durée, qu'ils restent actifs jusqu'à ce que le sorcier qui les a jetés les annule ou qu'un autre sorcier les contre. Pour annuler un tel sort sans jeter de sort de Dissipation de la Magie, maintenez la touche CTRL enfoncée et cliquez sur le sort. L'éclair jaune disparaît, indiquant que le sort n'est plus actif.

### Attaque Soutenue

- Pour mener contre une cible une attaque soutenue, cliquez comme d'habitude sur le bouton Sort pour afficher la liste des sorts, puis cliquez à nouveau sur le bouton Sort et cliquez sur une cible. Le sorcier choisit un sort adéquat qu'il jete vers la cible aussi souvent que possible. Pour annuler l'attaque, cliquez à nouveau sur le bouton Sort ou déplacez le sorcier.

## DISSIPATION DE LA MAGIE

La Dissipation de la Magie est un sort d'importance capitale que tous les sorciers sont capables de jeter. Quand un sorcier ennemi jete un sort, vous tentez de l'annuler en jetant une Dissipation de la Magie. Votre première tentative ne réussit pas toujours et a 50% de chances de fonctionner. Si la Dissipation de la magie échoue, vous pouvez réessayer jusqu'à ce que votre réserve de Points de Pouvoir soit épuisée. Notez que si vous jetez une Dissipation de la Magie quand il n'y a aucun sort à dissiper, une marque verte ✓ apparaît près de 'Dissipation de la Magie' indiquant que le sorcier attend pour jeter le sort. Dès qu'un sorcier ennemi essaie de jeter un sort, votre sorcier tente de le dissiper. La Dissipation de la Magie a une portée illimitée.

Pour dissiper vos propres sorts, (par exemple les sorts longue durée), vous n'avez pas besoin d'utiliser de précieux Points de Pouvoir. Maintenez la touche CTRL enfoncée et cliquez sur le nom, du sort dans la liste avec le bouton gauche de la souris.

Lorsque votre sorcier est tué, tous les sorts qu'il a jetés sont automatiquement dissipés.

### Fonction de dissipation automatique

Notez que si l'I.A. d'un sorcier est activée, il tentera automatiquement de dissiper les sorts ennemis. Si la dissipation automatique ne parvient pas à annuler le sort ennemi, votre sorcier est alors battu par son ennemi pour ce round. Il ne peut essayer de dissiper chaque sort ennemi qu'une fois par round. Si vous avez plus d'un sorcier sur le champ de bataille chacun d'entre eux peut essayer de dissiper un sort ennemi par round. Sachez que la fonction de dissipation automatique utilise systématiquement le Point de Pouvoir dont elle a besoin avant de tenter de jeter le sort.

- Pour jeter une Dissipation de la magie manuellement (ce qui n'est nécessaire que si l'I.A. du sorcier est désactivée - voir plus bas) cliquez comme d'habitude sur le bouton Sort pour afficher la liste des sorts, puis cliquez sur 'Dissipation de la magie'. Si un sort ou plusieurs sorts ennemi sévissent sur le champ de bataille, le sorcier essaie immédiatement de contrer celui qui est le plus proche de lui. S'il n'y a pas de sort ennemi à dissiper, une marque verte ✓ apparaît près de 'Dissipation de la magie' pour indiquer que le sorcier attend un sort. Dès qu'un sorcier ennemi tente de jeter un sort, votre sorcier essaie de le contrer.



## NIVEAUX DU SORCIER

Dans Warhammer les sorciers sont divisés en quatre niveaux de compétence. Ils disposent d'un, deux, trois ou quatre sorts selon leur niveau, comme indiqué ci-dessous :

Niveau	Sorcier	Nombre de sorts
1	Sorcier	1
2	Champion sorcier	2
3	Maître sorcier	3
4	Seigneur sorcier	4

Au début de chaque campagne, chaque sorcier se voit attribuer une série de sorts issus de la liste. Ces sorts appartiennent à leur propre discipline de magie : Flamboyante, Ambre, etc. (voir LISTE DES SORTS plus bas). Lorsqu'un sorcier gagne des Points d'expérience, son Niveau de magie augmente jusqu'à atteindre le niveau de Seigneur sorcier. Quand il passe au niveau supérieur, on attribue au sorcier un autre sort, tiré au hasard parmi les sorts restants de sa discipline.

Un sorcier est promu d'un niveau chaque fois qu'il gagne 2500 points d'expérience (pour plus d'information sur l'attribution de ces points, voir POINTS D'EXPERIENCE page 90).



## OBJETS MAGIQUES

### LE BOUTON OBJET MAGIQUE



*Dans le monde de Warhammer, quelques rares maîtres artisans savent utiliser la magie pour créer des objets à la puissance étonnante (épées magiques, boucliers, armures). Un exemple de ces objets est Porte-Rancune, l'épée de Morgan Bernhardt, qui a donné son nom aux mercenaires. Certains régiments possèdent un objet magique quand vous les recrutez dans votre armée. Un régiment a parfois aussi la chance de trouver un objet de ce type sur le champ de bataille, auquel cas vous en serez averti lors du compte-rendu de la mission. Ce bouton apparaît parmi les commandes de la couche des Engagements sur le panneau de commande si le chef du régiment sélectionné possède un objet magique.*

Cliquez sur ce bouton pour ordonner au chef d'un régiment d'utiliser un objet magique. Une liste des objets magiques apparaît sous la Fenêtre de Texte. Sélectionnez l'objet à utiliser en cliquant sur celui-ci :

1. Une marque verte ✓ apparaît près des objets pour lesquels vous devez sélectionner une cible avant de les utiliser. Cliquez sur la cible (qui peut être un régiment ennemi, un régiment allié, ou un point du champ de bataille) dans la Fenêtre de Bataille ou la Fenêtre de Carte. Quand la magie entre en action, un éclair jaune apparaît près de l'objet, indiquant que le sort est en cours.
2. Quand la durée d'un sort prend fin, l'éclair jaune disparaît, indiquant que le sort n'est plus actif.
3. Notez qu'un objet magique ne peut être utilisé qu'une fois par Cycle des Vents de Magie (c'est-à-dire toutes les 60 secondes).



## LA BATAILLE DE MESTBURG - SECONDE PARTIE

**T**out autour de la colline, l'herbe drue était couverte de sang rouge et noir. Bernhardt retira Porte-Rancune, son épée, du corps encore animé du Gobelin fanatique qui était venu s'écraser contre les rangs de ses hallebardiers, les pulvérisant avec une boule de métal impressionnante retenue au bout d'une chaîne rouillée. Porte-Rancune brillait de mille feux. Sa lame, immaculée de toute tache de sang, était parcourue d'une lumière blanche.

Il semblait qu'une impasse était atteinte dans le combat. Avec la mort des fanatiques, les Gobelins de la nuit de la ligne de front avaient stoppé leur avance, envahis d'un profond désarroi, et commençaient à se quereller au pied de la colline. Derrière eux, se profilait la silhouette épaisse des Orques et d'autres créatures encore plus néfastes, dont les hurlements et grondements féroces incitaient leurs petits cousins à continuer le combat. Une vague de flèches noires vint s'écraser contre les rangs des Porte-Rancunes. Le jeune Valek s'effondra, la gorge transpercée d'où s'échappait un filet de sang qui venait souiller son pardessus.

Les mercenaires avaient dû se retrancher tout en haut de la colline, formant un cercle serré autour des canons. Les Elfes, à cours de flèches depuis bien des heures, devaient à présent combattre, au corps à corps, à l'aide de lames pernicieuses. Aux côtés des Nains et des Hommes, ils essayaient de combler les espaces laissés vacants dans leurs rangs de plus en plus clairsemés. Les canons étaient prêts à faire feu. Après cet ultime coup, Bernhardt savait qu'il n'y aurait plus de poudre ni de boulet... Cette dernière rafale, sera sans nul doute, d'une importance capitale.



La vallée avait été envahie par les Orques, qui s'agitaient au sein d'une masse noire dont l'odeur nauséabonde lui agressait les narines, même après que le combat se fut éloigné. Les Orques, dont même Bernhardt avait sous-estimé le nombre, attaquaient sans répit leurs positions depuis plus de cinq heures. L'air était chargé de leur puanteur. Pour la première fois, il se demanda s'il serait toujours vivant pour voir le prochain lever du soleil.

Schepke, dont le visage ne laissait transparaître aucune émotion, se tenait à la droite de Bernhardt. Son armure portait les stigmates d'un lourd matraquage, et du sang coulait tout au long de son bras gauche, dans lequel la lame d'un Orque avait pénétré par la jointure de l'épaule de son armure. Schepke, bien que las, arborait toujours le même sourire grimaçant. Il gesticula en direction des Gobbos qui se trouvaient en dessous de lui et hurla à ses hommes : "Voyez ! Ils n'ont pas les tripes pour affronter de vrais guerriers !" Se tournant vers Bernhardt, il hurla à

nouveau, s'adressant cette fois aux Gobelins et aux Orques : "Mais qu'attendez-vous, monstres de la nuit ? Venez donc voir quel sort funeste vous réserve Porte-Rancune" A peine avait-il fini que Bernhardt brandit en direction de tous l'épée aux pouvoirs magiques dont un feu éblouissant parcourait la lame. Cette lumière aveuglante fit gémir les Gobelins de la Nuit, qui, poussés en retraite dans la confusion la plus totale tentaient tant bien que mal de se protéger les yeux de ce feu terrible.



C'est le moment que Bernhardt attendait. Saisissant cette opportunité avec avidité, il ramena son épée vers le sol en un large geste que les canonniers reconnurent aussitôt. Les deux puissants canons rugirent et l'air se remplit de fumée et de feu tandis que les projectiles métalliques réduisaient les Gobelins de la nuit en un amas sanglant de muscles et d'os blancs écrasés et pénétraient jusque dans les rangs des Orques derrière eux. Comme la fumée se dissipait, un cri de joie monta des rangs des humains et les canons de la ligne défensive firent feu à l'unisson. Telle une vague de foudre enflammée, le son des canonnades affluait et refluaient le long de la ligne, mêlé au vacarme déchirant des salves et aux éclairs tandis que Uberstrom, le Sorcier Céleste déchargeait ses pouvoirs sur l'armée des Orques. Un faible et vacillant éclair vert provenant d'un invisible Chamane qui faisait de même en réponse mais il était trop tard. Sûrs de leur victoire, la horde des Orques avait vu ses meilleurs rangs réduits en pièces en un clin d'oeil et leur détermination à s'engager dans la bataille commençait à fléchir.

Les puissants Orques Noirs grognaient de colère et de frustration, pleins de mépris pour leurs lâches semblables. Les Ogres massifs pressèrent l'attaque, sentant vaguement que quelque chose n'allait pas et, emportés par un souvenir aveugle, ils déchiraient la ligne humaine à l'aide de gourdins et de mauls. Mais leur nombre était insuffisant et ils furent criblés de flèches ou pris sous le feu des mousquets.



A ce moment précis, l'inimaginable se produisit : les Orques étaient sur le point d'être mis en déroute. Bernhardt le vit immédiatement et, sachant que les chefs de guerre des Orques allaient faire leur possible pour rallier leurs propres forces, prit de court cette initiative et confirma la défaite des humains, débordés et affaiblis. Lorsqu'il jeta un oeil alentour et jugea de la situation, une ombre noire, aussi énorme que le clocher de Mestburg tituba vers l'avant. C'était un spectacle horrible de crocs et de mâchoires, de yeux rouges démentiels flamboyant en direction des hommes chétifs situés dans le contre-bas. Sans hésitation, Bernhardt sauta en selle, brandit Porte-Rancune et s'élança à la rencontre de l'impressionnant Troll. Celui-ci éclata d'un rire bestial et leva un lourd gourdin pointu qui allait porter un coup mortel à cet impudent humain. La défaite était quelque chose de totalement improbable pour cette énorme masse idiote dont le frêle cerveau ne nourrissait qu'un désir maléfique et avide de sang et de destruction.

Schepke, se doutant de ses intentions, suivit son chef et la cavalerie des Porte-Rancunes, dressant son étendard, s'ébranla héroïquement à la rencontre d'un ennemi vingt fois plus nombreux qu'eux.

"Allons-nous nous laisser impressionner par ces humains ?" brailla Furgus Fragman. Les Nains survivant se joignent alors à la charge, rapidement suivis par les hallebardiers et les Elfes de la Forêt. Aucun n'était réellement conscient de ses actes mais tous étaient certains qu'ils allaient au devant de la mort. Pourtant, tous sans exception auraient suivi Morgan Bernhardt jusqu'en enfer s'il le leur avait demandé.



A quelques mètres de là, Bernhardt éleva une fois de plus Porte-Rancune dans les airs et pointa la lame en direction de l'énorme Troll qui était presque sur lui et qui jetait vers lui un regard haineux autant que maléfique tout en étendant une main crochue pour jeter le chef des Porte-Rancunes à bas de sa selle. "VIANDE !" articula-t-il difficilement, la salive lui coulant d'entre sa gueule béante pour atterrir sur le sol souillé de sang. Ses yeux avides regardaient l'étalon d'un air gourmand, ignorant l'arme minuscule tournée vers sa tête. Les Orques partirent d'un rire qui secoua leurs rangs car ils étaient avides de voir le guerrier humain dévoré par le vorace Troll.

C'est alors que Porte-Rancune entra dans une fureur dévastatrice, engloutissant en un éclair le Troll d'un jet d'énergie incandescente. Sa tête brûlante et grésillante vola dans les airs pour atterrir comme un boulet de canon dans le groupe de commandes des Orques Noirs. A la vue de leurs chefs morts, tués même par accident par l'un des leurs, les Orques marquèrent un temps d'hésitation. L'épée en flammes les remplissait d'horreur. Le régiment de cavalerie donnant la charge contre leurs rangs les décida. Ils se dispersèrent et s'enfuirent sans honte devant des humains qu'ils avaient cru pouvoir anéantir quelques minutes auparavant.

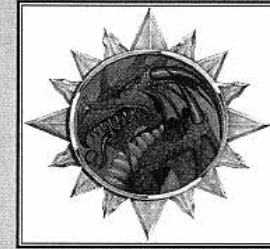
Son cheval chevauchant les restes encore fumants du Troll, Bernhardt partit d'un rire âpre et leva son épée vers le ciel. Tout au long des lignes, les Orques retombaient dans la confusion et le désespoir. Les guerriers humains, exténués, suivaient et même les Estaliens réalisaient qu'une attaque féroce était leur seule chance de survie.

"Ne laissez pas à ces fuyards le temps de se retourner. Il ne faut pas qu'ils s'aperçoivent qu'ils sont poursuivis par un si petit garçon !" Morgan Bernhardt rit bruyamment en prononçant ses paroles. Il avait déjà vu cela arriver et il était conscient que cela pouvait se reproduire.



"PORTE-RANCUNE !" hurla-t-il "PORTE-RANCUNE !" Le cri fut d'abord répercuté par les mercenaires, puis par toute l'armée des poursuivants, ne formant plus qu'un seul écho de détermination et de colère.

Bernhardt su alors avec certitude que la victoire était proche et que ce serait lui qui gagnerait la pièce d'or promise pour le premier Troll tué ce jour là.



## LES CONSEILS STRATEGIQUES DE GUNTHER SCHEPKE

Vous trouverez ici quelques conseils simples qui vous aideront à développer de bonnes stratégies.

- Dès que possible, chargez les régiments ennemis par le flanc ou à revers quand vous engagez le combat, pour faire gagner à vos troupes des bonus de combat. Le bouton Chargez manuel vous sera particulièrement utile pour ce faire.
- Essayez de faire éviter les combats au corps à corps à vos régiments balistiques (tels que les archers) et vos sorciers - réservez-les pour leurs spécialités, et vous y gagnerez.
- Utilisez au mieux les endroits à couvert quand vous déployez vos régiments. Si l'ennemi ne vous voit pas, vous pouvez faire d'excellentes attaques-surprise et charger par le flanc ou à revers comme expliqué plus haut.
- Utilisez vos régiments de cavalerie pour contenir vos ennemis en attendant que vos régiments d'infanterie, plus lents, entrent en jeu.
- Utilisez vos sorciers pour éliminer dès que possible les menaces sérieuses telles que les machines de guerre et les sorciers ennemis.
- Judicieusement utilisés, les sorts peuvent facilement faire pencher la balance dans une bataille. Vos sorciers, membres estimables de votre armée, doivent donc être rigoureusement gardés.
- Essayez de garder au moins un régiment de cavalerie à disposition qui sera utilisée comme force de représailles rapide: leur grande mobilité leur permettant de se rendre rapidement sur les zones à problèmes.
- Quand vous attaquez l'ennemi, utilisez les régiments appropriés et faites jouer la psychologie. Par exemple, utilisez les Tueurs Nains contre les Monstres, les nains contre les Peaux Vertes et les elfes contre les gobelins (Pour plus de détails, reportez-vous à la section 'PSYCHOLOGIE').
- Protégez les régiments faibles au corps à corps (par exemple, les sorciers et les archers) en stationnant des régiments d'infanterie à proximité.
- Il est important de bien réfléchir au positionnement de toutes les armes lourdes (canon, mortiers etc.). Ces régiments doivent être 'fixés' au sol avant la bataille, et ne peuvent donc plus être déplacés sur le champ de bataille comme les autres régiments mobiles une fois que la bataille est commencée. Prenez garde à les positionner là où d'autres régiments pourront les défendre.

## RÉFÉRENCES

Cette section du manuel contient une liste détaillée de tous les types d'informations que l'ordinateur utilise pour résoudre la bataille dans L'ombre du Rat Cornu. Ces informations comportent une liste complète des sorts ainsi que les caractéristiques détaillées des différents types de troupe. Etudiez-les soigneusement, elles se révéleront vitales pour les batailles à venir.

## LISTE DES SORTS

Pour votre information, les sorts de ce jeu sont décrits ci-dessous en valeurs de Force et de Point de Vie. Veuillez noter que presque tous les sorts ont une portée d'action déterminée. Si une cible est hors de portée, votre sorcier vous en informe.



### MAGIE CELESTE

La Magie Céleste est de couleur bleue. Sa rune est Azyr : la comète du pouvoir. Lors des batailles, les sorciers Célestes commandent le pouvoir des cieux, appelant les éclairs et de furieux ouragans contre leurs ennemis.

#### Lames Azur

De minces éclats semblables à des rasoirs gravitent autour du sorcier comme des étoiles miniatures. Tout adversaire en combat rapproché encaisse immédiatement un coup de F(orce)4 (la Protection par armure est appliquée normalement) et continue d'encaisser ainsi jusqu'à ce qu'il s'éloigne, que le sorcier soit abattu ou que la magie soit dissipée.

Points de Pouvoir requis : 1

#### Eclair

Dans un grondement de tonnerre, un éclair bleu azuré s'échappe des paumes de l'enchanteur et frappe le premier régiment sur son chemin. La cible encaisse un coup de F6, causant 1-3 blessures. Ce sort est particulièrement efficace contre les bâtiments, les machines de guerre et les autres constructions comparables, qui subissent 1 à 3 coups de F10.

Points de Pouvoir requis : 1

### Rafale de Vent

L'air est emporté dans une rafale de vent hurlante qui part en ligne droite du sorcier. Tout régiment pris dans la rafale doit résister au vent ou est renversé au sol, où il reste impuissant tant que dure le sort. Il est impossible de passer ou de tirer à travers le vent. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que l'enchanteur se déplace ou soit abattu, ou qu'il décide de l'interrompre. Tant que la rafale de vent dure, le sort ne peut pas être jeté à nouveau.

Points de Pouvoir requis : 2

### La Voûte de Saphir

Le sorcier lève les bras et commence à chanter une incantation. À ces gestes, un arc circulaire de pur saphir se constitue en tourbillonnant majestueusement. Cet arc reste en place pendant trente secondes, puis est repris par la main du sorcier. Tout régiment qui passe à travers l'arc disparaît et réapparaît à travers l'arc quand le sort est jeté à nouveau à un autre endroit.

Points de Pouvoir requis : 2

### Tempête de Shemtek

Le corps de l'enchanteur s'effondre dans une furieuse tempête de clarté et d'énergie. De grands éclats de lumière s'échappent de ses yeux et de sa bouche, tandis que ses membres se transforment en une croix rigide. La carapace de son corps craque, et 2 à 12 puissants éclairs fondent sur la cible. Chaque éclair cause un coup de F6 et 1 à 3 Blessures. Quand le coup est frappé, la tempête s'achève et l'enchanteur perd connaissance. Il reprend conscience après un court moment. Aucune protection par armure n'est efficace contre cette tempête.

Points de Pouvoir requis : 3



### MAGIE FLAMBOYANTE

La magie flamboyante est rouge. Sa rune est Aqshy : la clef des secrets. Les sorciers Flamboyants sont des sorciers du Feu. Leur Magie est de flamme et de chaleur, leur habileté à lancer des boules de feu et des tornades de flammes sur leurs ennemis fait d'eux d'excellents sorciers guerriers.

### Boule de Feu

Des boules éclatantes de feu écarlate jaillissent des mains du sorcier et volent en ligne droite vers la cible. La première cible rencontrée est engloutie dans les flammes et subit un coup de F4. Aucune protection magique n'est autorisée.

Points de Pouvoir requis : 1

### Eclairs de Feu Perforants

D'un large geste du bras, le sorcier remplit les airs de flèches de flammes orangées. Les éclairs de feu volent en ligne droite et frappent le premier régiment sur leur passage. Le régiment cible reçoit 2 à 12 coups et il y a 50% de chance que chaque coup provoque une blessure. Aucune protection par armure n'est autorisée.

Points de Pouvoir requis : 2

### La Tête de Feu

Une tête enflammée fantasmagorique se forme devant l'enchanteur. Cette tête rougeoyante file droit devant, riant hystériquement et laissant une trainée de flammes destructrices sur son passage, avant de disparaître dans les abîmes de la magie. Tous ceux qu'elle surprend sur son passage subissent un choc de F4, provoquant 1 blessure. Les régiments ayant subi les dommages de cette attaque doivent passer une épreuve de peur.

Points de Pouvoir requis : 2

### Embrassement de Fin du Monde

Une ardente boule de feu apparaît à une hauteur aléatoire au-dessus du champ de bataille. Elle pique vers la terre, devenant de plus en plus énorme. Quand la boule de feu touche le sol, elle explose en un brasier destructeur, exterminant tout de son souffle. Sur son passage, tous les régiments risquent de fuir de peur avant l'impact. Tant que l'embrassement est en jeu, il ne peut être jeté à nouveau. Chaque tentative pour dissiper l'Embrassement ne pourra en affecter qu'une part limitée. Ainsi, une grosse boule de feu peut nécessiter plusieurs sorts de dissipation de la magie avant d'être éliminée.

Points de Pouvoir requis : 3

### Tempête de Flamme

Une puissante colonne de feu surgit de terre et engloutit tout dans le brasier. Tout régiment englouti dans la tempête de feu subit un coup de F4. Une tempête de flammes reste en place et ne peut pas être franchie, bloquant efficacement le mouvement. Elle dure jusqu'à ce que le sort soit jeté à nouveau, que l'enchanteur soit tué ou qu'elle soit dissipée.

Points de Pouvoir requis : 3



### MAGIE D'AMBRE

La Magie d'Ambre est de couleur orange (étonnant non ?). Sa rune est Ghur : la flèche. Rares sont les sorciers qui peuvent résister aux effets de la Magie d'Ambre. Elle est comme un vent glacé qui pénètre jusque dans la moelle des os et fait perdre la raison. La Magie d'Ambre est la plus sauvage et la plus inhumaine de toutes. C'est la magie des lieux désertiques et des esprits indomptables.

### L'Arche Volante

L'enchanteur est englouti dans un tourbillon d'énergie d'un ambre luisant et se trouve transporté n'importe où sur le champ de bataille. S'il se transporte jusqu'à une zone de combat rapproché, la manœuvre compte comme une charge, pour laquelle s'applique les bonus habituels.

Points de Pouvoir requis : 1

### La Lance de Chasse

Le sorcier arrache une lance d'ambre du ciel et la jette sur la cible. La lance file, virevoltant entre les obstacles sur son passage jusqu'à sa cible. Si la cible est un individu, il est automatiquement frappé et subit un coup de F6 infligeant 1 à 3 Blessures. Si c'est un régiment, la lance frappe le premier rang en infligeant un coup de F6, puis le traverse et frappe le second rang d'un coup de F5, et ainsi de suite jusqu'à ne plus pouvoir infliger de blessure, ou l'absence de rang supplémentaire.

Points de Pouvoir requis : 2

### La Nuée de Fin du Monde

D'un sinistre cri strident, l'enchanteur rassemble des milliers d'oiseaux qui fondent sur la cible, la submergeant d'une multitude féroce de plumes, des becs et de griffes. La cible subit 3 à 18 coups de F3. Quand elle a attaqué, la nuée redisparaît à nouveau dans les limbes de l'énergie, ne laissant derrière elle que quelques plumes brillantes.

Points de Pouvoir requis : 2

### La Malédiction d'Anraheir

Le sorcier prononce une malédiction contre ses ennemis. De minces esprits éthérés surgissent du sol et commencent à les harceler, cisillant leurs pieds et leurs jambes avec leurs griffes immatérielles. Les fantômes distraient leurs victimes, réduisant considérablement leurs chances de frapper efficacement l'ennemi. En outre, le rythme de leurs mouvements est réduit de moitié et les régiments de cavalerie risquent de paniquer, leurs montures étant effrayées par les esprits. Une fois jeté, ce sort reste efficace jusqu'à la fin de la bataille, à moins que l'enchanteur ne l'annule ou ne soit abattu, ou qu'il ne soit dissipé. Ce sort ne peut être jeté à nouveau tant qu'il est en action. Toute Protection par armure doit être doublée pour tout régiment subissant la Malédiction d'Anraheir.

Points de Pouvoir requis : 3

### Entrelacs d'épines

Une masse de dense taillis végétaux surgit du sol et submerge ceux qui y sont emprisonnés. La cible ne peut rien faire pour le reste de la bataille à moins que l'enchanteur n'annule le sort ou ne soit abattu, ou que le sort ne soit dissipé. Une boule de feu peut être lancée pour dissiper les épines et libérer 1 à 6 individus de son emprise. Quand le régiment entier est libéré, l'Entrelacs d'épines est dissipé.

Points de Pouvoir requis : 3



### MAGIE SKAVEN

Les Skavens tirent leurs pouvoirs magiques de la magie sombre. Sa couleur ? L'énergie sombre est indivisible. Elle contient tous les types d'énergie connus dans les masses grouillantes. C'est la magie du Chaos, des démons et de la mort. La Magie Skaven est utilisée par la caste que l'on appelle les sorciers Maléfiques et par le plus puissant de tous les skavens le grand Prophète gris. Leur sorts sont conjurés au nom du Rat Cornu, dieu de tout la race Skaven et seigneur et père de tous les hommes-rats.

#### Ricochet

Le Ricochet peut s'appliquer à l'enchanteur ou à un autre individu. La cible s'élève dans les airs et disparaît dans un éclair et un nuage de fumée sulfureuse pour réapparaître n'importe où sur le champ de bataille. L'individu peut se déplacer jusqu'à un combat au corps à corps s'il le souhaite et la manoeuvre compte alors comme une charge.

Points de Pouvoir requis : 1

#### Souffle Pestilentiel

Le Skaven ouvre ses mâchoires et une vapeur noire et pestilentielle s'en déverse. La chair touchée par cette vapeur noircit et se détache en lambeaux délabrés. Toute personne entrée en contact avec l'infection a 50% de chances de subir 1 blessure. Pas de Protection par armure possible sauf en cas d'Armure magique.

Points de Pouvoir requis : 1

#### Eclair maléfique

Le sorcier Skaven lève les bras et psalmodie de stridentes incantations, et l'énergie maléfique crépite autour de lui. Il projette alors ses griffes vers l'avant et lance un Eclair maléfique mortel sur son adversaire. La cible subit 1 à 6 coups de F5 causant chacun 1 blessure sans Protection par armure possible.

Points de Pouvoir requis : 2

#### Folie (Prophète gris uniquement)

Le Prophète gris Skaven tente de commander totalement les actes de n'importe quel individu sur le champ de bataille (il ne peut cependant pas amener les sorciers à user de leur magie). Si le sort réussit, l'effet dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé, qu'il diminue naturellement ou que l'enchanteur ou sa victime meure.

Points de Pouvoir requis : 2



### MAGIE WAAAGH

Les orques et les gobelins sont différents des autres créatures, en ce sens que leur esprit est si fortement 'orquesque' qu'ils génèrent sa propre forme d'énergie. À l'échelle individuelle cet effet est négligeable, mais en groupe leurs esprits combinés produisent une épouvantable masse d'énergie concentrée. En grande quantité, cette énergie excite les orques et les gobelins et ce sentiment d'euphorie et d'identité commune est nommée le Waaagh. Cette énergie pénètre l'esprit orque ou goblin présent le plus réceptif. De tels individus sont appelés Chamanes, ils utilisent le pouvoir du Waaagh pour jeter leurs sorts.

#### Mork Sauv'nous !

La supplication passionnée du chamane fait appel à la force protectrice de Mork dissipe les sorts des ennemis. Ce sort affecte un régiment d'orques ou de gobelins uniquement et stoppe toute magie lancée pendant un bref moment. Il peut également dissiper un sort en cours d'action.

Points de Pouvoir requis : 2

#### Poings de Gork

Les bras du chamane sont enveloppés de manchons de force éclatants qui cognent ses adversaires et les envoient voltiger dans les airs. Le chamane inflige 1 à 6 coups de F6 répartis entre ses adversaires en combat rapproché. S'il marque les six coups maximum, une nouvelle série de 1 à 6 coups lui est attribuée et ainsi de suite.

Points de Pouvoir requis : 2

### Céparti !

Le chamane imprègne un régiment d'orques ou de gobelins de la force de Gork et Mork pour les rendre particulièrement rapides et résistants. Pendant un bref moment, le régiment gagne +1 de Endurance et frappe toujours le premier au combat, même s'il est chargé.

Points de Pouvoir requis : 2

### Regard de Mork

Les yeux du chamane sont embrasés d'une énergie terrifiante qui trace une traînée de destruction flamboyante à travers le champ de bataille. Ceux qui ont la malchance de se trouver sur son passage subissent un coup de F6.

Points de Pouvoir requis : 2

### Le Skrountch

Le puissant pied de Gork s'abat sur les ennemis et les écrase comme des crêpes ! Les victimes subissent un coup de F10, à moins qu'elles réussissent un Test d'Initiative pour s'écarter du chemin.

Points de Pouvoir requis : 3





## TABLES DE CARACTERISTIQUES DES TROUPES

Nous avons inclus dans la liste ci-dessous les caractéristiques de tous les types de régiments présents dans Warhammer : Dans l'Ombre du Rat Cornu. Attention, il s'agit seulement des caractéristiques de départ. À mesure que vos régiments gagnent de l'expérience, ils augmentent leurs valeurs.

M	Mouvement
CC	Capacité de combat
CT	Capacité de tir
F	Force
E	Endurance
PV	Points de Vie
I	Initiative
A	Attaques
Cd	Commandement

NB : Les régiments de cavalerie figurent ici avec la valeur de mouvement de leur monture.  
Les montures sont également répertoriées séparément.  
Les noms en retrait sont ceux des chefs de régiment.



HOMMES	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd
<b>Vengeurs Noirs</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ramon Black	4	3	3	4	3	1	3	2	8
<b>1ère Garde Carlsson</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Capitaine Bernard	4	4	3	3	3	2	3	2	9
<b>2ème Garde Carlsson</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
<b>Joueurs d'épée de Carroburg</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Capitaine Schaeffer	4	4	4	4	4	2	4	2	9
<b>Bandits de Gourard</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Guy Gourard	4	3	3	3	3	1	3	1	7
<b>Cavalerie Porte-Rancune</b>	8	3	3	3	3	1	3	1	7
Commandant Bernhardt	8	4	5	4	4	2	4	2	9
<b>Infanterie Porte-Rancune</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Lieutenant Schepke	4	4	4	4	3	1	4	2	7
<b>Archers de Keeler</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Johann Keeler	4	3	4	3	3	1	4	1	8
<b>9e Régiment d'Arbalétriers de Leitdorf</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Capitaine Holger	4	3	3	3	3	1	3	1	8
<b>Mercenaires-Arbalétriers</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7
<b>4ème des Hallebardiers de Nuln</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Capitaine von Raukov	4	3	3	3	3	1	3	2	8
<b>Gardes du corps d'Otto Hilm</b>	4	4	3	3	3	1	3	2	7
<b>Loups de Ragnar</b>	8	3	3	3	3	1	3	1	7
Capitaine Ragnar	8	4	4	4	4	2	4	2	8
<b>Cavalerie de la Reiksguard</b>	8	4	3	4	3	1	4	1	7
Capitaine Todbringer	8	5	3	4	3	2	5	2	9
<b>75ème de Vannheim</b>	8	4	3	3	3	1	3	1	7
Capitaine Vannheim	5	5	4	4	2	4	3	9	
<b>Villageois</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7
<b>Allor (sorcier d'Ambre)</b>	4	3	3	4	4	2	4	1	7
<b>Luther Frappefeu (sorcier Flamboyant)</b>	4	3	3	4	4	2	4	1	7
<b>Marius Uberstrom (sorcier Céleste)</b>	4	3	3	4	4	3	5	2	7

ELFES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ceridan	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Archers elfes sylvains	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Galed	5	4	4	3	3	1	6	2	9

NAINS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbalétriers	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Gromdal Orkicid	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Garnison de Gotrek	3	8	6	4	5	3	5	4	10
Martelliers	3	5	3	4	4	1	3	1	9
Furgas Fragman	3	5	3	4	4	1	3	1	9
Brise-Fer	3	5	3	4	4	1	3	1	9
Grunti Grandpied	3	5	3	4	4	1	4	2	9
Tueurs	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Guerriers	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Harkon Brise-Grâne	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Dargrimm Barbenfeu	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Azguz Poindsang	3	5	4	4	4	1	3	2	9
Engrol Langue-d'or	3	5	4	4	4	1	3	2	9

SKAVEN	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerriers des clans	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Seigneur de Guerre Queezil	5	6	6	4	4	3	7	4	7
Clan de Sleaguit Assassin Eshin	6	5	4	4	3	1	5	2	7
Equipe de Lance-Feu du Clan Skryre	4	3	3	3	3	1	4	1	5
Prophète Gris	5	6	6	4	4	4	7	4	7
Maître de Meute	5	4	4	3	3	1	4	1	7
Skrik	5	4	4	3	3	1	4	1	7
Moines de la Peste	5	3	3	3	4	1	4	1	5
Prêtre Maggot Pragg	5	5	5	4	5	2	6	3	6
Rat Ogres	6	4	0	5	5	3	5	2	5
Esclaves	5	2	2	3	3	1	4	1	4
Vermes de Choc	5	4	3	4	3	1	5	1	5
Thanquol	5	6	6	4	4	4	7	4	7

ORQUES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archers orques	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Gross Brut	4	4	3	4	4	1	3	1	7
Warboss Urgat Rip-Eye	4	6	6	4	5	3	5	4	9
Chef orque Gorgrhum Snot	4	4	4	4	4	1	3	2	7
Orques Noirs	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Grand Chef Oruk Verse-tripe	4	6	5	5	5	2	4	3	9
chevaucheurs de Sangliers	7	4	3	3	4	1	2	1	7
Marak									
(Maître chamane orque sur Wyvern)	6	3	3	4	5	3	4	2	7
Guerriers Orques	4	3	3	3	4	1	2	1	7

GOBELINS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archers	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Plongeurs de la Mort	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Fanatiques*	2-12	-	-	5	3	1	-	1-6	-
Gobelins	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Gobelins de la nuit	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Chef goblin Gribnick Le Noir	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Chevaucheurs de Squigs	2-12	2	3	3	3	1	2	1	5
Chevaucheurs de loups	9	2	3	3	3	1	2	1	5
Zorag									
(Champion chamane goblin nocturne)	4	2	3	4	4	2	3	1	5

\* Les gobelins Fanatiques peuvent infliger 1 à 6 coups de Force 5 par attaque. On ne peut pas tenter de protection par Armure face à une attaque de Fanatiques.

MONSTRES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dr2gon	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Géants	6	3	3	7	6	6	3	1	6
Hommes-Arbres	6	8	3	6	7	6	2	4	9
Trolls	6	3	1	5	4	3	1	3	4
Wyverns	6	5	0	5	6	4	4	3	5

MACHINES DE GUERRE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Canon Impérial	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Canon à Répétition Feu d'Enfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Mortier	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Gyrocoptère nain	24	-	-	6	7	3	-	-	-
Kargan Poing-de-fer	24	4	3	3	4	1	2	1	9
Catapulte goblinique à Plongeurs de la Mort-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Lance-Rocs orque	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Roue Infernale Skaven**	3-18	-	-	7	7	3	1	3	-
Perforeuse Skaven	2	-	-	-	7	3	-	-	-

\*\* La Roue Infernale Skaven a trois attaques potentielles, l'Eclair maléfique, la Roue et l'équipage.

AUTRES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Loup Géant	9	4	0	3	3	1	3	1	3
Squig	2-12	4	0	5	3	1	5	2	2
Chariot & Cavalier	2	-	-	-	7	3	-	-	-
Sanglier de Combat	7	4	0	3	4	1	3	1	3
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5



## RÈGLES SPÉCIALES

Certains types de troupe ont des capacités ou des réactions spécifiques. Ces capacités ou réactions peuvent être psychologiques ou physiques :

- Les Chevaucheurs de Squigs sont immunisés contre tous les effets psychologiques. Ils n'ont pas besoin de passer de test de Commandement et ne peuvent rompre le combat.
- Les Gobelins Fanatiques sont immunisés contre tous les effets psychologiques. Ils n'ont pas besoin de passer de test de Commandement et ne peuvent être engagés dans un corps à corps.
- Les Tueurs Nains sont immunisés contre tous les effets psychologiques excepté leur haine des Peaux Vertes. Ils ne peuvent rompre le combat.
- Les Trolls ont une résistance magique, c'est-à-dire qu'ils sont immunisés contre les attaques magiques. Ils ont aussi la faculté de régénérer leurs plaies (sauf celles causées par le feu), leur chair repoussant littéralement quand elle est arrachée !
- Les Hommes-Arbres sont deux fois plus sensibles aux dommages du feu.
- Les Loups de Ragnar sont connus pour ne laisser aucun survivant. En conséquence, il ne cesse jamais de poursuivre un ennemi qui s'enfuit, jusqu'à ce que celui-ci ait été chassé du champ de bataille.

### Peur

Les régiments suivants sont sujets à la peur ou la provoquent :

- Les gobelins et gobelins de la nuit ont peur des elfes.
- Les Wyverns, Rat Ogres, Dragons, Géants et trolls provoquent la peur.
- Les Tueurs Nains sont insensibles aux effets de la peur et n'ont pas à passer de tests.

### Haine

Les régiments suivants sont sujets à la haine :

- Les Gobelins de la nuit haïssent les nains.
- Les Nains haïssent TOUS les Peaux Vertes quelque soit leur type, c'est-à-dire les Orques, les Gobelins et les Gobelins de la Nuit.
- Les Vengeurs Noirs haïssent les Skavens.

## ASSISTANCE TECHNIQUE

En cas de problèmes ou de non-fonctionnement du logiciel, n'hésitez pas à contacter notre service technique :

Adresse : Technical Services, Mindscape International Ltd, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Téléphone : + 44 1444 239600

Télécopie : + 44 1444 248996

Heures de bureau : de 09h30 à 13h00 et de 14h00 à 16h30 du lundi au vendredi.

Nous regrettons ne pouvoir vous proposer les conseils et astuces du jeu étant donné que ce service ne traite que des problèmes techniques.

Les utilisateurs de la carte sonore Sound Blaster AWE32 de Creative Labs apprendront avec plaisir que Warhammer prend directement en charge la technologie SoundFont de ce matériel. Cette technologie nous permet d'utiliser de meilleurs échantillons que ceux qui étaient fournis en standard pour notre musique MIDI.

Malheureusement, du fait des limitations de mémoire de la carte AWE il est nécessaire de supprimer tous les échantillons chargés dans la carte. Nous vous conseillons de n'exécuter aucune autre application ou jeu prenant directement en charge la carte AWE en même temps que Warhammer.



## REMERCIEMENTS

<b>Chef de projet</b>	Steve Leney	<b>Séquences Animées</b>	John 'Knuckles' McCormack
<b>Conception du Jeu</b>	Steve Leney Gavin Moore Jeff Gamon Richard Castle Andy Jones	<b>Illustrations 2D</b>	Steve Leney
<b>Programmeur en Chef</b>	Jeff Gamon	<b>Illustrations additionnelles</b>	Nick Tresadern
<b>Programmation des Batailles</b>	Jeff Gamon Rodney Lai	<b>Original Games Workshop Illustrations</b>	John Blanche Wayne England Mark Gibbons
<b>Programmation 3D</b>	Darren Eteo	<b>Moteur cinématique</b>	Parijat Chitale Dave Foster Len Frenkel Alex Goldobin
<b>Programmation de la structure</b>	Andy Buchanan Rodney Lai	<b>Construction des Mission</b>	Karl Fitzhugh
<b>Programmation Additionnelle</b>	Richard Leinfellner Paul 'The Buck' Brooke	<b>Conception des Mission</b>	Steve Leney Karl Fitzhugh
<b>Code d'installation</b>	Carlo Boggio	<b>Musique / Effets Sonores</b>	Mark 'Skimp' Knight Anthony Bowyer-Lowe
<b>Animation 3D</b>	Reality Lab™ - Développé par Rendermorphics et publié par Microsoft®	<b>Enregistrement des voix</b>	Bright Light Studios
<b>Artiste principal</b>	Steve Leney	<b>Acteurs prête-voix</b>	Marc Finn Gavin Naylor Sean Connolly
<b>Objets 3D</b>	Gavin Moore	<b>Technicien Voix</b>	Tim Douglass
<b>Illustrations 2D / 3D</b>	Richard Castle		

<b>Histoire</b>	Dave Gamon Richard Jones Andy Jones	<b>Directeur de Développement</b>	Richard Leinfellner
<b>Script</b>	Steve Lency Andy Jones	<b>Manuel</b>	Karl Fitzhugh Steve Lency Richard Hewison Andy Jones Kevin Bachus
<b>Coordinateur de localisation</b>	Patrick Baroni		
<b>Assurance Qualité</b>	Neil Soane Adrian Wood-Jones Mia Garside Darren Chapman Richard Plumb Matthew Dean James Scalpello Steve Lency Martin Newing	<b>Conception Graphique</b>	Bill Duncan Fiona Todd
		<b>Illustrations du Manuel</b>	John Blanche Wayne England Mark Gibbons
		<b>Illustrations de Couverture</b>	Dave Gallagher
<b>Marketing du produit</b>	Spencer Crossley Claudine Joris Tara Mun Emmanuel Denis Susy Warren	<b>Remerciements Spéciaux</b>	Andy Jones (Games Workshop) David Petchey Gareth Morgan (Softimage®) Ben White (Softimage) Famous Moe's Pizza Kevin Bachus Chifoo Daphne Powers (Viewpoint) Justine Leach
<b>Relations Publiques</b>	James Morris		