



## BON RETOUR DANS LE MONDE DE WARCRAFT



### Blizzard Entertainment Europe

TSA 60 001

78143 Vélizy-Villacoublay Cedex France

<http://www.blizzard-europe.com>

<http://www.wow-europe.com>

#### AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

###### II. Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

## POUR COMMENCER

**Note importante:** *The Burning Crusade* est une extension à *World of Warcraft*. Pour l'installer et l'utiliser, vous devez avoir un exemplaire de *World of Warcraft* correctement installé.

### Installation du jeu (PC)

**Configuration requise :**

**Système d'exploitation :** Windows 2000 (Service Pack 4) ; Windows XP (Service Pack 2).

**Processeur :** Intel Pentium 3 800MHz, ou AMD Duron 800MHz.

**Mémoire :** 512 Mo RAM, 1 Go RAM conseillé.

**Vidéo :** **Minimum** : Carte graphique 3D 32 Mo compatible Transform & Lighting en matériel, par exemple une carte graphique NVIDIA GeForce 2 ou plus récente.

**Recommandé** : Carte graphique 3D 64 Mo compatible Vertex & Pixel Shader, par exemple une carte graphique NVIDIA GeForce FX 5700 ou plus récente.

Pour une liste complète des cartes graphiques 3D compatibles, allez sur :

<http://faq.wow-europe.com/fr/article.php?id=024>

**Son :** Carte son compatible DirectX.

**Espace libre pour l'installation :** 10 Go d'espace libre sur le disque dur.

### Instructions d'installation

Insérez le CD de *"The Burning Crusade"* dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique est activée, une fenêtre d'installation va s'afficher automatiquement sur le bureau de Windows. Cliquez sur « Installer Burning Crusade » et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer *The Burning Crusade* sur votre disque dur. Si la fenêtre d'installation ne s'affiche pas, ouvrez le Poste de travail et double-cliquez sur le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom pour afficher le contenu du CD-Rom. Double-cliquez sur l'icône Install.exe et suivez les instructions affichées à l'écran pour installer *The Burning Crusade*.

### Installation de DirectX

Vous devez installer DirectX 9.0c pour utiliser *The Burning Crusade*. Lors de l'installation, il vous sera proposé d'installer DirectX si votre version n'est pas à jour.

### Installation du jeu (Mac)

**Configuration requise**

**Système d'exploitation :** Mac OS X 10.3.9 ou plus récent.

**Processeur :** G4/G5 933MHz, 1,8GHz G5/Intel ou plus récent recommandé.

**RAM :** 512 Mo de RAM, 1 Go RAM DDR recommandé.

**Vidéo :** Processeur graphique ATI ou NVIDIA avec 32 Mo de VRAM, 64 Mo recommandé.

**Contrôles :** Un clavier et une souris sont nécessaires. Les périphériques d'entrée autres que souris et claviers ne sont pas compatibles.

**Espace libre pour l'installation :** 10 Go d'espace libre sur le disque dur.

### Instructions d'installation

Insérez le CD de *The Burning Crusade* dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom. Double-cliquez sur l'icône du CD *The Burning Crusade*. Double-cliquez ensuite sur l'application « Installer » pour copier les fichiers de jeu nécessaires sur le disque dur.

### Quel que soit votre ordinateur

**Connexion :** Pour jouer à *World of Warcraft*, vous devez disposer d'une connexion Internet à haut débit.

**Souris :** Il est conseillé d'utiliser une souris à plusieurs boutons et dotée d'une molette.

**Insertion des CD-Rom :** *World of Warcraft: The Burning Crusade* est livré sur plusieurs CD.

Lors de l'installation, il vous sera demandé d'insérer les CD au fur et à mesure. Ouvrez alors le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom, insérez le CD demandé, puis cliquez sur OK pour continuer l'installation.

**Note :** La configuration minimum est susceptible de changer après l'achat.

## En cas de problème

Si vous rencontrez des difficultés à lancer Burning Crusade, commencez par lire le fichier readme.txt le plus récent et les notes de mise à jour. Ces fichiers détaillent les dernières modifications et corrections apportées au jeu. Votre problème est peut-être déjà connu et une solution y sera peut-être proposée. Très souvent, les problèmes pour lancer le jeu sont liés à des pilotes trop anciens. Vérifiez que tous vos pilotes sont à jour avant de contacter Blizzard Entertainment pour demander une assistance technique.

## En cas de problème : général (PC)

### Plantages/Problèmes graphiques

Si votre ordinateur plante sans afficher de message d'erreur, redémarre en cours de partie, refuse de démarrer ou présente des problèmes graphiques, vérifiez que vous disposez des pilotes les plus récents pour votre carte graphique. Contactez le fabricant de votre matériel pour télécharger et installer les pilotes les plus récents, ou référez-vous à la page Information sur les mises à jour des pilotes de notre site Internet d'assistance technique, pour y trouver des liens vers les fabricants de cartes graphiques les plus populaires.

<http://faq.wow-europe.com/fr/article.php?id=024>

### Problèmes de son

Si vous rencontrez des problèmes audio (distorsion du son, pertes inopinées du son, craquements, siflements, bruits étranges), vérifiez que vous avez installé la version la plus récente de DirectX. Vérifiez également que les pilotes de votre carte son sont compatibles avec la version la plus récente de DirectX. Contactez le fabricant de votre matériel pour télécharger et installer les pilotes les plus récents, ou référez-vous à la page Information sur les mises à jour des pilotes de notre site Internet d'assistance technique, pour y trouver des liens vers les fabricants de cartes son les plus populaires.

<http://faq.wow-europe.com/fr/article.php?id=721>

## En cas de problème : général (Mac)

La plupart des plantages, des problèmes graphiques ou de son peuvent être résolus en installant les mises à jour logicielles les plus récentes proposées par Apple. Tous les pilotes graphiques et son les plus récents sont inclus dans le système d'exploitation, via la Mise à jour de logiciels proposée dans le menu Apple.

Vous pouvez trouver des informations en cas de problème supplémentaire à l'adresse suivante :

<http://faq.wow-europe.com/fr/category.php?id=5>



## Assistance technique

### Assistance par Internet

Le site Internet d'assistance technique de Blizzard Entertainment propose des solutions à la plupart des questions ou problèmes rencontrés. Vous pouvez accéder au site Internet d'assistance technique à l'adresse suivante :

<http://www.wow-europe.com/fr/support/>

### Assistance par e-mail

Vous pouvez contacter le service d'assistance technique par e-mail à toute heure, à l'adresse <http://www.wow-europe.com/support/webform/techformDefault.html?lan=fr>. Vous recevrez normalement une réponse détaillée à vos questions ou problèmes dans les 24 ou 72 heures suivant l'envoi de votre message.

### Assistance téléphonique

Notre assistance téléphonique est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h30 à 20h00, et le vendredi de 10h30 à 19h00. Vous trouverez les numéros de téléphone de l'Assistance technique et du service Facturation : <http://www.wow-europe.com/fr/support/>

**Notez bien que ces services NE PROPOSENT PAS DE CONSEILS POUR LE JEU lui-même.**  
Merci de bien consulter la section « En cas de problème » et notre assistance en ligne avant tout appel, et de vous trouver si possible à portée de votre ordinateur lorsque vousappelez.

### Remarque

Pour obtenir plus de renseignements sur la façon de protéger votre ordinateur et votre compte *World of Warcraft*, ainsi que pour trouver des réponses aux questions fréquemment posées et d'autres problèmes classiques, allez sur : <http://www.wow-europe.com/fr/support/>

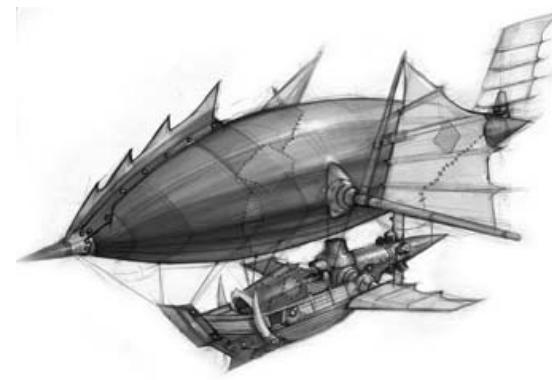
### Conseils de jeu

Si vous cherchez des conseils de jeu, des astuces ou des informations supplémentaires sur le jeu *World of Warcraft*, allez sur : <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/>

### Performances du jeu

Si vous rencontrez des problèmes de fluidité ou de performance dans le jeu, plusieurs options vous permettent d'améliorer les performances générales.

Ces options sont accessibles via le menu des Options vidéo. Sélectionnez une résolution plus faible, réduisez la distance d'affichage, le niveau de détail et des animations pour améliorer les performances de manière manifeste.



# CRÉATION DE COMPTE ET FACTURATION

## Mise à niveau d'un compte

Pour jouer à *The Burning Crusade* et accéder au nouveau contenu, il vous faudra mettre à niveau votre compte actuel de *World of Warcraft*.

*World of Warcraft* doit également être installé sur votre ordinateur. S'il ne l'est pas, il vous sera demandé de l'installer.

Une fois l'installation de *The Burning Crusade* lancée et les conditions d'utilisation acceptées, une fenêtre vous proposant de mettre votre compte à niveau apparaîtra. Vous pouvez choisir de le faire immédiatement en cliquant sur le bouton « Mettre à niveau ». Si vous préférez attendre, vous pouvez cliquer sur « Passer » et procéder à la modification plus tard sur le site Internet.

Si vous choisissez de mettre votre compte à niveau immédiatement, il vous sera demandé d'en indiquer le nom, le mot de passe et la clé d'authentification. Votre compte doit être actif et fonctionnel. Cliquez sur « Mettre à niveau » une fois les informations saisis, et vous aurez la possibilité d'en convertir un autre en utilisant « Mettre à niveau un autre compte ». Vous pouvez fermer la fenêtre en cliquant sur « Ok ».

Note : Vous ne pourrez mettre à niveau qu'UN SEUL compte *World of Warcraft* avec votre clé d'authentification *The Burning Crusade*. Merci de bien vous assurer de convertir le bon compte, car votre clé ne pourra pas servir une seconde fois, même en cas d'erreur.

## Lancer le jeu

Une fois *World of Warcraft* correctement installé, lancez une partie en cliquant sur l'icône *World of Warcraft: The Burning Crusade* sur votre bureau. Vous pouvez également utiliser le raccourci du menu Démarrer (sur PC).

Après avoir lancé le jeu, vous accéderez à l'écran d'inscription. Une fois les conditions d'utilisation acceptées, des champs « Nom de compte » et « Mot de passe » vierges apparaîtront à l'écran.

Saisissez votre nom de compte et votre mot de passe dans les champs appropriés, et cliquez sur « Connexion ». Vous pouvez maintenant jouer à *World of Warcraft*.

Note : Un employé de Blizzard Entertainment Europe ne vous demandera jamais votre mot de passe.

## Conditions d'utilisation

La première fois que vous lancez *World of Warcraft*, vous verrez un écran présentant les Conditions d'Utilisation du jeu avant de pouvoir accéder à l'écran d'Inscription. Pour jouer, vous devez lire et accepter ces termes en cliquant sur le bouton « J'accepte ». Ce bouton est initialement grisé et ne deviendra actif que lorsque vous aurez fait défiler le texte jusqu'au bout. Si vous acceptez les Conditions d'Utilisation, vous pouvez jouer. Si vous les refusez, vous ne pourrez pas jouer. À chaque fois que les Conditions d'Utilisation sont modifiées ou mises à jour, elles seront de nouveau affichées lorsque vous lancerez le jeu. Vous devrez les lire et les accepter à nouveau pour jouer.

## Connexion Internet

*World of Warcraft* est un jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet. Cela signifie que vous ne pouvez jouer qu'en ligne et qu'il ne comporte aucun composant hors-ligne. Vous devez être connecté pour jouer. Blizzard ne prend pas à sa charge les coûts de connexion à Internet, qui sont en sus de votre abonnement mensuel à *World of Warcraft*.

## Méthodes de paiement

À la création de votre compte, vous devez indiquer la méthode de paiement que vous utiliserez. Vous pouvez payer votre abonnement par carte bancaire ou cartes prépayées achetées chez votre revendeur habituel. Selon votre pays de résidence, certains autres moyens de paiement peuvent être disponibles. Vous trouverez plus d'informations sur <http://www.wow-europe.com>

## Problèmes de compte et facturation

Si vous avez la moindre question concernant votre compte ou abonnement à *World of Warcraft*, contactez notre service Comptes et facturation. Nous vous aiderons à résoudre tout problème rencontré, et notamment :

- Questions à propos de la facturation
- Enregistrer ou gérer un compte
- Récupérer votre compte ou mot de passe
- Annuler votre compte
- Réactiver un compte annulé
- Tout autre problème relatif à un compte ou sa facturation.

Une assistance téléphonique est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h30 à 20h00 (heure de Paris) et le vendredi de 10h30 à 19h00. Vous trouverez nos numéros de téléphone à l'adresse : <http://www.wow-europe.com/support/webform/billingDefault.html>

Ce service NE PROPOSE PAS DE CONSEIL POUR LE JEU lui-même.

Vous pouvez joindre l'assistance par e-mail à l'adresse

<http://www.wow-europe.com/support/webform/billingDefault.html>

## PASSÉ ET PRÉSENT : CONFLITS ET TRIOMPHE DANS LE MONDE DE WARCRAFT

Deux ans ont passé depuis la fondation de Durotar...

Bien que l'armistice entre la puissante Horde et la noble Alliance tienne encore, les tensions entre les deux camps s'accumulent. Partout dans le monde, les conflits menacent de dégénérer en déclaration de guerre. De nouveaux affrontements font rage sur les champs de bataille stratégiques de la vallée d'Alterac, du goulet des Chanteguerres et du bassin d'Arathi, et plus récemment encore dans les Maleterres de l'est et Silithus.

Alors que ces vieux ennemis retrouvent leurs rivalités, de nombreux périls ressurgissent du passé et viennent menacer les peuples d'Azeroth. Comme mus par des forces invisibles, les agents des ténèbres s'efforcent de plonger le monde dans le chaos.

Au pic Rochenoire, l'héritage du dragon noir continue de se développer, alors que Nefarian marche sur les sinistres traces de son père, l'Aile de mort. Avec l'aide de sa sœur Onyxia et grâce aux manigances de leurs avatars humains, Nefarian œuvre au renouveau du Vol noir. À cette fin, il a créé les dragons chromatiques, inconcevables hybrides des dragons rouges et noirs.

Pendant ce temps, les prêtres d'Hakkar conduisent des rituels primitifs au nom de leur monstrueux dieu sanguant. Les sacrificeurs du temple d'Atal'Hakkar avaient tout d'abord réussi à en ramener l'avatar. Par la suite, au sein des ruines croulantes de Zul'Gurub, les prêtres du diabolique et sanguinaire Écorcheur d'âmes l'ont physiquement invoqué en Azeroth.

Mais l'avancée du mal ne se limite pas au monde physique. Plusieurs dragons verts, autrefois fidèles d'Ysera, subissent la corruption du Cauchemar d'émeraude. Tout autour du monde, ils ont franchi les portails du Rêve et menacent ces vies qu'ils protégeaient jadis.

Comme guidées par une intelligence ancestrale et maléfique, des nuées d'insectes ont fait irruption dans tout Silithus. À l'abri du Mur du scarabée, les impitoyables Qiraji se sont éveillés. Habités par la puissance divine de C'Thun le Très Ancien, les Qiraji ont amassé leurs légions et préparé un assaut pour se venger de la cuisante défaite infligée par les elfes de la nuit un millier d'années auparavant.

Pire encore, l'emprise glacée du roi-liche s'est à nouveau étendue sur Azeroth lorsque le Fléau a renouvelé son assaut contre vivants et morts-vivants. Porteuses de sombres présages, des nécropoles ont fait leur apparition au-dessus de plusieurs villes. Les forces de l'Alliance et de la Horde se sont mobilisées pour repousser le Fléau, mais bien des questions demeurent. Cette défaite fut-elle vraiment un revers pour le roi-liche ? Cette première attaque a-t-elle permis au Fléau d'atteindre un autre but ? Quelle que soit la réponse, Kel'Thuzad prépare manifestement le terrain pour une invasion apocalyptique lancée de son fief de Naxxramas.

Des héros ont courageusement relevé ces défis, et bien d'autres encore. Ils ont lutté pour la survie de leurs peuples. Les plus grands dangers restent cependant à venir. Face à ces nouveaux périls, les habitants du monde se demandent si la paix trouvera un jour sa place en Azeroth...

## LE RETOUR DES TÉNÈBRES

Au fin fond du défilé de Deuillevent, des fantômes tourmentés hantent maintenant les sombres couloirs de Karazhan où Medivh le sorcier, possédé par le démon, vécut ses dernières heures. Attirés par les histoires de secrets immémoriaux gardés par ces murs, des aventuriers ont pénétré dans la tour hantée. Et, tapis dans les recoins secrets de la forteresse des arcanes, de terrifiants cauchemars s'éveillent.

Ailleurs, le dragon Nozdormu sort de son recueillement. L'Intemporel sent une menace planer sur ses précieuses voies temporelles. Les envoyés des ténèbres ont pénétré dans les Grottes du temps pour tenter d'y altérer trois événements historiques majeurs : l'évasion de Thrall de Fort-de-Durn, la titanique bataille du mont Hyjal et la création par Medivh de la Porte des ténèbres.

Cette menace pesant sur l'avenir voit également ressurgir une relique du passé, animée d'une énergie retrouvée. Cette relique a permis au seigneur Kazzak d'activer la Porte des ténèbres, et d'ainsi rouvrir un accès vers...

## L'OUTRETERRE, UN ROYAUME DÉVASTÉ

Avant que les portails de Ner'zhul ne ravagent Draenor, les orcs et les draeneï y vivaient en paix. C'est désormais l'ancien défenseur des elfes de la nuit, le Traître ivre de puissance, Illidan Hurlorage, qui règne sur ces terres désolées.

Rejoint par les elfes de sang de Kael'thas Haut-soleil et les perfides et reptiliens nagas, Illidan règne d'une main de fer sur l'Outreterre et ses nombreux portails. La Légion ardente, qui espère les utiliser pour atteindre de nombreux mondes encore préservés, la convoite également. Si les démons mènent leur plan à bien, nul ne sera plus à l'abri de leur croisade exterminatrice.

Le seigneur démon Kil'Jaeden n'oublie pas non plus l'échec d'Illidan à détruire le roi-liche. Bien qu'Illidan contrôle toujours le puissant Temple noir, il s'attend au retour de la Légion ardente et se prépare en conséquence. Lui et ses alliés luttent pour maintenir les nombreux portails de l'Outreterre fermés pendant qu'il renforce ses positions.

Mais les forces d'Illidan ne sont pas les seules présentes en Outreterre. Plusieurs autres factions errent également sur ces terres perdues.

Il y reste des groupes de draeneï, bien que nombre d'entre eux aient dégénéré en Roués, pâles parodies de leur forme d'antan. Coupés de la Lumière, ils luttent contre la folie et pour leur survie.

De plus, à la grande horreur du chef de guerre Thrall, les orcs réfugiés dans ces terres perdues ont découvert et fait leur une nouvelle source de corruption démoniaque. Des grang'orc d'une nouvelle espèce affluent désormais de la citadelle des Flammes infernales, la base d'opération de la Horde pendant les Première et Deuxième guerres. Bien que ces orcs, dans leur sauvagerie, ne fassent aucun mystère de leur présence en Outreterre, la source de cette nouvelle corruption reste une énigme.

Grâce à leur forteresse dimensionnelle, le donjon de la Tempête, les naaru sont également arrivés en Outreterre il y a peu. Ces êtres d'énergie perçoivent bien l'importance stratégique des terres désolées et ont fait le serment de triompher de leurs ennemis jurés, la Légion ardente, quel qu'en soit le prix. Mais la plupart d'entre eux étaient partis explorer les territoires dévastés de l'Outreterre, Kael'thas a saisi l'occasion de frapper.

Les elfes de sang ont assailli la forteresse et, triomphant de ses défenses automatisées, pris le contrôle du réseau satellitaire du donjon. Kael'thas utilise maintenant ces technologies venues d'un autre monde pour domestiquer les énergies chaotiques du Raz-de-Néant.

Malgré les efforts d'Illidan pour maintenir les portails fermés, la Horde et l'Alliance ont anticipé le rôle de l'Outreterre dans les conflits qui les opposent et les périls plus grands encore qui s'annoncent. Les habitants d'Azeroth se préparent ainsi non seulement à un affrontement mutuel, mais également à l'inévitable assaut de la Légion ardente. C'est à cette fin que la Horde et l'Alliance ont toutes deux mobilisé de nouveaux alliés.

Deux nouvelles races se sont fièrement avancées en réponse à l'appel. Décimés par la récente invasion de Quel'Thalas par le Fléau, les elfes de sang, toujours pleins de ressources malgré leur dépendance à la magie, se sont rassemblés pour reconstruire leur royaume et rallier la cause de la Horde. Les draeneï, qui cohabitaient jadis pacifiquement avec les chamans orcs, ont rejoint l'Alliance pour combattre la Légion ardente et se venger des crimes atroces commis par les orcs...



## LA FUITE DES DRAENEÏ

Il y a bien longtemps, sur le monde d'Argus, vivait le peuple éredar. Brillant, doué d'une affinité naturelle pour la magie, il attira l'attention de Sargeras, le Destructeur de mondes. Sargeras offrit un pouvoir incommensurable aux trois chefs éredars, Kil'jaeden, Archimonde et Velen, en échange de leur loyauté inconditionnelle. Velen eut alors une vision troubante de son peuple transformé en ignobles démons : les premiers membres doués de raison de la Légion, destinée à grandir immensément et anéantir toute vie.

Malgré les avertissements de Velen, Kil'jaeden et Archimonde décidèrent d'accepter l'offre de Sargeras. Velen, désespéré par la décision de ses anciens compagnons, se tourna vers la prière. À sa surprise et son soulagement, un envoyé des bienveillants naaru lui répondit. Ces êtres d'énergie avaient tout comme lui eut une vision de la naissance de la Légion ardente.

Les naaru offrirent de conduire Velen et d'autres fidèles en sécurité. Velen rassembla secrètement ceux de ses semblables qui lui semblaient dignes de confiance et leur donna le nom de draeneï, ou « exilés ». À son retour sur Argus, Sargeras transforma de nombreux éredars volontaires en démons, et les draeneï ne s'échappèrent que de peu de leur monde natal. Furieux, Kil'jaeden jura de traquer Velen jusqu'aux tréfonds du cosmos.

Alors que la Légion ardente poursuivait les draeneï dans tout l'univers, les naaru guidèrent les exilés sur les voies de la Lumière. Profondément touchés, les draeneï jurèrent alors d'honorer la Lumière et de défendre les idéaux de leurs sauveurs.

Par la suite, les draeneï s'établirent sur un monde éloigné et y rencontrèrent les créatures chamaniques qui l'habitaient, les orcs. Ils donnèrent à leur nouvelle terre le nom de Draenor, ou « Refuge des exilés ». Kil'jaeden ne renonçait cependant pas à les traquer, et il eut finalement vent de ce monde paradisiaque et de ses innocents habitants.

Par l'entremise du chaman Ner'zhul, le seigneur démon commença à corrompre progressivement les orcs. Quand Ner'zhul finit par refuser de servir les desseins de la Légion au-delà d'un certain point, Kil'jaeden se tourna vers son disciple, Gul'dan, qui éveilla chez les orcs une soif de sang frénétique. La Horde était née, et elle commença à massacrer les pacifiques draeneï.

La campagne menée par les orcs contre les draeneï fut d'une brutale efficacité. Leur race fut décimée à plus de quatre-vingts pour cent. Malgré cela, un petit groupe survécut, dont le noble Velen.

Les orcs se lancèrent alors dans l'invasion d'Azeroth par la Porte des ténèbres ouverte par Ner'zhul. Ce fut bien des années plus tard, après la Deuxième guerre, que ses portails dévastèrent Draenor.

Il y a peu, Velen et les draeneï survivants ont pris le contrôle de l'une des structures satellites du donjon de la Tempête, et ont ainsi pu s'échapper vers Azeroth. Ils sont désormais à la recherche d'alliés dans leur combat éternel contre la Légion ardente.



## L'HÉRITAGE DES ELFES DE SANG

Il y a bien longtemps, les hauts-elfes en exil arrivèrent sur les rivages de Lordaeron. Ils partirent en quête d'une nouvelle terre et, après bien des batailles contre les trolls, fondèrent le royaume de Quel'Thalas.

Grâce à une fiole d'eau sacrée volée au premier Puits d'éternité, les hauts-elfes créèrent une fontaine d'énergie mystique à un point de convergence des énergies telluriques en Quel'Thalas. Ils la nommèrent Puits de soleil. La puissante magie des arcanes qui s'en dégageait leur apporta substance et force, et la merveilleuse cité de Lune-d'argent fut bientôt érigée.

À l'abri d'une barrière magique, les hauts-elfes vécurent en paix pendant près de quatre millénaires. Mais cette paix était éphémère. Les trolls Amani assemblèrent une gigantesque armée et se lancèrent à l'assaut du royaume des elfes. Très inférieurs en nombre, les hauts-elfes se hâtèrent de conclure une alliance avec la nation humaine d'Arathor. Ils apprirent à certains de leurs nouveaux alliés à manipuler la magie, en échange de quoi les humains les aidèrent à anéantir définitivement la puissance des trolls.

Les années qui suivirent, les hauts-elfes retournèrent à leur isolement. Mais durant la Troisième guerre, le diabolique prince Arthas Menethil porta à nouveau la guerre à leurs frontières. Arthas convoitait le pouvoir du Puits de soleil et voulait s'en emparer à tout prix. Il envahit Quel'Thalas et en décima la population. Le roi Anasterian Haut-soleil lui-même finit par trouver la mort.

La dépendance des hauts-elfes aux énergie des arcanes du Puits de soleil devint évidente. Leur source de magie désormais perdue, les quelques survivants furent rapidement gagnés par le malaise et l'apathie.

Le prince Kael'thas, dernier survivant de la lignée royale, trouva au retour de ses études à Dalaran son royaume de Quel'Thalas en ruines. Assoiffé de vengeance, il rassembla les rescapés et les rebaptisa « elfes de sang ». Accompagné de ses plus farouches combattants, il rallia la campagne de Lordaeron contre le Fléau.

Peu considéré par les humains, Kael'thas fut forcé d'accepter l'aide de dame Vashj et de ses créatures reptiliennes, les nagas. Quand les humains eurent vent de la collaboration entre les elfes de sang et les nagas, Kael'thas et les siens furent emprisonnés et condamnés à mort. Dame Vashj vint alors les libérer en les menant par un portail vers les paysages ravagés de l'Outreterre.

Là, les elfes rencontrèrent le seul être capable de faire taire la faim qui les rongeait : le démon renégat, Illidan Hurlorage. Persuadé que ses semblables ne pourraient pas survivre sans l'aide d'Illidan, Kael'thas accepta de se mettre au service du Traître. Un émissaire nommé Rommath fut renvoyé en Azeroth, porteur d'un message d'espoir destiné aux elfes de sang restés en Quel'Thalas : un jour, Kael'thas reviendrait pour mener son peuple jusqu'au paradis.



Rommath enseigne désormais aux elfes de sang l'art supérieur de manipuler les énergies des arcanes, et ses résultats sont spectaculaires. Habités par une volonté nouvelle, ceux-ci ont achevé la reconstruction de la cité de Lune-d'argent, même si les magies qui l'animent restent instables. Encouragés par la promesse du retour de Kael'thas, les citoyens épuisés de Quel'Thalas se consacrent maintenant à la reconstitution de leurs forces et ouvrent le chemin vers un avenir incertain.



## UN NOUVEAU MÉTIER : LA JOAILLERIE

L'une des intéressantes nouveautés apportées par *World of Warcraft: The Burning Crusade* est la profession de joailler.

Les joaillers apprennent à travailler le métal et de rares pierres précieuses pour confectionner de magnifiques ornements et bijoux. Ils peuvent extraire les gemmes qui serviront à leurs œuvres en traitant le minerai brut, miné sur divers gisements ou veines.

Le travail des pierres précieuses peut prendre de nombreux aspects. Il sera possible de créer des bagues, amulettes et bijoux similaires à ceux qui existent déjà dans le jeu, avec quelques exceptions notables. Par exemple, un joaillier peut

apprendre à façonnner des figurines ornées de gemmes qu'il pourra par la suite équiper comme un bijou.

Elles procurent des bénéfices passifs, mais peuvent aussi être utilisées pour donner à l'artisan un bonus de combat temporaire, comme une amélioration de la puissance d'attaque ou des sorts de soins.

Les joaillers peuvent également tailler les pierres précieuses pour en sertir divers objets. On trouve des gemmes de diverses formes et couleurs, et chaque type différent possèdera des propriétés de base différentes. La taille influera également sur les propriétés de la pierre.

Placer une gemme taillée sur l'emplacement prévu à cet effet d'un objet sertissable (la châsse) ajoutera ses bonus, ce qui permettra aux joueurs de personnaliser leur équipement et de l'adapter à leur style de jeu ou aux divers rôles que leur classe peut tenir.



## OBJETS SERTISSABLES

À haut niveau, les objets sertissables et les gemmes taillées prendront une grande importance. Divers objets sertissables, dont des armes et armures, pourront être trouvés dans les donjons, mais l'extension verra également apparaître de nombreuses nouvelles recettes pour toutes les professions. Elles permettront aux travailleurs du cuir, forgerons et tailleurs de créer de tels objets.

Il existe des objets sertissables de qualités diverses : inhabituelle, rare ou même épique. Chacune des châsses d'un objet peut également avoir une couleur spécifique. Il sera possible de placer dans chaque châsse une gemme de la couleur correspondante, ce qui donnera à l'objet un bonus de caractéristique supplémentaire. Vous pourrez toutefois y mettre des pierres de couleurs différentes si vous préférez l'effet d'une gemme précise au bonus de couleurs assorties.

N'importe quel personnage peut sertir une pierre dans une châsse, il n'y a pas besoin d'être joaillier pour cela. Il faudra cependant faire appel à un joaillier ou le devenir vous-même pour vous procurer la plupart des pierres. Un boss de haut niveau pourra également se révéler une bonne source de gemmes taillées. Il est des rumeurs qui disent que certains d'entre eux possèdent des pierres d'une puissance incommensurable.

Pour en savoir plus sur la joaillerie et les objets sertissables, rendez-vous aux adresses suivantes :

<http://www.wow-europe.com/fr/info/professions/jewelcrafting.html>

<http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/socketeditems.html>



## L'AVENTURE CONTINUE : LIMITÉ DE NIVEAU AUGMENTÉE

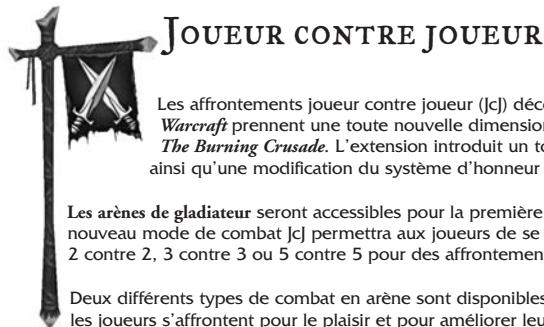
Des millions d'intrépides aventuriers ont triomphé de périls extraordinaires pour atteindre le stade ultime de progression dans *World of Warcraft* : le niveau 60.

Ces courageux héros, tout comme ceux qui approchent de cette étape capitale, auront le plaisir de découvrir que la limite de niveau de *World of Warcraft: The Burning Crusade* a été augmentée jusqu'à 70.

C'est un nouveau monde de danger et de découvertes qui attend les joueurs au plus haut niveau. Ceux qui tenteront l'aventure au-delà du niveau 60 pourront y acquérir de fantastiques nouveaux talents, compétences et techniques.

Alors dépoussiérez votre armure, harnachez votre monture et fourbissez vos armes...

Que l'aventure commence.



### JOUEUR CONTRE JOUEUR

Les affrontements joueur contre joueur (JcJ) découverts dans *World of Warcraft* prennent une toute nouvelle dimension dans *World of Warcraft: The Burning Crusade*. L'extension introduit un tout nouveau système JcJ, ainsi qu'une modification du système d'honneur actuel.

Les arènes de gladiateur seront accessibles pour la première fois. Ce passionnant nouveau mode de combat JcJ permettra aux joueurs de se rencontrer en groupes de 2 contre 2, 3 contre 3 ou 5 contre 5 pour des affrontements directs.

Deux différents types de combat en arène sont disponibles. En mode entraînement, les joueurs s'affrontent pour le plaisir et pour améliorer leur jeu individuel ou en équipe. Il n'y a pas de récompense, et les matches sont composés en fonction du niveau des joueurs et de leur équipement.

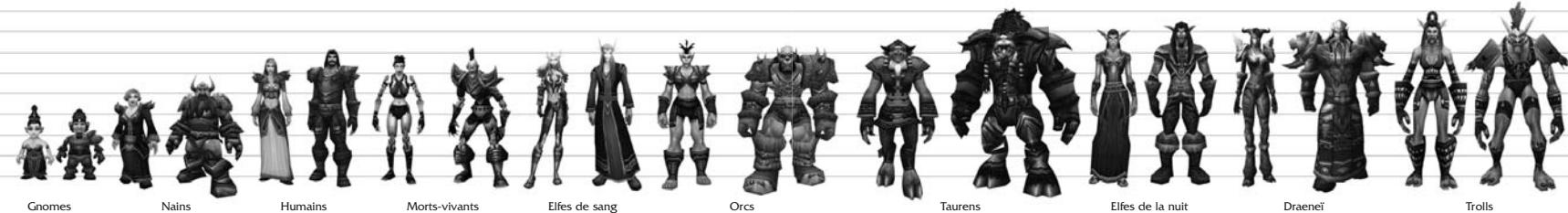
Dans le second mode, les joueurs de niveau 70 peuvent s'inscrire par équipes pour prendre part aux combats de gladiateurs du cartel Gentepression. Ce mode fonctionne sur un système de classement par saisons, chaque saison durant un trimestre. A la fin de chaque semaine, des points d'arène sont distribués en fonction de la performance évaluée de chacun. Ils peuvent être dépensés pour acquérir des objets comme des pièces d'amure, de la joaillerie, des bijoux ou même des armes.

*World of Warcraft: The Burning Crusade* introduit également d'importants changements pour le système d'honneur. Les joueurs reçoivent chaque jour des points d'honneur pour leurs victoires sur des adversaires, ou leurs succès en champs de bataille ou sur les objectifs stratégiques extérieurs. Les joueurs peuvent désormais échanger ces points contre des pièces d'armure, des armes et autres récompenses offertes par les intendants de l'Alliance et de la Horde. De plus, on ne perdra plus de points d'honneur avec le temps.

*World of Warcraft: The Burning Crusade* offrira aux joueurs de nombreuses occasions de découvrir les modifications apportées au jeu JcJ. La plupart des zones de l'Outreterre, par exemple, présentent des objectifs extérieurs stratégiques qui sont autant d'expériences de jeu uniques et variées.

Pour plus d'informations sur les changements apportés au système d'honneur et sur le tout nouveau système d'arène de gladiateurs, rendez-vous à l'adresse suivante :

<http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/arena/index.html>



# JUSQU'AU-DELÀ DE L'HORIZON : LES MONTURES VOLANTES

Il y a moins de vingt ans, Draenor fut dévastée par les énergies de portails interdimensionnels. De nos jours, certaines régions de l'Outreterre ne sont pas accessibles par voie terrestre ou maritime. Mais ses habitants ont pour s'y adapter appris à domestiquer diverses créatures pour en faire des montures volantes, qui permettent aux aventuriers d'atteindre même les régions les plus éloignées et hostiles de ce monde farouche.

L'une des innovations introduites par *World of Warcraft: The Burning Crusade* est un nouveau type de monture qui offre aux joueurs une liberté sans précédent et une nouvelle perspective dans l'exploration de l'Outreterre. Au niveau 70, les joueurs pourront acquérir une monture volante. La Horde et L'Alliance disposeront chacune de leur propre type de monture, disponible pour tous les joueurs de chaque faction. Il existera également quelques montures volantes spéciales, extrêmement rares même pour les personnages les plus puissants.

Les joueurs ont un contrôle total de leur monture volante, et sont donc libres de silloner les cieux et d'explorer tous les régions de l'Outreterre.



Pour en apprendre plus sur les montures volantes, rendez-vous à l'adresse suivante :

<http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/mounts/flyingmounts.html>



## CRÉDITS

### Conception du jeu

Blizzard Entertainment

### Producteur exécutif

Frank Pearce

### Directeur artistique

Justin Thavirat

### Directeur de la création

Chris Metzen

### Responsable de la programmation

du jeu

John Cash

### Responsable de la programmation

des serveurs

Joe Rumsey

### Responsables de la conception

Tom Chilton, Jeffrey Kaplan, Rob Pardo

### Responsable de la production

Shane Dabiri

### Responsable de la création des

personnages

Chris Robinson

### Responsable de la conception

graphique des extérieurs

Gary Platner

### Responsable de la conception

graphique des intérieurs

Brian Morrisroe

### Responsable de la conception des

niveaux

Cory Stockton

### Responsable de la conception des

quêtes

Alex Afrasiabi

### Production

J. Allen Brack, Robert Foote, Carlos Guerrero, Jason Hutchins, John Lagrave, Alex Mayberry, John Schwartz, Lee Sparks, Alex Tsang

### Programmation

Brian Birmingham, Wesley Bigelow, Jesse Blomberg, Patrick Dawson, Jason De Arte, Tony Garcia, Bryan Gibson-Winge, Omar Gonzalez, Scott Hartin, Sam Lantinga, Patrick Magruder, Collin Murray, Ron Nakada, Irena Pereira, David Ray, Derek Sakamoto, Jeremy Wood

### Programmation additionnelle

Russell Bernau, Jeremy Chernobieff, Mike Elliot, Bob Fitch, Monk Krol, John Lafleur, Chris MacDonald, Pat MacKellar, Nate Miller, Kyle Radue, Dan Reed, Pete Sandrene, Michael Starich, Tom Thompson

### Programmation Macintosh

Rob Barris, John Mikos, Daniel Pageau, John Stiles

### Programmation

### Animation

Steve Aguilar, Carman Cheung, Bryan Gillingham, Mauricio Hoffman, Chris Luckenbach, Corey Pelton, Jason Zirpolo

### Conception graphique des

donjons/villes

Jose Aello, Jr., Jamie Chang, Jeff Chang, Wendy Davis, Rutherford Gong, Jeremy « Faceless » Graves, Kevin Griffith, Kevin K. Griffith, Jimmy « Lo-Tek » Lo, Andrew Matthews, Tiffany Sirignano, Rhett « Stash » Torgoley, Holly Wilson

### Conception graphique de

l'environnement extérieur

Dave Berggren, Terrie Demann, Justin Kunz, Dan Moore, Jason Morris, Dion Rogers, Jamin Shoult

### Création des personnages

Roman Kenney, Hun Kevin Lee, Kevin Maginnis, John Polidora, Eddie Rainwater, Danny Saint-Hilaire, Robert Sevilla

### Conception graphique additionnelle

Stephen Crow, Samwise Didier, Allen Dilling, Brett Dixon, Roger Eberhart, Sam Fung, Phil Gonzales, Jay Hathaway, Brian Hsu, Trevor Jacobs, Dana Jan, Aaron Keller, Michael McInerney, Matt Milizia, Ted Park, Bill Petras, Robb Shober, Brian Silva

### Artiste conceptuel

Trent Kanuga

### Conception graphique technique

Thomas Blue, Jon Jelinek, Rob McNaughton

### Conception des niveaux

Sarah Boulian, James Chadwick, Victor Chong, Matt Gotcher, Ed Hanes, Jesse McCree, Julian Morris, Matthew Morris, John Staats

### Conception du jeu

Luis Barriga, Alexander Brazie, Shawn Carnes, Paul Cazarez, Travis Day, Kristen DeMeza, Eric Dodds, Geoff Goodman, Kevin Jordan, Jonathan LeCraft, Eric Malof, Scott Mercer, Pat Nagle, Steven Pierce, Brianna Schneider, Joe Shely, Kris Zierhut

### Conception additionnelle

Dave M. Adams, Justin Z. Bartlett, Dustin Browder, Ely Cannon, Michael Chu, Dave Hale, Michael Heiberg, Dave Maldonado, Matt Sanders, Dean Shipley, Wyatt Cheng

### Producteur de la localisation

Andrew Vestal

**Responsable de la programmation**  
**Installation/Mise à jour/Distribution**  
Brian Fitzgerald

**Programmation**  
**Installation/Mise à jour/Distribution**

Jay Baxter, Travis Chen, Huong Grey, Nate Gross, Randall Hyde, Robert Lin, JC Park, Tony Tribelli, Casey Yelland

**Producteur**  
**Installation/Mise à jour/Distribution**  
Melissa Meyer

**Directeur des technologies en ligne**  
**mondiales**  
Robert Bridenbecker

**Production technologies en ligne**  
Jason Leu, Kim Phan

**Ingénieurs logiciels de technologies**  
**en ligne**  
Neil Chopra, Chulwoong Choi, David Nguyen, Teddy Pao

**Responsables de l'équipe web**  
Mike Hein, Ali Vatan

**Équipe web**  
Qi Ming Chen, Randal Dumoret, Geoff Fraizer, Victor Gonzalez, Jr., Martin Leidenfrost, Jeff Liu, Steve McGarry, Michael Schweitzer, Alex Sun, Blaine Whittle

**Responsable Battle.net**  
Matthew Versluis

**Programmation Battle.net**  
Bryan Cleveland, Jeff Mears, Brian Morin, Hanlong Wang

**Recherche Battle.net**  
Micah Caldwell, Norman Harms

**Cinématique d'introduction,**  
**réalisateur**  
Jeff Chamberlain

**Producteur exécutif des**  
**cinématiques**  
Matt Samia

**Directeur créatif des cinématiques**  
Nick Carpenter

**Production des cinématiques**  
Scott Abeyta, Taka Yasuda, Angela Young

**Scénaristes des cinématiques**  
Jeff Chamberlain, Chris Metzen, Matt Samia

**Montage des cinématiques**  
Matthew Mead

**Responsable de l'animation des**  
**cinématiques**  
James McCoy

**Responsable de la finition des**  
**cinématiques**  
Jeff Chamberlain

|  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
| <b>Responsable de la modélisation des cinématiques</b><br>Fausto De Martini  | <b>Production du développement créatif</b><br>Ben Brode, Joanna Cleland, Gloria Soto   | <b>Tests</b><br>Rie Arai, Scott Army, Michael Bedernik, Justin Boehm, Sean Copeland, Michael Corpora, Joel Gregory Clift, Matt Dabrowski, Christopher Davila, Meghan Dawson, Drew Dobernecker, Matt Dupree, Ben Elgueta, Victor Esquivias, Casey Fulton, Jon Graves, Josh Hilborn, Xing Jin, Kevin M. Kelly, Steve Ketterer, Alicia Kim, Daniel Kramer, Paul Kubit, Jared Lazaro, James R. Leaman, Brian Lee, Asher Yonah Litwin, Michael V. Liu, Nicholas A. Louie, Anthony Lowery, John Lynch, Joe Magdalena, Robert T. Martin Jr., Jonathon K. Mason, Lewis Mendez, Jason Messinger, Christopher J. Mountain, Mark Nelson, Arc Nevers, Anthony Notti, Serban Mihai Oprescu, Kurtis Paddock, Justin K. Parker, Bryan Pendleton, Art Peshkov, Albert Portillo, Mike Powell, Dustin Remmel, Anthony Reyes, Sean Reyes, Bob Richardson, Andreas Komma Rounds, Andrew Rowe, Joseph Ryan, Paul Sardis, Michael Sassone, William Edward Smith IV, Simon Thai, Enrico Tolentino, Rian Trost, Jimmy Truong, Rodney Tsing, Chuck Valek, Ryan Vance, Don Vu, James Walton, Taylor Westfall, Jason Weng, Dean Yang, Ronny Yoon | <b>Assistant manager des services comptes &amp; facturation</b><br>Charlie Areson  | <b>Vice-président du développement commercial mondial et opérations internationales</b><br>Itzik Ben Bassat  | Don Grey, Scott Harrison, Brian Hill, Matthew Jordan, Rick Kennedy, JungHoon Kim, Jaemin Ko, Mike Kramer, Randy Lovin, Bryan Ludwig, Zak Meekins, Danny Nguyen, Mike Pearce, John Robertson, Taylor Russ, Bill Tubbs |
| <b>Responsable de la conception graphique technique des cinématiques</b><br>Jared Keller   | <b>Historienne du développement créatif</b><br>Evelyn Frederickson   |   | <b>Responsables de la facturation</b><br>Mike R. Pierce, Alan Marti  | <b>Équipes de direction, Corée</b><br>Richard Choi, Yungjoo Ko, Jungho Kwon, Jinho Oh, Changuk Park, Youngmok Park, Yun Ho Rhee                    |  |
| <b>Conception graphique des cinématiques</b>   | <b>Illustrateurs du développement créatif</b>  |   | <b>Directeur général, Corée</b><br>Jungwon Hahn  | <b>Directeur général, Grande Chine</b><br>Michael Fong   |  |
| Jonathan Berube, Aaron Chan, Ben Dai, Joe Frayne, Hunter Grant, Jason Hill, Brian Huang, Tyler Hunter, Sheng Jin, Jeramiah Johnson, Chung Kan, Bernie Kang, Ronny Kim, Yonghyun Kim, Mark Lai, Jon Lanz, Ting Lo, Matthew Mead, Tuan Ngo, Reo Andrew Prendergast, Dennis Price, Jared Riva, Chris Rock, Seth Thompson, Chris Thunig, Graven Tun, Xin Wang, Kenson Yu | Peter C. Lee, Glenn Rane, Wang Wei   |   | <b>Coordinateur de projet, Grande Chine</b><br>Stan Wang   | <b>Resources humaines</b><br>Erika Neuhauser, Michelle Secret, Daniela Shani, Lisa Pearce  |  |
| <b>Conception graphique technique des cinématiques</b>   | <b>Équipe de production vidéo</b><br>Terran Gregory, Tristan Pope, Brandan Vanderpool  |   | <b>Développement commercial et gestion des licences</b><br>Jon Dvorak, Brian Hsieh, Denise Lopez, Brianna Messina, Steven Price, BrisAnne Scheller, Sarah Tucker   | <b>Finances mondiales</b><br>David Gee   |  |
| Scott Goffman, Steeg Haskell, Sean Laverty, Hung Le, Wei Qiao, Eric A. Soulvie, Nelson Wang  | <b>Manager de la production vidéo</b><br>Joeyray Hall  |   | <b>Direction de l'informatique mondiale</b><br>Isaac Matarasso   | <b>Analystes recherche financière</b><br>Andrew Amadi, Shien Chang   |  |
| <b>Ingénieurs techniques studio des cinématiques</b>   | <b>Manager de l'assurance qualité (AQ)</b><br>Michael Gilmartin  |   | <b>Manager de l'informatique mondiale</b><br>Robert Van Dusen  | <b>Administration</b><br>Jamie Crooks, Heather Foreman, Janet Garcia, KC Ross, Calvin Williams   |  |
| Mike Kramer, Sean Laverty  | <b>Assistants managers assurance qualité (AQ)</b><br>Kelly Chun, John Herndon, Edward Kang, Jonathan Mankin, Mark Moser, Nicholas Pisani   |   | <b>Manager des opérations réseau mondiales</b><br>Chris Glover   | <b>Gestion des installations</b><br>Samuel Schrimsher, Brandon Shephard, Henry Szekely   |  |
| <b>Matte Painting additionnel</b>  | <b>Responsable des tests AQ (Extension)</b><br>Shawn Su  |   | <b>Managers des opérations réseau</b><br>Changkoo Lee, Hung Nguyen, Duffy Squier, Gary Yeh   | <b>Direction des relations publiques mondiales</b><br>Lisa Jensen  |  |
| Alp Altfiner, Dylan Cole   | <b>Responsable des tests AQ (Live)</b><br>Michele Arko   |   | <b>Ingénieurs des opérations réseau</b><br>Armando Abanilla, Andy Barcinski, Jeff Berube, Joseph Cochran, Alexander Dauksikh, Matt Egleson, Dwight Harvey, Adrián Luff, Dat Nguyen, Stefan Ward, Albert Wong, Jaime Wood, Ryan Zapanta | <b>Équipe des relations publiques et événements mondiaux</b><br>Elisha Factor Cabrera, Bob Colayco, Shon Damron, Kacy Dishon, Gil Shif, Christy Um |  |
| <b>Conception graphique additionnelle des cinématiques</b>   | <b>Responsables assistants AQ (Extension)</b><br>Timothy Ismay, Michael Schwan Jr., Clint Walls  |   | <b>Conseil légal</b><br>Kevin Crook, Terri Durham, Satoru Hamada, Eddy Meng, Rod Rigole, Eric Roeder, James Shaw   | <b>Vice-président marketing mondial</b><br>Neal Hubbard  |  |
| John Burnett, Harley Huggins, Peter Lee, Joe Peterson  | <b>Responsables assistants AQ (Live)</b><br>Paul Carver, Clayton Dubin, Sean Wang  |   | <b>Marketing mondial</b><br>John Heinecke, Tomas Melian  |  |  |
| <b>Direction audio</b>   | <b>Responsable de l'automatisation AQ</b><br>Shane S. Cargilo  |   | <b>Marketing régional</b><br>Qimin Ding, Ellen Hsu, Marc Hutcheson, Matt Kassan, Donghyun Kim, Richard Kwon, Patrick Lee, Amanda Wang, Maggie Xiao   |  |  |
| Russell Brower   | <b>Ingénieurs des tests automatisés AQ</b><br>Evan Calder, Patrick Elia, Marius Jivan, Justin Klinchuch, Michael Murphy, Craig Steele  |   | <b>Services créatifs marketing</b><br>Kathy Carter, Michael Freeth, Zachary Hubert, Henry Pan, Steve Parker, Pete Tran, Caroline Wu  |  |  |
| <b>Responsable de la conception du son</b>   | <b>Testeurs de la compatibilité AQ</b><br>Jason Kwan, Ray Laubach, Hector Melendres, Brice Petibas, William Roseman, Elaine Fu Yang  |   | <b>Recrutement</b><br>Choua Her, Adam Mutchler, Sunshine Saint Onge, Jack Sterling, Asheesh Thukral  |  |  |
| Brian Farr   | <b>Spécialistes du contenu AQ</b><br>Daniel Bendt, Robert Boxeth, Jack Chen, James Cho, Ian Combs, Tim Daniels, Morgan Day, Foster M. Elmedorf, Edgar Flores, Mei Dean Francis, Daniel Dako Luo, Stuart Massie, RA Pearson, Daniel Percy Polcar, Anthony Reyes, David Sanchez, Michael M. Sun, Don Vu, Tengying Yu   |   | <b>Vice-président senior opérations mondiales, VG</b><br>Robert Wharton  |  |  |
| <b>Producteur audio</b>  | <b>Assistants de production audio</b><br>Dennis Crabtree   |   |  |  |  |
| Keith Landes   | <b>Conception du son</b><br>Jonas Laster, Joseph Lawrence  |   |  |  |  |
| <b>Musique</b>   | <b>Testeurs de la compatibilité AQ</b><br>Jason Kwan, Ray Laubach, Hector Melendres, Brice Petibas, William Roseman, Elaine Fu Yang  |   |  |  |  |
| Russell Brower, Derek Duke, Matt Uelmen  | <b>Spécialistes du contenu AQ</b><br>Daniel Bendt, Robert Boxeth, Jack Chen, James Cho, Ian Combs, Tim Daniels, Morgan Day, Foster M. Elmedorf, Edgar Flores, Mei Dean Francis, Daniel Dako Luo, Stuart Massie, RA Pearson, Daniel Percy Polcar, Anthony Reyes, David Sanchez, Michael M. Sun, Don Vu, Tengying Yu   |   |  |  |  |
| <b>Musique additionnelle</b>   | <b>Assistants de production audio</b><br>Dennis Crabtree   |   |  |  |  |
| Brian Farr, David Arkenstone   | <b>Conception du son</b><br>Jonas Laster, Joseph Lawrence  |   |  |  |  |
| <b>Distribution des voix</b>   | <b>Testeurs de la compatibilité AQ</b><br>Jason Kwan, Ray Laubach, Hector Melendres, Brice Petibas, William Roseman, Elaine Fu Yang  |   |  |  |  |
| Bill Black   | <b>Spécialistes du contenu AQ</b><br>Daniel Bendt, Robert Boxeth, Jack Chen, James Cho, Ian Combs, Tim Daniels, Morgan Day, Foster M. Elmedorf, Edgar Flores, Mei Dean Francis, Daniel Dako Luo, Stuart Massie, RA Pearson, Daniel Percy Polcar, Anthony Reyes, David Sanchez, Michael M. Sun, Don Vu, Tengying Yu   |   |  |  |  |
| <b>Direction des acteurs</b>   | <b>Assistants de production audio</b><br>Dennis Crabtree   |   |  |  |  |
| Micky Neilson  | <b>Conception du son</b><br>Jonas Laster, Joseph Lawrence  |   |  |  |  |
| <b>Enregistrement de terrain, effets spéciaux</b>  | <b>Testeurs AQ de la localisation</b><br>Steven Chow, Mike Euisueung Kim, Dean Yang  |   |  |  |  |
| Bill Black, Joseph Lawrence, John Fasal  | <b>Spécialistes du contenu AQ</b><br>Daniel Bendt, Robert Boxeth, Jack Chen, James Cho, Ian Combs, Tim Daniels, Morgan Day, Foster M. Elmedorf, Edgar Flores, Mei Dean Francis, Daniel Dako Luo, Stuart Massie, RA Pearson, Daniel Percy Polcar, Anthony Reyes, David Sanchez, Michael M. Sun, Don Vu, Tengying Yu   |   |  |  |  |
| <b>Testeurs AQ de la localisation</b><br>Steven Chow, Mike Euisueung Kim, Dean Yang  | <b>Assistance technique</b><br>Zach Bogatz, Nathan Brown, Joshua Burnett, David Chan, Evan Crawford, Jon Day, Jamal Davis, Kenneth DePalo, Travis Hall, Dat Ho, Anton Hsin, Justin Kato, Adam Koch, James Kompare, Michael Lin, Tommy Newcomer, Michael Nguyen, Peter Nott, Matt Panepinto, Chris Roberts, Chuck Salzman, John Shin, Ed Silveira, Matthew Simmons, Nick Solano, Fritz Stegmann, Eric Szymaszek, Marty Tande, Darian Vorlick, Mataio Wilson |   |  |  |  |
| <b>Spécialistes de la localisation</b><br>Jin Kim  | <b>Assistants manager de l'assistance technique</b><br>Kyle Williams   |   |  |  |  |
| <b>Testeurs AQ de la localisation</b><br>Steven Chow, Mike Euisueung Kim, Dean Yang  | <b>Responsable de l'assistance technique</b><br>Adam Slack   |   |  |  |  |
| <b>Enregistrement de terrain, effets spéciaux</b>  | <b>Assistance technique</b><br>Zach Bogatz, Nathan Brown, Joshua Burnett, David Chan, Evan Crawford, Jon Day, Jamal Davis, Kenneth DePalo, Travis Hall, Dat Ho, Anton Hsin, Justin Kato, Adam Koch, James Kompare, Michael Lin, Tommy Newcomer, Michael Nguyen, Peter Nott, Matt Panepinto, Chris Roberts, Chuck Salzman, John Shin, Ed Silveira, Matthew Simmons, Nick Solano, Fritz Stegmann, Eric Szymaszek, Marty Tande, Darian Vorlick, Mataio Wilson |   |  |  |  |
| Bill Black, Joseph Lawrence, John Fasal  | <b>Manager de l'assistance technique</b><br>John Hsieh   |   |  |  |  |
| <b>Testeurs AQ de la localisation</b><br>Steven Chow, Mike Euisueung Kim, Dean Yang  | <b>Opérations réseau</b><br>Charlie Berman, Carl Brumm, Michael Chizewski, Corey Louie, Mycah Mason, Olami Ng, Dan Scauzillo, Matt Smiley, James T. Yen, Dave Wareham  |   |  |  |  |
| <b>Équipe de test des technologies AQ</b>  | <b>Président de Blizzard Entertainment</b><br>Mike Morhaime  |   |  |  |  |
| Michael C. Chen, Steve McClory, Ian S. Nelson, Anthony Suh, Anant Singh  | <b>Manager des services comptes &amp; facturation</b><br>Jason Stilwell  |   |  |  |  |
|  | <b>Directeur des opérations</b><br>Paul Sams   |   |  |  |  |

**Fabrication**  
Simon Berriochoa, Donna Damrow,  
Gary Rogers, Roger Shaw,  
Ralph Speicher, Soui Ho, Steve  
Voorna, Bob Wilson

**Prises de son et orchestrations produites par :**  
Edo Guidotti

**Duduk, bansuri, mijwiz tunisien, shakuhachi et flûtes :**  
Pedro Eustache

**Percussions :**  
John Bergamo

**Conception du son de la cinématique d'introduction**  
David Farmer (EAD), Paul Menichini (EAD)

**Musique de la cinématique d'introduction**  
Neal Acree

**Musique de la cinématique d'introduction enregistrée par le Northwest Sinfonia and Chorus ; réalisateurs :**  
Simon James & David Sabee

**Mixage audio de la cinématique d'introduction**  
Tom Brewer (Source sound)

**Gestion de projet du manuel**  
Jason Hutchins, Gloria Soto

**Rédaction du manuel**  
Micky Neilson

**Conception du manuel**  
Anomaly Creative  
Raul Ramirez, Bill Watt

**Co-responsables gestion Dunsel**  
Keith Lee, Chris Sigaty

**Direction générale Blizzard Europe**  
Itzik Ben Bassat

**Manager développement commercial Europe**  
Delphine Le Corre

**Manager finances Europe**  
Benoit Dufour

**Direction de la gestion de la plate-forme Europe**  
Jean-Michel Courivaud

**Direction du web & publication en ligne Europe**  
Anne Bérard

**Direction de la communication & communauté Europe**  
Julia Gastaldi

**Direction du service clientèle Europe**  
Frédéric Menou

**Direction exécutive du marketing Europe**  
Cédric Maréchal

**Managers de l'assistance clientèle**  
Emmanuel Obert, Christian Scharlinger, Rainer Mayer, Robert Ashby, Ernst ten Bosch

**Assistants managers de l'assistance clientèle**

Sophie Bellegarde, Cédric Galins, Erin Johanson, Linus Flink, Nikolaj Wendt, Rinaldo Andreoli, Alexis Guariguata, Jan Gräber, Hansjörg Brandt, Thomas Lenglet, Cédric Potelton, Marie-Hélène Atienza, Luca Zucconelli

**Maitres de jeu seniors**

Elodie Cholière, Jean-Pierre Poulain, Romain Dijoux, Serge Pinçon, Vincent Kaufmann, Gael Company, Peter Rothlisberger, Alexander Bradburn, Bastiaan van Dijk, Daniel Kennedy, Etu Heiska, Eric Enhus, Fredrik Svantes, Gaetan Martens, Gurpreet Singhwaha, Huw Gower, Iwan de Kleine, Jean-Christophe Bouchet, Kasper Giehn, Kim Jensen, Martin Tegner, Ronnie Hansson, Shane Fitzhenry, Sverre Rasmussen, Sylvan Lym Andre Schickhoff, Anthony Beels, Christian Brueckner, Christian Gutjahr, Falk Schwiefer, Florian Menti, Frank Mecke, Markus Schill, Mirko Bayer, Patrick Seidler, Philipp Thiede, Robin Hoese, Sascha Giese, Silvio Clausen

**Maitres de jeu**

Alexander Otto, Alexander Bentchev, Andreas Jablonowski, Anne Staudt, Are Granhau, Arnaud Ameele, Artur Strak, Asbjørn Jensen, Barry Murphy, Bartholomeus van Spaendonck, Bruno Loncke, Carl McNeill, Cédric David, Christian Guest, Christian Kotzan, Christian Schilling, Christine Clausen, Craig Bland, David Döller, David Potter, Dirk Bömelburg, Dominik Bartell, Douglas Liljeqvist, Douglas Midgley, Eirik Bakke, Emma Stott, Gareth Patterson, Gary Davidson, Georg Hirschauer, Göran Gaurur, Grégory Sévin, Hannah McArthur, Heiki Diergesweiler, Isabelle Soupault, James O'Connor, Janet Wörner, Jason Courtney, Jay Xealous, Jean-Claude Ciapriani, Jon Kenny, Jonathan Horrocks, Kai Moosmann, Kim Chang, Leo McKewan, Lucas Christophe, Magalie Blaizot, Marc Johnson, Marco Manig, Mario Janus, Mark Bentley, Mark Furniss, Markus Graffé, Martin Dammers, Mathias Bayer, Maurice Stéphane, Michael Broek, Michael Hoffmann, Minh (Chris) Nguyen, Mirko Kleimann, Patrick Metzger, Paul Mazur, Philippe Miguet, Rémi Aumeunier, Rob Kuczynski, Robert Groeneveld, Roman Häusler, Kaci

**Administration des opérations réseau**

Julien Mariani, Dustin Koupal, Thierry Sudan, Anthony Williams, Erik Karlsson, Gandalf Brahm, Mourad Kaci

**Informatique**

Yan Kahle, Francois Noel, Chris Eckert, Ryan Dean

Ryan Campbell, Scott Mackenzie, Sébastien Magnus, Sébastien Scheldbauer, Sébastien Hoareau, Sébastien Musquin, Stephen Grantham, Stian Skjøndal, Sylvain Enjalbert, Thomas Chabrier, Thomas Flöter, Thomas Hemmingway, Torsten Duer, Ugo Croci, Zhong Yi Sun

**Seniors de l'assistance technique et facturation**

Alexandre Vallee, Ana Manso, Andreas Unger, Claus Schumacher, Eric Modolin, Gerd Berghoff, Gregoire Bonnafoux, Matteo Spataro

**Assistance technique et facturation**

Aidan McLoughlin, Alexis Terrasse, Alisdair Comb, Andre Linnenmann, Christoph Grin, David Odiot, David Remy Zephir, Denis Courtin, Elodie Bastide, François Medaerts, Frederic Krone, Gregoire Bonnafoux, Jessica Schieder, Jihene Khessouma, Johanna Alkarap, Johnny Ahlgren, Matteo Spataro, Neil Whelan, Oliver Jackenkroll, Olivier Grassini, Raul Burgos, Stefanie Beier, Stefanie Traichel, Thomas Jauneault

**Seniors du contrôle qualité et de l'administration de compte**

Antonio Achucarro, Clemens Krainer, Craig Pratt, Guillaume Richard, Stefan Mai, Laurence Arden

**Contrôle qualité et administration de compte**

Amanda Kate Harris, Andrea Della Noce, Andreas Andreou, Antoine Guyard, Avril Carter, Bernd Gottsmann, Bo Mejahl, Britta Riess, Carine Fiorani, Carsten Baatz, Céline Etcheberry, Christoph Thann, Dean Jones, Dwayne Cort, Hansa Sawami, John Harry De Lara, John Pombo, Laurent Cuvier, Lukas Wozniak, Manuel Keusch, Manuel Zuercher, Marco Bader, Marios Aziz, Pascale Roncin, Patrik Knoll, Paul Oltmanns, Sara Gissot, Sebastiaan Van Doornspek, Sebastian Mottschall, Simon Taljaard, Stefan Frei, Timothy Legge, Tommy Sabri, William Geng, Wouter Van Der Veen

**Équipe du développement web**

Mathieu Chauvin, Laurent Bourcier, Fanny Hermant, Philippe Peeters, Daniel Dieling

**Administration des opérations réseau**

Julien Mariani, Dustin Koupal, Thierry Sudan, Anthony Williams, Erik Karlsson, Gandalf Brahm, Mourad Kaci

**Remerciements spéciaux**

Bruce Hack  
Bob & Jan Davidson

**Ressources humaines et administration**

Anne-Sophie Bureit, Marije Korver, Elodie Dupuis, Peter Guibert, Inma García, Lara Machado, Christopher Kopetschek, Juliette Durand

**Contrôle financier**

Sergio Vitaliti

**Gestion de la communication et de la communauté**

Christian Vestøl, Thomas Johnsen, Per Bonomi, Jean Baptiste Pennes, Nicolas Guion, Marc Olbertz, Sebastian Schulz, Tobias Jahn, Antonio Moreno, Bo Selmer Hansen, Benedikt Oehmen, Alexander Rickardsson, José Ignacio de Andrés Arias-Salgado, Emma Jones

**Équipe éditoriale web**

Yann Pallatier, Mark Clements, Kelly Lopez, Ramon Hermann, Stefanie Gwinner, Pierre Rosenthal, Stéphanie Perroud, Francisco Bolanos

**Équipe de conception web**

Bao Tran, Prune Moldawan, Soren Geier, Sébastien Garnault

**Gestion de la marque Europe**

Eric Chauveau

**Manager de la localisation & AQ Europe**

Frédéric Baudet

**Responsable de la localisation & AQ françaises**

Tristan Lhomme

**Traduction française**

Bruno Cailloux, Álexis Roy-Petit, Anne Studer, Anne Véillard

**Seniors AQ français**

Laetitia Georges, Marc Ho, Frédéric Vasseur

**Responsable localisation & AQ allemandes**

Alexander Ipfelkofer

**Traduction allemande**

Björn Brodrück, Christian Decomain, Joanne Stephan, Edna Weisstlog

**Seniors de l'AQ allemande**

Ben Choi, Jörg Frey, Peter Schneider

**Responsable localisation & AQ espagnoles**

Ivo Garcia

**Traduction espagnole**

Rodrigo Mencia, Carmen Priego, Inés Rubio, Ignacio Urrutia, Elena Otero

**Seniors de l'AQ espagnole**

Lois Bóveda, Alba Pérez

**Remerciements spéciaux**

Bruce Hack  
Bob & Jan Davidson

**REMERCIEMENTS SUPPLÉMENTAIRES**

Don Simpson et Matt Householder  
Greg Landes  
Andrea Landes  
Yulia et Jasper Duke  
Tracy et Garrett Farr  
Dr. Edgar Charles Lawrence  
Kazue Blackwell  
Karen et Tiggeria  
Mark Day  
Philip Bossant  
Meesha Chan  
Kevin Ken Lee  
Frances Lin et la famille « Grandma » et « Grandpa » Mencer  
Linda Chen  
JEND  
Randy Jones  
Brian Jones  
Min Chu  
David Chu  
Tina et Melissa Maloof  
Ron et Judi Maloof  
Eric Bigelow  
Mike Davis  
Katherine, Penelope et nos jumelles Andrea Morrisroe  
La famille Morrisroe  
Mary, Johnny et Joey Cash  
Tous les gnomes que j'ai tués  
Mindi Johnson  
Le clan Foote  
Silvia Van Dusen  
Kai Van Dusen  
Kiana Van Dusen  
Astrid Macias  
Mandi Stiles  
VJ Army  
Lauren Squier  
Karlee Chadwick  
Paige Chadwick  
A Catherine, Steven et Elizabeth, pour tout. Tout simplement tout.  
Aux « Loons »..., sans vous, Azeroth serait bien vide.  
Merci à mon mari Mike et à ma famille pour leur amour et leur soutien  
Anissa – Merci de me permettre de réaliser mon rêve  
JDB – Merci pour ta foi et ton soutien !  
Aimee Della Bitta  
California DMV  
La cafétine  
Caireen et Iriel  
Heather Cheng  
Hannah Cheng  
Daniel Peters  
Brandee Prugh  
Rhonda Blue  
Ruth Blue  
Max Blue  
Leslie and Patricia Hoffman  
Alan et Leslie Rostenberg  
Janna Zirpolo – Le véritable oracle de ma vie.

Colin Day – Impossible d'avoir un meilleur ami.  
Jamie Avins – sans tes fulminations et ton amitié ce jeu serait moins bien. ;)  
Roy Orchio – Un véritable ami.  
Geoff Herbst – Un homme qui sait et comprend.  
John Coppersmith  
Derek Charles Glass  
Rhenn Derek Ramirez  
Remerciements spéciaux à la famille Afrasiabi.  
Remerciements spéciaux à la famille Akbarpour.  
Elizabeth Victorian  
Don Puls  
Teresa Shawn  
La famille Richard pour m'avoir adopté pendant que j'essayaient de trouver ma voie.  
Pike Highschool Art Department pour m'avoir permis de me retrouver chez Blizz.  
Dave Chappelle  
Dane Cook  
Tenacious D  
Kandice Murray  
Ametethyst Shade  
Queens of the Stone Age  
Metroid Metal  
Merci à toutes les guildes dont j'ai fait partie, Insomnia, Ascension, Tussle, Hidden Dragon, Torch the Bridge, Neo Leviathan et Robot Kitten  
Happy Train. « Tichondrius represent! »  
Luke Morgan  
Bill Dross  
Luke Freiler  
John Lynch  
Lydia Barriga  
Meeshe Chan – Merci pour tout.  
Tarnjit Gill  
Ravi Boghan  
Tracey et Maeve McNaughton  
Jen et Athena Maldonado  
Frank et Pat Maldonado  
Robert E. Howard  
Slacks Lizard.  
Bart  
Giulia Carcione Lawrence  
Grant « Bunny »  
La famille Davis unt Vetter  
Merci à maman, papa et ma sœur, c'est à vous que je dois cela !  
Merci à mon épouse, sans ton amour et ton soutien ceci ne serait pas possible.  
Clyde Kunz  
Claudia Kunz  
Jared Kunz  
Andrew Dick  
Demond Rogers  
In Young Yang  
Choua Her  
Soua Her

Lisa Pearce  
Lou Adesso  
La famille DeMeza  
The Spirit Healer  
Mountain Dew  
Heidi Kunz  
Monica Adams  
Maximus Adams  
Maisie Adams  
Margaret Shen  
Dena Fitzgerald  
Jennifer, Jane et Kate  
Mr. Wilson  
Maman, Grace, Mehley et le reste de ma famille pour tout son soutien  
Kelly Aguilar  
Dylan Rae Aguilar  
Chris Moeller  
Nici et Billie Morris  
Layla, Wally, Lois, Ben et Sam sine#09  
Bunnies of Chaos  
RBRBRB!  
Samantha LeCraft  
Jake « the Jackalope »  
Meridian59  
Scott Weeks  
SnowFish  
The Pageant House  
Brandy Ann Hall  
Bonnie @ McClures Pub  
Karaoke Thursdays  
Cel le voleur  
Mon épouse Margie et mes deux merveilleux enfants Taylor et Cody  
La guilde Vigilance sur Proudmoore pour les bons moments passés  
Jimmy Buffett pour la bonne musique  
Bombur, Hildebrand, Ettiby, Personperson et Leannagrace sur Proudmoore  
Philadelphia  
New York  
Nicole Bartlett  
Kisu Kang  
Ernie Chen  
Rob Sandberg  
Genesis Prado pour avoir été là pour moi.  
Debbie Tomoguchi  
Upper Deck Entertainment  
Ogami Itto  
Darth Wardo et Duffi-wan Kenobi  
Rick Kennedy  
George Broussard  
Les familles Duke et Shyshkina  
Susie et Luigi  
Doug Stone  
Dana Judd Curfman  
Sydney Rainwater  
Charles Rainwater  
Dave Pricz  
Greg Seyranian  
Dawn Radue  
Remerciements spéciaux à Christi pour avoir supporté mes longues heures de travail et les nuits

tardives. Sans toi je n'y serais jamais arrivé !  
Susie, Joel et Regina  
Eric To  
Runetusk (« SoC for life! »)  
Sky et Matthew  
Les responsables de la communauté du monde  
Katrina Spoor  
Elysabethe Greyrose  
Deana Matarasso, Dacy Matarasso...  
Harminder Brar, Emilya Svadjan, Clay Bogott  
Jonathan « Trix » Revah  
Ken Ham - AIG  
Remerciements spéciaux à Aiden Michael qui est si facile à porter et qui attend jusqu'après la sortie du jeu pour nous faire l'honneur de sa présence.  
Insufficient Light sur Silver Hand (qui n'a pas retiré son nom du manuel.)

### NOUS TENONS À REMERCIER PLUS PARTICULIÈREMENT NOS FAMILLES.

SANS VOTRE PATIENCE ET VOTRE COMPRÉHENSION INFINIES, RIEN DE TOUT CELA N'aurait été possible.

### ON VOUS AIME !

LISEZ ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL DE **WORLD OF WARCRAFT** AVANT DE TÉLÉCHARGER OU D'INSTALLER CE LOGICIEL. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE, EFFACEZ IMMÉDIATEMENT LE LOGICIEL ET RETOURNEZ-LE À L'ENDROIT OÙ VOUS VOUS L'ÉTES PROCURÉ.

## CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

Ce logiciel sur CD-ROM, DVD ou autre support, et tous les fichiers qui vous sont fournis (par téléchargement en ligne ou d'une autre façon) pour "patcher", mettre à jour ou modifier le logiciel, ainsi que toute la documentation imprimée, en ligne ou électronique (collectivement, le "Manuel") et toutes les copies ou œuvres dérivées de ce logiciel et de ces documents (collectivement définis, avec le "Client du Jeu" tel que défini ci-dessous, le "Jeu") sont la propriété de Blizzard Entertainment Inc., une entreprise relevant du droit de l'Etat du Delaware, de ses sociétés apparentées, notamment Blizzard Entertainment Europe SAS., et/ou de ses fournisseurs et concédants (collectivement "Blizzard"). Toute utilisation du Jeu est soumise à l'acceptation des termes du présent Contrat de Licence de l'Utilisateur Final ("le Contrat de Licence" ou "la Licence").

Il n'est possible de jouer au Jeu qu'en ayant obtenu de la part de Blizzard un accès au Service de Jeu de rôle massivement multijoueur **World of Warcraft** (le "Service"), qui est soumis à l'acceptation des Conditions d'Utilisation séparées (les "Conditions d'Utilisation"). Si votre achat du jeu inclut une période d'"accès gratuit" au Service, les Conditions d'Utilisation gouvernent également votre accès au Service pendant cette période d'"accès gratuit". Le Jeu est distribué dans le but d'être utilisé exclusivement par des individus autorisés à jouer dans le respect des termes de ce Contrat de Licence. Toute utilisation, reproduction ou redistribution du Jeu qui n'est pas expressément autorisée par les termes du Contrat de Licence est strictement interdite.

### 1. Accord de Licence d'Utilisation Limitée

Le Jeu installe un logiciel informatique (défini ci-après par le terme de "Client du Jeu") sur votre ordinateur afin de vous permettre de jouer au Jeu via un Compte enregistré auprès du Service (votre "Compte"). Blizzard vous confère par la présente, et vous l'acceptez en installant le Client du Jeu, une licence limitée, non exclusive, et le droit d'installer et d'utiliser le Client du Jeu pour votre usage personnel sur un (1) ou plusieurs ordinateurs que vous possédez ou qui sont sous votre responsabilité personnelle. Tout usage du Client du Jeu est soumis au Contrat de Licence et aux Conditions d'Utilisation que vous devez accepter avant de créer votre Compte pour jouer au Jeu par l'intermédiaire d'un accès au Service. Blizzard se réserve le droit de mettre à jour, modifier ou changer les Conditions d'Utilisation à tout moment conformément aux conditions déterminées par ce document.

### 2. Service et Conditions d'Utilisation

Comme mentionné ci-dessus, vous devez accepter les Conditions d'Utilisation pour accéder au Service et jouer au Jeu. Les Conditions d'Utilisation gouvernent tous les aspects du Jeu ("game play"). Vous pouvez lire les Conditions d'Utilisation en vous rendant à l'adresse suivante : [www.wow-europe.com/fr/legal/](http://www.wow-europe.com/fr/legal/). Si vous n'êtes pas d'accord avec les Conditions d'Utilisation, alors (i) vous ne devez pas créer de Compte pour jouer au Jeu et (ii) vous devez vous organiser pour renvoyer le Jeu à l'endroit où vous l'avez acheté dans les trente (30) jours de la date d'achat originelle.

### 3. Propriété

A. Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle sur le Jeu et toutes les copies du Jeu (y compris, mais sans s'y limiter, tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, histoires, dialogues, slogans, lieux, concepts, images graphiques, inventaires des personnages, conception des paysages et bâtiments, animations, sons, compositions musicales, effets audiovisuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation associée, scénarios, traits des personnages et "applets" intégrés dans le Jeu) appartiennent à, ou sont expressément licenciés par Blizzard. Le Jeu est protégé par les lois sur la propriété intellectuelle des États-Unis d'Amérique, les conventions et traités internationaux sur la propriété intellectuelle et autres lois. Tous les droits sont réservés. Le Jeu peut contenir certains éléments sous licence et les ayants droit de ces éléments ont la possibilité de faire exercer leurs droits dans le cas d'une violation du présent Contrat de Licence.

B. Pour pouvoir jouer à *World of Warcraft*, vous devez créer un compte utilisateur (le "Compte") tel que décrit dans les Conditions d'Utilisation, qui est personnel et non transférable. Pour créer un Compte, vous devez fournir à Blizzard une Clé d'Authentification du Jeu qui est exclusivement lié à votre Compte. Par conséquent, Blizzard Entertainment Europe ne vous autorise pas à transférer la propriété du Compte. Si vous décidez de procéder malgré tout à ce transfert, vous seriez en violation avec le présent Contrat de Licence et ce transfert ne pourra être opposable à Blizzard Entertainment Europe.

#### 4. Responsabilités de l'Utilisateur final.

A. Conformément à l'accord de licence ci-dessus, vous n'avez pas l'autorisation, en tout ou partie, de copier, reproduire, photocopier, traduire, décompiler, dériver du code source, modifier, désassembler ou créer des œuvres dérivées inspirées du Jeu, ou effacer toute notice légale ou labels du Jeu. Le non-respect des limitations et conditions prévues dans cette section 4, mettra immédiatement et automatiquement fin à la licence qui vous est accordée et engagera votre responsabilité civile et/ou pénale. Toutefois, et nonobstant ce qui précède, vous êtes autorisé à faire une (1) copie du Client du Jeu et des Manuels exclusivement à des fins d'archive personnelle.

B. En aucun cas, vous ne vous livrerez aux actions suivantes :

- (i) vendre, proposer ou transférer des reproductions du Jeu à des tiers de quelque manière que ce soit sauf autorisation expresse par le présent Contrat de Licence, ni louer le Jeu, le proposer en location ou sous licence à d'autres ;
- (ii) exploiter commercialement le Jeu en tout ou partie, y compris mais sans s'y limiter, dans un cyber café, un centre de jeu informatique ou tout autre site, sans l'autorisation préalable et écrite de Blizzard ;
- (iii) héberger, fournir ou développer des services de création de partie pour le Jeu, ou intercepter, émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par Blizzard en aucune façon, y compris, mais sans s'y limiter, à travers une émulation de protocole, le tunneling, le packet sniffing, la modification ou l'ajout de composants au Jeu, l'utilisation d'un logiciel utilitaire ou toute autre technique connue ou inconnue à ce jour, permettant mais sans s'y limiter, de créer des réseaux de jeu non autorisés sur Internet, de jouer en réseau en utilisant des réseaux de Jeu commerciaux ou non, ou faisant partie d'une agrégation de réseaux ; ou
- (iv) créer ou maintenir, quelles que soient les circonstances, une connexion non autorisée au Jeu ou au Service. Toutes les connexions au Jeu et/ou au Service qu'elles soient créées via le Client du Jeu ou d'autres outils et utilitaires, ne doivent se faire qu'au travers de méthodes et moyens expressément approuvés par Blizzard. En aucun cas, vous n'avez l'autorisation de vous connecter ou de créer des outils qui vous permettraient, à vous ou à d'autres, de vous connecter à l'interface propriétaire du Jeu ou à des interfaces autres que celles expressément fournies par Blizzard pour une utilisation publique.

#### 5. Résiliation

Ce Contrat de Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez mettre fin à ce Contrat de Licence à tout moment en : (i) détruisant le Jeu, (ii) en effaçant le Client du Jeu de votre disque dur, et (iii) en notifiant à Blizzard de votre intention de mettre fin à ce Contrat de Licence en envoyant un courrier à l'adresse suivante : Blizzard Entertainment Europe - Assistance clientèle - 32, avenue de l'Europe, Bât. Energy 1, Porte A. 78143 Vélizy-Villacoublay, France. Blizzard peut résilier à tout moment et à sa seule discréction, le Contrat de Licence, en cas de violation des présents termes et conditions. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Jeu et effacer le Client du Jeu de votre disque dur. En cas de résiliation de ce Contrat, et pour quelque raison que ce soit, toutes les licences qui peuvent avoir été concédées dans ce document prendront fin de manière immédiate.

#### 6. Contrôles des exportations

Il est interdit de réexporter, de télécharger ou d'exporter *World of Warcraft*, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ou d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) à l'égard duquel les États-Unis d'Amérique ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des nationaux spécifiquement désignés par le Département des Finances Américain (U.S. Treasury Department's list of Specially Designated National) ou de la Table of Denial Orders du Département du Commerce Américain (U.S. Commerce Department). En installant *World of Warcraft*, vous acceptez la disposition qui précède et vous déclarez et gardez que vous ne résidez pas, que vous ne dépendez pas, que vous n'êtes ni un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

#### 7. Mises à jour et "patches"

Blizzard Entertainment peut mettre en place ou fournir des mises à jour et des modifications du jeu qui devront être installées par l'utilisateur pour continuer à jouer au Jeu, par nécessité ou aux fins utiles pour : (i) améliorer l'expérience de jeu en ajoutant un nouveau contenu au jeu ; (ii) ajouter de nouvelles fonctionnalités dans le jeu ; (iii) améliorer le contenu ou les caractéristiques présents dans le jeu ; (iv) corriger les "bogues" qui peuvent altérer le jeu ; (v) déterminer comment vous et les autres joueurs utilisent le jeu afin d'améliorer le jeu en conséquence pour tous les utilisateurs ; (vi) vous protéger et protéger les autres joueurs contre la triche ; et (vii) rendre l'environnement de jeu plus sûr. Blizzard Entertainment Europe peut choisir de mettre le Jeu à jour à distance, y compris et sans limitation, le Client du Jeu installé sur l'ordinateur de l'utilisateur, sans que l'utilisateur en soit prévenu ou donne son accord, et vous donnez par la présente votre accord à Blizzard Entertainment Europe pour lui permettre de déployer et d'appliquer de telles mises à jour ou modifications du Jeu.

#### 8. Durée du composant "en ligne" du Jeu

Ce jeu est un jeu "en ligne" qui se joue uniquement via Internet et le Service proposé par Blizzard Entertainment. Il est de votre seule responsabilité d'obtenir et de maintenir votre connexion Internet et d'en payer toutes les charges afférentes. Vous comprenez et acceptez que le Service est proposé à l'entière discréction de Blizzard Entertainment et qu'il peut être suspendu temporairement pour maintenance, test, remplacement ou réparation des équipements de télécommunication relatifs à *World of Warcraft*, ainsi que pour des interruptions de transmission ou toute autre nécessité opérationnelle du système.

#### 9. Limitation de Garantie

Blizzard exclut expressément toute garantie concernant le Jeu, y compris concernant le Client du Jeu et le Manuel. LE JEU, LE CLIENT DU JEU ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS "EN L'ETAT", SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION, D'ADÉQUATION A UNE DESTINATION OU USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. La totalité du risque découlant de l'usage ou de la performance du Jeu, du Client du Jeu et du (des) Manuel(s) reste à la charge de l'Utilisateur. Nonobstant ce qui suit et conformément à la Directive Européenne 99/44/EC, dans le cas où un de ces supports serait défectueux, et si vous informez Blizzard de ce défaut dans un délai de (i) deux (2) mois suivant la date du jour où vous avez découvert ce défaut et dans un délai de (ii) deux (2) ans suivant la date de l'achat du Jeu, Blizzard pourra, sur présentation de la preuve de l'achat du support défectueux, soit, et à sa seule option, (i) corriger le défaut, (ii) remplacer le Jeu, ou (iii) vous rembourser. CECI EST VOTRE SEUL ET EXCLUSIF RECOURS AU TITRE DE LA GARANTIE EXPRESSE FIGURANT DANS CETTE SECTION. CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE GARANTIE IMPLICITE, AUQUEL CAS LES LIMITATIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

#### 10. Exonération de responsabilité.

NI BLIZZARD ENTERTAINMENT, NI SA MAISON MÈRE, NI SES FILIALES, SES AFFILIES, SES CONCESSIONS, NE SAURAIENT DE QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT ÊTRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RÉSULTANT DE L'UTILISATION DU JEU ET NOTAMMENT, SANS QUE CETTE LISTE SOIT EXHAUSTIVE, LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ÉCHÉCS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES OU DE TOUT AUTRE DOMMAGE OU Perte DE NATURE QUELLE QU'ELLE SOIT. DE PLUS, BLIZZARD NE POURRA ÊTRE TENU RESPONSABLE EN AUCUNE FAÇON POUR LA Perte OU LES DOMMAGES CONCERNANT LES PERSONNAGES DES JOUEURS, LES COMPTES, STATISTIQUES OU INFORMATIONS SUR LE PROFIL DES UTILISATEURS STOCKÉES PAR LE JEU ET/OU LE SERVICE. BLIZZARD ENTERTAINMENT NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DES INTERRUPTIONS DE SERVICE Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES PROBLÈMES ENGENDRÉS PAR LES FOURNISSEURS D'ACCÈS INTERNET, LES PANNES DE LOGICIELS OU DE MATÉRIEL OU TOUT ÉVÉNEMENT QUI POURRAIT ENTRAINER LA Perte DE DONNÉES OU LA PERTURBATION DU SERVICE. EN AUCUN CAS BLIZZARD ENTERTAINMENT NE POURRA ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES INDIRECTS, INCIDENTS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU CONSÉCUTIFS. Certains États ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

## 11. Mesures équitables

Par la présente, vous comprenez que le non-respect des termes de Contrat entraînerait un préjudice irrémédiable pour Blizzard et en conséquence, vous acceptez que Blizzard soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en œuvre les mesures équitables prévues aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres recours que peut avoir Blizzard en vertu du droit applicable. Dans le cas où une des parties engagerait une procédure judiciaire en rapport avec ce Contrat, la partie gagnante sera fondée à recouvrir de la part de l'autre partie tous les frais, honoraires d'avocats et autres dépenses encourues du fait du litige.

## 12. Modifications de la Licence

Blizzard Entertainment se réserve le droit, à sa seule discréction, de changer, modifier, ajouter, compléter ou effacer tout terme ou toute condition du Contrat de Licence lors des mises à jour du Client du Jeu et ceci avec un préavis de un (1) mois annoncé de la manière suivante : Blizzard Entertainment Europe publiera toute modification du Contrat de Licence sur le site Internet de *World of Warcraft* et publiera la version révisée sur ledit site et pourra également vous en informer à sa seule discréction par email, par courrier ou par un écran "pop-up". Par le biais de cette notification, Blizzard Entertainment vous informera du fait que le Contrat de Licence a été modifié et rappellera qu'à l'expiration du délai d'un mois à compter de la publication de ces modifications, l'installation ou l'utilisation du jeu vaudront acceptation de ces modifications. Si une modification ultérieure de la Licence vous semble inacceptable, vous pourrez mettre fin à la licence comme indiquée section 5. Si vous continuez à utiliser le Jeu après qu'une modification de ce Contrat de Licence ait été notifiée, il sera considéré que vous avez accepté tous les changements. La version modifiée du Contrat de Licence entrera en vigueur au début du second mois suivant la publication des modifications à moins que Blizzard Entertainment n'ait reçu votre notification de résiliation dans ce délai.

## 13. Divers

Ce Contrat de Licence est réputé avoir été conclu et exécuté dans votre pays de résidence et tout conflit s'y rapportant devra être résolu conformément au droit de ce pays, y compris les règles de conflit de lois applicables. Dans le cas où certaines provisions de ce Contrat de Licence seraient jugées inapplicables par une cour ou une juridiction compétente, ces provisions resteront applicables dans la limite maximale de la loi. Les autres dispositions conserveront toute leur force légale. Ce Contrat de Licence constitue et représente l'accord complet des parties et remplace et annule tout accord préalable, oral ou écrit. Toutefois, cette Licence coexiste avec, mais ne remplace pas, les Conditions d'Utilisation. Dans la mesure où certaines dispositions de cette Licence entreraient en conflit avec certaines dispositions des Conditions d'Utilisation, les dispositions des Conditions d'Utilisation prévaudront. Les sections 9, 10, 12 et 13 de cette Licence resteront en vigueur même après résiliation de la Licence.

Je reconnais par la présente avoir lu et compris les termes de ce Contrat de Licence et je suis conscient qu'en installant le Client du Jeu, j'accepte d'être lié par les termes et conditions de ce Contrat de Licence.

© 2004-2006 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. *World of Warcraft* est une marque, Warcraft et Blizzard Entertainment Europe sont des marques commerciales ou déposées de Blizzard Entertainment Europe aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Ce Contrat de Licence peut être vu et imprimé sur le site Internet suivant :

<http://www.wow-europe.com/fr/legal/eula.html>

## The PEGI age rating system:

Le système de classification PEGI

El sistema de clasificación por edad PEGI:

Il sistema di classificazione PEGI

Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays !

Nota: ¡Variará en función del país!

Nota: Può variare a seconda del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE  
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE  
LENGUAJE INAPROPiado  
CATTIVO LINGUAGGIO  
VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION  
LA DISCRIMINATION  
DISCRIMINACIÓN  
DISCRIMINAZIONE  
DISKRIMINIERUNG



DRUGS  
LES DROGUES  
DROGAS  
DROGHE  
DROGEN



FEAR  
LA PEUR  
TERROR  
PAURA  
ANGST UND SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT  
LE CONTENU SEXUEL  
CONTENIDO SEXUAL  
SESSO  
SEXUELLER INHALT



VIOLENCE  
LA VIOLENCE  
VIOLENCIA  
VIOLENZA  
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>