



STARCRRAFT II : WINGS OF LIBERTY

Blizzard Entertainment (2010)



guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Découpage du jeu.....	2
Orientation.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. DETAIL DU PARCOURS.....	3
Introduction.....	3
Campagne MAR SARA.....	3
Campagne ARTEFACT.....	5
Campagne COLONIE.....	9
Campagne INFILTRATION.....	12
Campagne REBELLION.....	15
Campagne PROPHETIE.....	20
Campagne DENOUEMENT.....	24



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Starcraft II : Wings of Liberty**. Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin du jeu. Il détaille les actions à mener pour remporter chaque mission **en mode normal**. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

N.B. : Les 2 flèches cliquables à droite dans l'en-tête de ce document permettent de rejoindre respectivement son sommaire et sa fin.

Découpage du jeu

Starcraft II : Wings of liberty couvre une campagne dans laquelle le joueur est dans le camp des Terrans. Cette campagne est subdivisée en sous-campagnes thématiques de plusieurs missions individuelles, parfois entrecoupées de séquences cinématiques. Pour chaque mission, je rappelle :

- la planète où l'action a lieu
- les héros éventuels (unités à garder en vie pour remplir la mission) et sous quelle apparence ils se présentent
- les alliés éventuels (espèces dont certaines unités sont initialement passives mais rejoignent vos rangs si vous établissez un contact)
- les espèces de vos adversaires
- la nouvelle technologie (unité ou bâtiment) disponible à partir de cette mission
- les récompenses éventuelles en points de recherche, nouvelles technologies ou mercenaires disponibles au terme de la mission

Orientation

A de nombreuses reprises dans ce guide, j'utilise les 4 points cardinaux (Nord, Sud, Est, Ouest) pour situer un emplacement sur la carte. Je les mentionnerai systématiquement sous la forme de leurs initiales (N, S, NO, SSE, etc.).

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état (ce fichier PDF). Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Sa dernière version est téléchargeable sur le site **asthalis.free.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

[JEUX PC / STARCRRAFT II : WINGS OF LIBERTY / DOCUMENTS](#)

N.B. : La vignette du jeu (à gauche dans l'en-tête de ce document) est un autre lien cliquable vers cette page.



2. DETAIL DU PARCOURS

Introduction

Depuis 4 ans, le combattant de la liberté Jim Raynor hante la périphérie de l'espace terran, poursuivant sa croisade pour renverser la tyrannie de l'empereur Arcturus Mengsk.

Mais les choses sont sur le point de changer. Un terrible pouvoir a été réveillé et Jim Raynor va devoir faire un choix cornélien entre sa vengeance et sa lutte pour la survie de l'humanité.

Campagne MAR SARA



Mission MAR SARA/1
LA LIBERATION

Planète : Mar Sara
Héros : Raynor (marine)
Alliés : TERRANS (civils)
Adversaires : TERRANS
Technologie disponible : Marine
Récompense : néant

Objectifs principaux :
- détruire le QG logistique
- Raynor doit survivre

Objectifs bonus :
- détruire les holo-tribunes du Dominion (6)

Sur Mar Sara, le Dominion a installé un QG logistique dans la station Nulpar. Ce bâtiment est sous le contrôle de Mengsk et Raynor souhaite le raser pour stopper les activités du tyran sur la planète.

Au début de la mission, Raynor est largué sur une route non loin du QG ennemi. Suivre la route vers l'E sans malgré les conseils d'une habitante de ne pas le faire. Eliminer les 2 marines au barrage SE puis une première holo-tribune plus loin. Après le véhicule abandonné, éliminer un autre marine et franchir l'arche en direction de la place centrale ([point de sauvegarde 1](#)).

La place est défendue par des marines du Dominion mais de nombreux marines alliés débarquent dans des capsules. Les aider à nettoyer la zone puis détruire la holo-tribune centrale, une autre au SE défendue par un petit groupe de marines et une autre isolée dans le passage SO. Rejoindre la route près du véhicule abandonné au NO de la place.

Des civils sont tenus en respect un peu plus loin. Eliminer les 2 gardes et détruire le véhicule, puis la holo-tribune. Franchir l'arche pour gagner d'autres alliés et détruire la (dernière) holo-tribune sur la droite.

Entrer dans la base ennemie au NE et éliminer les marines et les 2 vikings qui atterrissent. Les statues à l'entrée peuvent aussi être détruites. Finalement, détruire le QG.

Hauts faits

- la libération (15 pts) : réussir tous les objectifs
- Raynor II, le retour (10 pts) : tuer 5 unités avec Raynor en mode normal
- à bas Mengsk (10 pts) : tuer toutes les unités ennemies en mode difficile

Résumé

L'emprise du Dominion sur Mar Sara a diminué. Maintenant, le vieil ami de Raynor, Tychus, propose un contrat pour récupérer des fonds vitaux pour la résistance.



Mission MAR SARA/2
HORS-LA-LOI

Planète : Mar Sara
Héros : aucun
Alliés : TERRANS
Adversaires : TERRANS
Technologie disponible : Médic
Récompense : 45000 crédits

Objectifs principaux :
- détruire la base du Dominion

Objectifs bonus :
- sauver les rebelles

Vous apprenez par Findlay que le Dominion est à la recherche d'un artefact alien à la surface de Mar Sara. L'un des contacts de Findlay, le groupe Moëbius, offre une jolie somme à qui parviendrait à dérober cet artefact au Dominion. De quoi accélérer la révolte et procurer à Raynor les moyens d'organiser une contre-offensive.

Au NO, un forage est en cours pour récupérer l'artefact. Votre base est au SE et un message vous avertit qu'une base rebelle est attaquée au SO. Formez des marines et des médics et suivez la route au N de votre base pour aller rejoindre la base alliée ([point de sauvegarde 1](#)).

Cette base fournit 1 caserne, 3 dépôts, des marines et des médics. Récolter toutes les palettes de gaz et de minerai de la base. Un civil indique un passage au N de la base. 2 tourmenteurs attaquent près de la clôture.

Rejoindre le lieu de forage plus au N et attaquer le bunker. Rejoindre ensuite la base et attaquer en priorité les unités en place, puis la caserne et l'usine pour empêcher l'arrivée de nouvelles forces. Détruire alors le reste de la base.



Hauts faits

- hors-la-loi (15 pts) : réussir tous les objectifs
- sonnantes et rébuchantes (10 pts) : collecter toutes les palettes de minerai et de gaz
- hors d'haleine (10 pts) : réussir la mission en mode difficile en moins de 10 mn

Résumé

L'artéfact a été repris au Dominion. Raynor doit maintenant trouver un moyen de lui faire quitter la planète... ainsi qu'à ses hommes.



Mission MAR SARA/3
L'HEURE H

Planète : Mar Sara

Héros : aucun

Alliés : TERRANS

Adversaires : ZERGS

Technologie disponible : Bunkers

Récompense : 55000 crédits

Objectifs principaux :

- tenez bon jusqu'à l'évacuation

Objectifs bonus :

- sauvez les rebelles (3)

Maintenant que vous avez récupéré l'artéfact, vous devez attendre un transport pour rapatrier vos troupes à la station Nulpar. Une alerte annonce l'arrivée soudaine de zergs dans le secteur. Vous devez tenir la base jusqu'à l'arrivée du transport.

Placer les marines proches des ponts dans les bunkers et créer un nouveau bunker à chaque pont. créer de nouveaux marines pour remplir les bunkers et laisser quelques VCS sur place pour protéger les bunkers.

Un appel de détresse provient d'un groupe de marines à l'E. Envoyer un groupe de marines les rejoindre en éliminant les zerglings enterrés en chemin (palette de minerai) et les laisser sur place. Placer des tourelles supplémentaires entre les 2 ponts pour contrer les attaques aériennes. les attaques suivantes vers la base comptent des zerglings et des hydralisks. Un autre appel provient d'un groupe de marines et d'un médic au N. Envoyer le groupe de secours sur les lieux (palettes de minerai et de gaz).

Raynor fait une annonce à 10 minutes de l'évacuation ([point de sauvegarde 1](#)).

Placer et remplir un 3ème bunker en retrait à chaque pont pour repousser les attaques zergs (zerglings, hydralisks, mutalisks). Un autre appel provient d'un groupe de marines et d'un médic à l'O.

Envoyer à nouveau le groupe de secours sur place (palettes de minerai et de gaz) en évitant les bases zerg proches. Rapatrier le groupe vers la base par le pont O.

Raynor fait une annonce à 5 minutes de l'évacuation ([point de sauvegarde 2](#)).

Placer d'autres bunkers et améliorer les attaques des marines au centre technique. Les attaques s'intensifient à 2 minutes de l'évacuation. Matt Horner fait une annonce à 1 minute de l'évacuation.

Hauts faits

- l'heure H (15 pts) : réussir tous les objectifs
- irréductibles (10 pts) : réussir en mode normal sans perdre ou recycler un bâtiment
- la meilleure défense (10 pts) : détruire 4 couveuses en mode difficile

Résumé

Raynor a réussi à s'échapper de Mar Sara, mais découvre que les Zergs ont lancé une grande opération d'invasion de l'espace terran. Maintenant, il doit trouver des fonds pour se construire une armée en vue du conflit à venir.



Campagne ARTEFACT



**Mission ARTEFACT/1
LE CASSE DU SIECLE**

Planète : Monlyth
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : PROTOSS, ZERGS
Technologie disponible : Maraudeur
Récompense : 100000 crédits, +4 pts de recherche Protoss

Objectifs principaux :
- atteindre l'artéfact

Objectifs bonus :
- trouver les reliques Protoss (4)

Findlay a repéré un artéfact sur la planète Monlyth mais il est gardé par des Protoss fanatiques, les Tal'darim. L'artéfact a malheureusement également attiré un grand nombre de Zergs sur place et la bataille fait rage entre les 2 camps. Raynor espère profiter de cette bataille pour subtiliser discrètement l'artéfact.

Construire 2 bunkers au sommet de la rampe N de la base et y placer des marines. Swann fournit 4 maraudeurs en renfort. Former des maraudeurs, des marines et des médecins.

Une fois les bunkers pleins, descendre la rampe N et récolter une 1ère relique. S'approcher des zergs à l'O et attaquer l'aiguillon rampant au sommet de la rampe, puis continuer au SO par la rampe descendante sans chercher à combattre les zergs au N.

Approcher des 2 canons à ions Protoss au SO attirer le traqueur pour le détruire. Détruire les 2 canons à ions et envoyer une unité récupérer la 2e relique au bout du passage. Revenir vers la rampe de la base et avancer vers l'E. Détruire le pylône alimentant les 2 canons à ions et éliminer les protoss proches. Avancer vers le pont en détruisant d'abord les pylônes et les canons sur l'autre rive. Le passage est libéré après quelques secondes ([point de sauvegarde 1](#)).

Avancer au SE et éliminer les traqueurs. Du côté gauche, détruire le canon à ions et récupérer la 3ème relique. Approcher de la rampe au SE et viser les pylônes de la base protoss pour couper l'alimentation. Éliminer les protoss et détruire les bâtiments d'entraînement. Envoyer une unité dans le couloir à l'E pour récupérer la 4ème relique puis approcher de l'arche au N et libérer le passage ([point de sauvegarde 2](#)).

Rejoindre l'artéfact au N. Un système se déclenche et les 3 statues géantes s'animent. Les détruire pour récupérer l'artéfact. Kerrigan, la reine des Zergs, constate alors le succès de Raynor et le contacte une première fois.

Hauts faits

- le casse du siècle (15 pts) : réussir tous les objectifs
- solide comme un roc (10 pts) : réussir en mode normal sans qu'un gardien de pierre ne tue une seule de vos unités
- vol à la tire (10 pts) : réussir en mode difficile en moins de 15 mn

Résumé

Un nouvel artéfact a été récupéré pour la fondation Möbius, mais, une fois encore, Kerrigan a failli le trouver la première. Désormais, c'est une course contre la montre qui s'engage pour la découverte des autres artéfacts.



**Mission ARTEFACT/2
LES FOUILLES**

Planète : Xil
Héros : aucun
Alliés : TERRANS
Adversaires : PROTOSS
Technologie disponible : char de siège
Récompense : 120000 crédits, +3 pts de recherche Protoss

Objectifs principaux :
- récupérer la foreuse laser
- détruire la porte du temple Xel'Naga
- la foreuse laser doit survivre

Objectifs bonus :
- trouver les reliques Protoss (3)

Findlay informe Raynor qu'un autre artéfact se trouve apparemment sur la planète Xil, à proximité d'un grand temple Xel'Naga. L'énigmatique fondation Moëbius avait dépêché des troupes sur place et leur avait confié une gigantesque foreuse laser pour forcer la porte du temple. Depuis, tout contact a été perdu. Sans doute l'oeuvre des Tal'darim.

Le débarquement des forces de Raynor débute à l'E de la carte, non loin de la foreuse laser abandonnée à reconquérir. Après quelques pas dans le canyon, quelques Protoss vous font signe que vous n'êtes pas les bienvenus. Les éliminer et continuer au S. Plus loin, 3 canons à photos barrent la route. Heureusement, Swann fait envoyer 2 chars de siège pour vous en débarrasser. Plus loin, 2 traqueurs sont en vue en contrebas d'une falaise. Utiliser à nouveau les tanks pour les détruire à distance. Poursuivre alors la route pour retrouver la base abandonnée à proximité de la foreuse encore intacte.

Une fois les bâtiments sous votre contrôle, la foreuse se réactive et pointe d'elle-même la porte du temple Xel'Naga. Il est temps d'organiser la défense de la base avec des bunkers et des chars de sièges au sommet des rampes NO et SE de la base, seuls accès terrestres à la foreuse. Placer aussi quelques tourelles lance-missiles



supplémentaires autour de la foreuse pour contrer les attaques aériennes. Horner vous montre les emplacements des bases Protoss proches et vous laisse les commandes de la foreuse, qui peut aussi pointer son laser vers des ennemis pour vous en débarrasser plus facilement.

Plus tard, Horner vous révèle les emplacements de 3 reliques Protoss proches et vous conseille de détruire les temples qui les contiennent à l'aide de la foreuse. Y envoyer une unité rapide pour les rendre visibles, puis utiliser la foreuse avant de récupérer les reliques au milieu des décombres.

Tout en protégeant la base des attaques terrestres et aériennes, surveiller la progression de la foreuse sur le temple. Après la destruction des portes extérieure et intérieure, le laser attaque finalement le noyau, qui représente la dernière paroi avant d'accéder à l'artéfact stocké à l'intérieur.

Hauts faits

- les fouilles (15 pts) : réussir tous les objectifs
- massacre à la poinçonneuse (10 pts) : tuer 20 unités ennemies avec la foreuse laser en mode normal
- En Taro les bouseux ! (10 pts) : détruire 50 bâtiments protoss en mode difficile

Résumé

L'artéfact de Xil a été récupéré, mais Raynor s'est attiré la haine des fanatiques Protoss Tal'Darim. La fondation Möbius contactera Raynor prochainement pour lui indiquer l'emplacement d'artéfacts supplémentaires.



Mission ARTEFACT/3
LE FACTEUR MÖBIUS

Planète : Tyrador VIII

Héros : aucun

Alliés : TERRANS

Adversaires : PROTOSS

Technologie disponible : médovac

Récompense : 120000 crédits, +3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- détruire les noyaux de données (3)
- Kerrigan ne doit pas accéder à un noyau de données

Objectifs bonus :

- tuer le brutalisk

Le docteur Narud, un haut responsable de la fondation Möbius lance un appel au secours car son complexe de recherche est attaqué par les Zergs. L'évacuation est proche mais les noyaux de données contiennent encore les coordonnées d'autres artéfacts qui pourraient tomber dans les mains de Kerrigan. Il est donc urgent de détruire ces

noyaux avant que Kerrigan (qui a été détectée sur les lieux) s'en empare.

Kerrigan apparaît dès le début de la mission (ne jamais chercher à l'affronter directement !) et Narud vous propose son aide en envoyant des médivacs transportant des marines. Placer 2 bunkers au sommet de la rampe au SO de la base et les appuyer par un char de siège.

Rejoindre le goliath et les marines bloqués sur un toit proche (ces unités sont des mercenaires avec des caractéristiques augmentées) avec un médovac puis se servir de ces unités sur place pour détruire le 1^{er} noyau de données situé à proximité immédiate ([point de sauvegarde 1](#)) avant de les rapatrier à la base.

Un brutalisk est repéré au centre de la carte et Horner vous informe qu'un ver nydus menace la base. Avancer un char en mode siège pour s'en débarrasser et surveiller régulièrement l'arrivée de nouveaux vers. Construire en parallèle des vikings pour assurer la protection aérienne.

Un autre groupe d'alliés à secourir (un goliath et quelques marines) est signalé un peu plus tard près du noyau de données au N de la carte. Les rejoindre puis débarquer des chars de siège et des marines soutenus par des médics pour repousser les Zergs au N et détruire le 2^{ème} noyau de données ([point de sauvegarde 2](#)).

Envoyer un groupe de vikings tuer le brutalisk ([point de sauvegarde 3](#)). Renforcer le groupe et traverser la carte pour organiser un débarquement à proximité du dernier noyau de données à l'O. Amener plusieurs chars par médovac pour l'appui à longue distance. Une fois le groupe assez fourni, détruire le dernier noyau.

Hauts faits

- le facteur Möbius (15 pts) : réussir tous les objectifs
- la bande à Möbius (10 pts) : trouver tous les survivants de Möbius en mode normal
- noyau de résistance (10 pts) : réussir la mission en mode difficile avant que Kerrigan ne détruise 6 bâtiments abandonnés.

Résumé

Les coordonnées des artéfacts manquants ont failli tomber entre les mains de Kerrigan sur Tyrador. Maintenant, Raynor doit trouver les deux artéfacts restants avant elle.



Mission ARTEFACT/4
SUPERNOVA

Planète : Typhon XI

Héros : aucun

Alliés : aucun

Adversaires : PROTOSS

Technologie disponible : banshee

Récompense : 120000 crédits, +4 pts de recherche protoss



Objectifs principaux :

- nettoyer la zone d'atterrissage
- détruire la chambre de l'artéfact

Objectifs bonus :

- trouver les reliques protoss (4)

Typhon XI abrite l'un des 2 derniers artéfacts, au sein d'une base Protoss. Soudain, l'étoile proche se dilate et se métamorphose en supernova, brûlant peu à peu la surface de la planète, balayée par un mur de flammes. Le temps presse donc pour récupérer le précieux objet.

En début de mission, vous êtes aux commandes de banshees. Approcher de la zone d'atterrissage au NE et neutraliser les canons protoss en profitant de l'invisibilité et en visant d'abord le pylône qui les alimente. La base avancée est créée ([point de sauvegarde 1](#)). Peu de temps après, le mur de feu mobile est détecté à l'O et les Tal'Darim vous mettent en garde si vous osez les attaquer.

Placer un bunker pour protéger l'accès au NE de la base et envoyer quelques unités récupérer une relique Protoss derrière les cristaux à l'E. Développer les banshees et les renforcer par quelques vikings. Un peu plus tard, une base Protoss est repérée au NO, prête à être dévastée par le mur de feu.

Homer vous met en garde contre les flammes qui approchent. Il est temps de faire décoller les bâtiments qui peuvent se déplacer et de récupérer les unités d'infanterie enfermées dans les bunkers. L'avant-poste des Tal'Darim, repéré plus loin à l'E, ferait un bon site où réimplanter la base. En gardant les bâtiments à l'arrière, approcher de la base ennemie avec toutes les forces et neutraliser les canons en premier. Peu à peu, dégager la zone ([point de sauvegarde 2](#)) et reformer la base pour reprendre la collecte de ressources.

Avec un groupe d'assaut renforcé, reprendre la route vers l'E. Quelques Protoss sont postés au NE et une autre base Protoss surélevée est en place au SE. Conquérir cette base et transporter à nouveaux vos bâtiments pour échapper au feu. Une relique Protoss est dans le coin SE de la carte. Remonter enfin au N pour détruire la dernière base, qui abrite la chambre de l'artéfact.

Hauts faits

- Supervona (15 pts) : réussir tous les objectifs
- la tête froide (10 pts) : réussir la mission en mode normal sans perdre d'unité à cause du mur de feu
- la douleur tombée du ciel (10 pts) : abattre 75 unités ou bâtiments avec des banshees camouflées en mode difficile

Résumé

Le propriétaire de la fondation Moëbius n'est autre que Valérian Mengsk, le fils de l'empereur. Valérian pense que les artéfacts que vous avez récupérés peuvent être utilisés pour rendre à Kerrigan sa forme humaine.



Mission ARTEFACT/5
DANS LA GUEULE DU VIDE

Planète : Quadrant Sigma

Héros : aucun

Alliés : PROTOSS

Adversaires : PROTOSS

Technologie disponible : cuirassé

Récompense : 125000 crédits, +4 pts de recherche protoss

Objectifs principaux :

- nettoyer la zone d'atterrissage
- détruire la chambre de l'artéfact

Objectifs bonus :

- trouver les reliques protoss (4)

Le dernier artéfact est au coeur d'une plateforme spatiale défendue par des générateurs de champs brisants imposant des unités lourdement blindées pour les atteindre et les détruire. Les Tal'Darim sont installés sur les lieux.

Au début de la mission, vous êtes à la tête d'un groupe de cuirassés proche du premier champ brisant. En utilisant les canons Yamato pour laisser les cuirassés le minimum de temps dans la zone de champ, détruire le générateur. La zone dégagée permet d'installer une base avancée ([point de sauvegarde 1](#)). Installer des bunkers au sommet de la rampe SO et les compléter par des tourelles lance-missile.

Des ressources en minerai et en gaz sont éparpillées dans le secteur au bas de cette rampe et défendues par des archontes et des traqueurs. Eliminer ces unités pour accélérer votre développement. Compléter les cuirassés avec un groupe de vikings et surveiller le bord SO de la plateforme, où débarque souvent l'ennemi. favoriser la fabrication des cuirassés pour la suite et augmenter rapidement leurs armes et leur bouclier.

Approcher un groupe de cuirassés du champ brisant le plus à l'E en supprimant d'abord à distance les canons à ions barrant le passage puis viser le générateur. Une fois le champ neutralisé, un templier noir vous informe que plusieurs de ses frères sont emprisonnés par les Tal'Darim en plusieurs lieux et pourraient vous aider une fois libérés. Les 4 emplacements des templiers noirs captifs sont ajoutés sur la carte ([point de sauvegarde 2](#)).

Avant d'avancer plus loin, réparer les cuirassés et construire des médivacs pour permettre à des unités d'aller récolter les ressources éparpillés sur les hauteurs, au N de la base et dans les zones conquises. Libérer tous les groupes de templiers noirs à proximité pour renforcer vos forces terrestres, tout en profitant de leur invisibilité. Utiliser les canons Yamato des cuirassés mais ne jamais les déplacer dans une zone couverte par 2 champs brisants. Systématiser ces actions à chaque nouveau champ brisant neutralisé.



L'ennemi riposte d'abord avec des phénix puis des porte-nefs plus à l'O. Progresser avec les templiers noirs libérés pour affaiblir les forces au sol. Au 2ème champ neutralisé, la chambre forte où se trouve le dernier artéfact se referme et un vaisseau-mère ennemi apparaît ([point de sauvegarde 3](#)).

Progresser vers l'O en détruisant un à un les générateurs et, une fois les cuirassés bien armés et en nombre suffisant, attaquer directement le vaisseau-mère (plusieurs vagues d'assauts nécessaires). Bien veiller à l'état des cuirassés avant l'assaut final sur la chambre forte.

Hauts faits

- dans la gueule du vide (15 pts) : réussir tous les objectifs
- la clé des champs (10 pts) : détruire tous les générateurs de champ brisant en mode normal
- maître de l'univers (10 pts) : réussir la mission sans perdre d'unité dans le champ brisant en mode difficile

Résumé

Arracher le dernier artéfact au vaisseau-monde Xel'Naga n'a pas été facile. La voie est maintenant libre pour une attaque contre Kerrigan elle-même sur Char. Une fois l'assaut lancé, il ne sera plus possible de reculer.



Campagne COLONIE



**Mission COLONIE/1
L'EVACUATION**

Planète : Agria
Héros : aucun
Alliés : TERRANS
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : Flammeurs
Récompense : 100000 crédits + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- atteindre la colonie du Dr Hanson
- escorter les colons jusqu'aux vaisseaux de la colonie (50)

Objectifs bonus :

- collecter de l'ADN de chrysalide (3)

Sur Agria, une colonie alliée est menacée par les zergs et le Dr Hanson lance un SOS. Les colons ont déjà commencé l'évacuation de la base mais le chemin entre la base et le spatioport est coupé par les zergs. Vous êtes largué sur une route non loin de la base alliée pour aller escorter les transports terrestres alliés vers le spatioport.

rejoindre la colonie alliée à l'O par la route en éliminant les zerglings en chemin (palette de minerai et palette de gaz dans les 2 champs au N, [point de sauvegarde 1](#))

Collecter du minerai et du gaz avec les VCS alliés. Former des unités d'infanterie en s'aidant des mercenaires marines. Un transport s'arrête au centre de la base pour embarquer les civils. L'escorter avec toutes les unités offensives lorsqu'il est plein et se met en route vers le spatioport. Sur la route, attaques de zerglings et palettes de minerai/gaz. A droite de la rampe du spatioport, récolter la chrysalide (zerglings enterrés et palette de minerai à proximité et à gauche, [point de sauvegarde 2](#))

En renvoyant les unités vers la base, explorer le chemin forestier à l'O faisant la jonction entre les 2 bunkers aperçus sur le côté gauche de la route (zerglings, palettes minerai/gaz, chrysalide protégée par un hydralisk près du bord O).

Escorter le 2ème convoi (zerglings, hydralisks, bunkers vides attaqués) en avançant le véhicule ([point de sauvegarde 3](#)).

En renvoyant les unités vers la base, explorer le chemin forestier à l'E (coude de la route vers la gauche, palettes minerai/gaz, zerglings et hydralisk protégeant une chrysalide) en restant proche de la route (base Zerg dans le cul-de-sac à l'E). Rassembler les troupes pour escorter le 3ème convoi (zerglings+, hydralisks, dominants) puis le 4ème convoi (idem + capsules, [point de sauvegarde 4](#)).

Rassembler les troupes pour escorter le 5ème convoi (idem + tunneliers). La dernière navette décolle en laissant Agria envahie par les zergs.

Hauts faits

- l'évacuation (15 pts) : réussir tous les objectifs
- attention, fragile (10 pts) : réussir en mode normal sans perdre de camion de transport
- sans concession (10 pts) : réussir en mode difficile sans perdre ou recycler de bâtiment

Résumé

Les colons survivants ont été évacués vers Meinhoff, et le Dr Ariel Hanson a rejoint la cause de Raynor. Les colons doivent encore trouver un foyer permanent.



**Mission COLONIE/2
INFESTATION**

Planète : Meinhoff
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : Tourmenteurs
Récompense : 110000 crédits + 2 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- nettoyer l'infestation (144 bâtiments)

Objectifs bonus :

- tuer les infestateurs (2)

Sur Meinhoff, les habitants d'une colonie Terrane semblent avoir disparu alors que leurs bâtiments sont touchés par une mystérieuse contamination. Raynor découvre que les habitants ont été infestés par des Zergs et qu'ils ne sortent que la nuit en raison des radiations de leur étoile proche durant la journée. Poussé par Hanson, Raynor décide de stopper l'infestation en rasant la colonie.

Installer 2 bunkers aux sorties N et E de la base puis y installer des marines et/ou des flammeurs, en gardant un VCS à proximité. Swann fournit rapidement une usine et 4 tourmenteurs en renfort. Construire une 2ème usine et un grand nombre de tourmenteurs. La planète est déserte le jour mais les terrans infestés attaquent la base chaque nuit (1 point de sauvegarde chaque fin de nuit). Placer 3 bunkers vers les barricades au SO de la base (elles cèdent plus tard dans la partie). Dès qu'une nuit se termine, envoyer les tourmenteurs à l'assaut des bâtiments autour de la base et nettoyer les lieux zone par zone.

Plus tard dans la mission, Horner vous informe que 2 infestateurs (de puissantes créatures Zergs) sont de sortie le jour à 2 emplacements repérés sur la carte. Vous pouvez les éliminer en laissant un groupe important de tourmenteurs sur place, puis en le rapatriant rapidement



à la base une fois le monstre tué.

Les bâtiments situés au SE de la carte sont protégés par des aiguillons rampants, à éliminer en priorité.

Hauts faits

- infestation (15 pts) : réussir tous les objectifs
- 28 minutes plus tard (10 pts) : réussir en mode normal avant la 5ème nuit
- l'armée des ténèbres (10 pts) : détruire 15 bâtiments contaminés de nuit en mode difficile

Résumé

La contamination sur Meinhoff a été stoppée et les colons se sont installés sur le monde-jardin de Havre. reste à voir si les colons survivants sont également contaminés.



Mission COLONIE/3a
HAVRE DE PAIX

Planète : Havre
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : PROTOSS
Technologie disponible : Vikings
Récompense : 125000 crédits + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- détruire les Nexus protoss (3/3)

Objectifs bonus :

- arrêter la première flotte de la terreur
- arrêter la deuxième flotte de la terreur
- arrêter la troisième flotte de la terreur

Cette mission correspond au cas où vous avez décidé (au grand soulagement d'Ariel Hanson) de sauver les derniers colons Terrans sur Havre en combattant les Protoss venus brûler leurs bases pour éviter tout risque de contamination par des unités atteintes par un virus Zerg.

Au début de la mission, les Protoss ont installé 3 nexus à proximité de 4 camps Terrans. Le Purificateur, un puissant vaisseau-mère, est sur les lieux au bout de quelques minutes pour commencer à brûler chacun des camps Terrans. Ce vaisseau est alimenté par les 3 Nexus, qu'il faut détruire avant de pouvoir le frapper directement.

Commencer par placer 2 bunkers armés au sud de la base pour la protéger. Le Purificateur s'en prend rapidement au camp le plus au sud, qui semble impossible à sauver. Ensuite, développer massivement des vikings et les compléter par des chars de siège pour atteindre plus facilement les cibles terrestres à longue distance. Selon le besoin, les vikings peuvent combattre en l'air ou au sol.

Le Purificateur se déplace lentement et met un certain temps pour se charger en énergie un fois à la verticale d'un camp. Au fil des alertes signalées par Horner, envoyer des vikings par les airs pour neutraliser les forces aériennes (pensez à améliorer progressivement les caractéristiques des vikings et à les recharger avec des VCS entre 2 assauts). Lorsqu'un camp est sauvé, un vaisseau Hercule emmène les rescapés et des bonus en cristaux et en gaz prennent sa place.

Le premier camp Terran attaqué est le camp SO. Détruire le Nexus le plus proche au NE protégé par quelques unités aériennes. Attaquer le Nexus au SO en accélérant les choses avec des chars de siège ([point de sauvegarde 1](#)). Sauver le camp Terran au centre de la carte.

Utiliser les chars de siège pour détruire les canons à ions autour du dernier Nexus au SO puis le Nexus lui-même. Le Purificateur est alors vulnérable et l'état de ses boucliers est affiché à l'écran. Envoyer toutes les forces aériennes sur lui pour le détruire.

Hauts faits

- Havre de paix (15 pts) : réussir tous les objectifs
- Vous ne passerez pas (10 pts) : sauver 3 avant-postes des colons en mode normal
- Mon précieux ! (10 pts) : sauver 2 avant-postes des colons en mode difficile

Résumé

Les terrifiantes flottes protoss ont été repoussées, et la contamination soignée. Le Dr Hanson et les colons sont désormais libres de commencer une nouvelle vie sur Havre.



Mission COLONIE/3b
LA CHUTE DE HAVRE

Planète : Havre
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : Vikings
Récompense : 125000 crédits + 3 pts de recherche protoss

Objectifs principaux :

- éliminer la contamination (4 restantes)

Cette mission correspond au cas où vous avez décidé (malgré la désapprobation d'Ariel Hanson) de vous charger de l'élimination des derniers colons Terrans sur Havre, afin de stopper la contamination due à un virus Zerg porté par quelques unités.

Au début de la mission, les Zergs ont infecté 4 camps Terrans qu'il faut détruire entièrement pour stopper toute contamination sur la planète. Il faut donc détruire tous les bâtiments (dont un bâtiment virophage au centre de chaque camp) et unités Zergs qui les



protègent.

En premier lieu, placer un bunker au NE de la base dans la direction de la base infectée la plus proche pour contrer les attaques périodiques de Terrans infectés. Comme pour la mission « Havre de paix », développer massivement les vikings comme unité principale d'assaut et les appuyer par des chars de siège. Libérer le camp le plus proche.

Certains Terrans contaminés se déplacent sur la carte pour aller infester d'autres base (Homer donne l'alerte quand c'est le cas). Détruire ces Terrans le plus tôt possible ou s'attaquer immédiatement à la nouvelle base infectée pour ne pas être rapidement débordé par un nombre de bases à sauver qui augmente. En particulier, attaquer le bâtiment virophage (en place ou en cours de mutation) au centre de chaque camp infesté.

Après 2 bases libérées, Homer vous avertit que le professeur Hanson s'est enfermé dans le laboratoire et qu'il craint qu'elle ne fasse une bêtise suite à votre décision d'éliminer les derniers colons Terrans. Continuer à augmenter votre armada de vikings et à améliorer leurs caractéristiques pour venir plus facilement à bout des nouveaux camps infectés ([point de sauvegarde 1](#) si 2 camps restants).

Progresser en suivant toujours la même technique : garder les vikings en mode aérien et avancer les chars pour détruire les défenses de chaque base.

Hauts faits

- la chute de Havre (15 pts) : réussir tous les objectifs
- médecin de campagne (10 pts) : réussir la mission en protégeant 3 camps en mode normal
- visite à domicile (10 pts) : réussir la mission en protégeant 5 camps en mode difficile

Résumé

Les colons contaminés de Havre ont été éliminés. Le Dr Hanson, également atteinte, compte parmi les victimes. Regrettable, mais nécessaire.



Campagne INFILTRATION



Mission INFILTRATION/1
LE JARDIN DU DIABLE

Planète : Pierre Rouge III
Héros : aucun
Alliés : TERRANS
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : Faucheurs
Récompense : 110000 crédits + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :
- récolter 8000 unités de minerai

Objectifs bonus :
- trouver les mineurs de Tosh
- tuer le Brutalisk (recherche)

Tosh, un mystérieux aventurier aux allures de fantôme, vous demande votre aide pour extraire du minerai sur Pierre Rouge. Il vous propose en retour le partage des gains et la technologie nécessaire pour constituer une armée de faucheurs. Mais les gisements sont dans des zones régulièrement recouvertes par la lave, obligeant les VCS et toutes vos forces à fuir vers les hauteurs à chaque alerte.

Construire 2 bunkers à chaque rampe de la base et y placer des marines. Tosh fournit 4 faucheurs et indique une zone au NE où retrouver des rescapés. Rejoindre la zone (autres VCS + centre de commandement + faucheurs au N).

Explorer la carte avec les faucheurs pour trouver de nombreuses ressources dans les hauteurs (y compris sur le pourtour de la base principale). Déplacer le centre de commandement principal plus près de la rampe S puis lancer la récolte vers les gisements proches de la rampe. Tosh indique plus tard les emplacements d'autres gisements.

Rejoindre progressivement la zone centrale de la carte au sommet de la rampe et éliminer les zerglings enterrés pour y amener l'un des centres de commandement et en faire un refuge pour les VCS.

Plus tard dans la partie, Stetmann détecte un brutalisk, une puissante créature Zerg, au SO. Nettoyer la première zone en hauteur proche de la créature et en faire un autre refuge pour les VCS.

Constituer un groupe d'assaut pour éliminer le brutalisk et envoyer des forces dans les zones en hauteur proches des bases Zergs. D'autres faucheurs alliés attendent sur des hauteurs à l'E de la carte. Continuer l'exploration en exploitant le minerai trouvé dans les ruches zergs une fois détruites ([points de sauvegarde 1 et 2 à 4000 et 6500 unités de minerai](#)).

Hauts faits

- le jardin du diable (15 pts) : réussir tous les objectifs
- homard à la terrane (10 pts) : faire mourir le brutalisk dans la lave en mode normal
- ça va faucher (10 pts) : trouver tous les membres de l'équipe de Tosh en mode difficile

Résumé

Le contrat de minage sur Pierre-Rouge s'est révélé très profitable. Tosh a d'autres missions pour Raynor qui pourraient s'avérer tout aussi lucratives.



Mission INFILTRATION/2
ENFER VERT

Planète : Bel'Shir
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : PROTOSS
Technologie disponible : Goliaths
Récompense : 120000 crédits + 3 pts de recherche protoss

Objectifs principaux :
- récolter de la terrazine (7/7)
- les Protoss ne doivent pas sceller 7 autels

Objectifs bonus :
- trouver les reliques protoss (3/3) (recherche)

Tosh propose à Raynor de se rendre sur Bell'Shir, fief des Tal'Darim, des Protoss fanatiques qui prétendent détenir le « souffle de vie ». Il s'agit en réalité de Terrazine, un gaz rare à forte valeur marchande, que les VCS sont capables de récolter. Raynor accepte la proposition.

Dès l'arrivée sur la planète, Tosh indique où se trouvent les sites de Terrazine (13 au total). Envoyer rapidement un VCS escorté de goliaths au site le plus proche (au SO) pour commencer la récolte. Les Tal'Darim ne mettent pas longtemps à réagir et menacent de passer à l'attaque.

Placer rapidement 2 bunkers à chaque rampe d'accès à la base au NE de la base et commencer à construire massivement des goliaths, appuyés par de l'infanterie. Devant la menace, les Tal'Darim commencent à sceller un à un les sites d'extraction mais cette opération n'est pas immédiate : si la sonde Protoss chargée de l'opération est détruite avant d'avoir terminé la tâche, le site reste accessible.

Aller exploiter les sites d'extraction de plus en plus lointains avec un groupe constitué de goliaths et de plusieurs VCS (l'un destiné à l'extraction et les autres à la réparation des goliaths). Garder quelques défenses vers la base car les Tal'Darim attaqueront de temps en temps avec des forces croissantes ([points de sauvegarde 1, 2 et 3 lorsque 1, 3 puis 6 sites de Terrazine sont exploités](#)).



Hauts faits

- l'enfer vert (15 pts) : réussir tous les objectifs
- touche pas à mon pote (10 pts) : empêcher les Protoss de tuer le moindre VCS en mode normal
- coupure de gaz (10 pts) : empêcher les Protoss de sceller le moindre autel Tal'Darim en mode difficile

Résumé

Raynor a récupéré la terrazine mais s'est au passage attiré la haine d'une secte de fanatiques Protoss connus sous le nom de Tal'Darim. Sur l'Hypérior, Horner a reçu un mystérieux message affirmant que Tosh est un assassin.



Mission INFILTRATION/3a
LA GRANDE EVASION

Planète : Neo Folsom

Héros : Tosh (spectre)

Alliés : TERRANS

Adversaires : TERRANS

Technologie disponible : Spectres

Récompense : 120000 crédits + 50000 crédits potentiels

Objectifs principaux :

- détruire la base principale de la prison
- Tosh doit survivre

Objectifs bonus :

- Tuer les gardes du quartier de détention A (25000 crédits)
- Tuer les gardes du quartier de détention B (25000 crédits)

Cette mission correspond au cas où vous avez décidé de suivre Tosh pour libérer des prisonniers sur Néo-Folsom, une planète-prison où sont enfermés de nombreux contestataires du Dominion dirigé par Mengsk. La seule unité commandée par le joueur est Tosh, sous la forme d'un spectre. Il est aidé plus tard par des renforts Terrans auto-gérés et régulièrement renouvelés.

Utiliser les facultés de Tosh pour éliminer les premiers gardes. A l'approche de la tourelle lance-missile (capable de le détecter), neutraliser les gardes en priorité. Utiliser le bouclier psychique pour venir à bout du char en mode siège un peu plus loin. Raynor annonce que ses troupes viendront bientôt vous aider.

Plus loin, rester hors de la zone de détection pour détruire le bunker sur la gauche et le char en mode siège placé derrière. Utiliser le bouclier psychique pour le bunker de droite, appuyé par les médecins en renfort. Aidé par les marines alliés, détruire les bâtiments suivants pour permettre d'établir une nouvelle base avancée de renforts ([point de sauvegarde 1](#)).

Continuer à progresser vers les bunkers suivants à l'aide des renforts.

Tosh vous propose d'utiliser sa faculté de cannibalisme pour récupérer de l'énergie. Neutraliser les marines ennemis qui ripostent et les 2 chars en mode siège derrière les bunkers.

A la hauteur des bunkers, une bifurcation au NO conduit à un quartier de détention (signalé par Horner). Envoyer Tosh étourdir puis éliminer les gardes et détruire le char en mode siège à droite de l'entrée. Une fois la tourelle lance-missile détruite, les détenus sont libres et courent prendre les commandes des crotales stationnés à proximité pour vous aider.

Reprendre la progression vers le sud pour neutraliser 2 bunkers appuyés par 2 chars en mode siège (attention à la zone de détection de la tourelle sur la droite). Plus loin, détruire les bâtiments pour établir une nouvelle base avancée ([point de sauvegarde 2](#)).

Un autre quartier de détention est accessible au SO (signalé par Horner). Procéder comme le premier en y envoyant Tosh. Le quartier est surveillé par un corbeau effectuant des allers-retours (zone de détection mobile). Suivre les mouvements du corbeau pour neutraliser les chars en mode siège puis détruire le corbeau. Les pilotes libérés vont prendre les commandes de chars stationnés à proximité.

Reprendre la progression au NO avec ces nouveaux renforts. Raynor annonce bientôt qu'un missile nucléaire est prêt et que Tosh peut s'en servir. Utiliser à missile à proximité de la grande porte puis s'introduire dans le dernier secteur en faisant appel à de nouveaux missiles. Avec les renforts alliés, détruisez toutes les installations pour aboutir à la libération des prisonniers.

Hauts faits

- la grande évasion (15 pts) : réussir tous les objectifs
- Tosh la main froide (10 pts) : réussir la mission sans que Tosh ne passe sous les 100 points de vie en mode normal
- le rock du bagne (10 pts) : réussir la mission en mode difficile en moins de 25 minutes

Résumé

Néo-Folsom a été détruite et les prisonniers politiques libérés. Tosh s'est joint au mouvement de résistance de Raynor et forme de nouveaux spectres pour lutter contre le Dominion.



Mission INFILTRATION/3b
LA FANTOME MENACE

Planète : Avernus

Héros : Nova (fantôme)

Alliés : aucun

Adversaires : TERRANS

Technologie disponible : Fantômes

Récompense : 120000 crédits + 50000 crédits potentiels



Objectifs principaux :

- détruire les réserves de Jorium
- détruire le réservoir de Terrazine
- détruire l'endoctrineur psi
- Nova doit survivre

Objectifs bonus :

- tuer des spectres (10, 5000 crédits pièce)

Cette mission correspond au cas où vous avez décidé de suivre Nova, qui souhaite stopper Tosh pour l'empêcher de libérer des détenus dangereux et en faire des spectres. La mission se déroule sur 3 cartes successives, correspondant à chacun des 3 objectifs principaux.

Au début de la mission, le joueur commande séparément 12 marines appuyés par 4 médecins et Nova, qui a atterri dans une zone voisine.

Déplacer Nova vers l'E, éliminer le maraudeur et les 3 marines. Plus loin, une tourelle lance-missile rend Nova vulnérable avec sa zone de détection. Arrêter Nova.

Reprendre le commandement des autres unités pour détruire le bunker au NE (utiliser la faculté de guérison des médecins). Éliminer 2 marines vers la rampe sur la droite. Raynor appelle Nova à la rescousse pour faire sauter la porte suivante. Monter la rampe sur la droite pour détruire la tourelle lance-missile capable de détecter Nova.

Une fois Nova libérée, la diriger au N pour faire sauter les commandes de la porte (signalées à l'écran) et lui permettre de rejoindre le reste du groupe.

Plus loin au N, neutraliser l'infanterie ennemie et les tourelles au sommet de la rampe. Nova signale la présence d'un char de siège un peu plus loin et propose d'en prendre le contrôle. Utiliser la télépathie pour faire de ce char une unité alliée et poursuivre la progression vers le SO en éliminant le corbeau.

Au début de la rampe suivante, Nova détecte un spectre (également signalé sur la minicarte). Utiliser son tir longue distance pour l'éliminer. Éliminer un autre spectre un peu plus haut puis rejoindre les installations de traitement de Jorium. Utiliser le char pour abattre des cibles à distance, détruire le croiseur ennemi protégeant la zone puis la machine principale de traitement de Jorium. Tosh vous fait part de son mécontentement et Nova vous indique votre objectif suivant : les réservoirs de Terrazine.

Sur la carte suivante, Nova atterrit sur une plateforme ([point de sauvegarde 1](#)). Éliminer les gardes à l'O et capturer par télépathie le corbeau patrouillant à proximité. Éliminer les vikings au S de la porte verrouillée. Nova signale à Raynor que la voie est libre pour débarquer. 8 faucheurs, 2 chars de siège et un corbeau complètent vos forces.

Utiliser les faucheurs pour passer par-dessus la porte verrouillée et détruire le char en mode siège posté derrière en contrebas. Rejoindre l'emplacement du char et détruire les commandes de la porte. En combinant les facultés de vos forces, progresser au N en détruisant un bunker et une tourelle.

A l'approche de la pente suivante, repérer le char ennemi au N et utiliser les propriétés offensives des corbeaux pour le détruire. Plus loin au NO, utiliser les chars pour détruire à distances plusieurs unités

et une tourelle. Encore plus loin, se replier quand Tosh envoie un missile nucléaire. Utiliser les corbeaux pour déblayer les extrémités des 2 passerelles de chaque côté du passage NO et envoyer Nova éliminer le spectre attendant plus loin.

Envoyer les faucheurs sur la passerelle E pour dégager le terrain. Monter sur la passerelle O par la rampe et repérer le silo plus au N. Y envoyer Nova pour ajouter un missile nucléaire à votre arsenal.

Envoyer des faucheurs à l'E pour détruire la tourelle en contrebas de la passerelle puis un corbeau pour éliminer le dernier spectre, dans le coin NE de la carte. Enfin, combiner vos forces pour franchir la dernière rampe au NO et détruire le réservoir de terrazine. Une nouvelle fois, Tosh vous met en garde, alors que Raynor vous présente votre prochain objectif : l'endoctrineur psi.

Sur la carte suivante, Nova atterrit sur une plateforme, appuyée par 4 vikings et 4 banshees ([point de sauvegarde 2](#)). À l'extrémité NE de la plateforme, envoyer Nova capturer un char de siège.

Au S de la zone d'atterrissage, éliminer le maraudeur, le viking et le tourmenteur sur une hauteur à l'aide des banshees. S'occuper ensuite du char en mode siège stationné sur la même plateforme près d'une tourelle et non loin du spectre le plus proche. Détruire les tourelles de la plateforme à distance à l'aide de votre char. En gardant les vikings à proximité contre les ripostes aériennes, finir de dégager la partie S de la plateforme en éliminant le spectre et les dernières unités ennemies. Au N, approcher votre char de la rampe d'accès pour détruire le bunker. Envoyer Nova vers le silo à proximité pour gagner une bombe nucléaire.

Poursuivre le chemin par la rampe descendante en direction du spectre le plus au N et se replier quand Tosh déclenche une attaque nucléaire. Utiliser Nova pour éliminer le spectre à distance. Se diriger ensuite vers le spectre le plus au S et se replier une nouvelle fois quand un nouveau missile tombe. Neutraliser le corbeau et avancer avec précaution votre char pour atteindre des cibles à distance, dont le spectre le plus au S sur l'une des 2 rampes d'accès à l'endoctrineur (attention au char ennemi en mode siège sur cette rampe S).

À l'approche de l'endoctrineur, lancer une attaque nucléaire pour vous débarrasser des 2 derniers spectres et finir de nettoyer la zone. Tosh vous menace une nouvelle fois après sa défaite.

Hauts faits

- la fantôme menace (15 pts) : réussir tous les objectifs
- ordonne et j'obéirai (10 pts) : réussir la mission en utilisant des unités dominées pour tuer au moins 15 ennemis en mode normal
- esprit frappeur (10 pts) : tuer toutes les unités ennemies en mode difficile

Résumé

Le centre de formation sur Avernus a été détruit et Tosh neutralisé. En geste d'adieu, Nova a transmis les détails du programme de formation des fantômes.



Campagne REBELLION



**Mission REBELLION/1
LA GUERRE DU RAIL**

Planète : Tarsonis
Héros : aucun
Alliés : TERRANS (crotales)
Adversaires : TERRANS
Technologie disponible : Crotales
Récompense : 110000 crédits + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :
- détruire les trains du Dominion (8)
- ne manquez pas 3 trains

Objectifs bonus :
- trouvez les Crotales (6)
- récupérer des échantillons d'os de profanateur (3)

Homer apprend à Raynor que du matériel de valeur est actuellement transporté par train sur Tarsonis avec une sécurité allégée, sur le réseau récemment remis en service par le Dominion. Horner ne sait pas exactement de quelle nature est le chargement mais ses informateurs sont formels, le jeu en vaut la chandelle.

Le mission commence non loin du centre de la carte. Horner indique 3 emplacements où des Crotales ont été abandonnés. Il est possible d'aller les récupérer et d'en fabriquer à l'usine de la base. Produisez autant de Crotales que possible, appuyés par quelques VCS.

Un 1er train est annoncé en provenance du NE. Repérer sa voie et l'intercepter avec un groupe de Crotales et récupérer son chargement (minerai et gaz). Renforcer la bordure S de la base par des bunkers pour repousser les éventuelles attaques.

Un 2ème train arrive ensuite de l'E, avec une escorte légère. En explorant la carte autour de la base initiale, 2 taches orange sur la mini-carte (une immédiatement au SE et l'autre plus loin au NO) indiquent les emplacements d'os du profanateur. Les récupérer pour obtenir des points de recherche Zerg. Le 3ème site se trouve à la verticale de la base à l'extrême S de la carte.

Un 3ème train arrive sur la voie S. Horner vous informe que le Dominion installe des bunkers le long des voies (point de sauvegarde 1 après sa destruction).

Un 4ème train arrive par la voie O.

Un 5ème train arrive par la voie NO. Suite à la destruction de ce train (point de sauvegarde 2) Horner détecte des patrouilles le long des lignes. Un important groupe de Maraudeurs (signalé) commence à sillonne la carte. Il est possible de l'éviter ou de l'attaquer avec un

nombre suffisant de Crotales.

Un 6ème train arrive par la voie O. Sa vitesse supérieure impose les Crotales pour son interception.

Un 7ème train arrive par la voie NO (point de sauvegarde 3 après sa destruction).

Un 8ème (et dernier) train arrive par la voie O. Une fois le convoi détruit, l'examen des décombres permet de mettre au jour un aide de camp robotisé du Dominion, qui contient certainement des informations top secret. Pour le déchiffrer, Raynor songe à faire appel au colonel Orlan, qui a la réputation de briser n'importe quel code.

Hauts faits

- la bataille du rail (15 pts) : réussir tous les objectifs
- la bataille déraile (10 pts) : abattre l'équipe d'assaut de maraudeurs en mode normal
- piège à grande vitesse (10 pts) : réussir en mode difficile sans laisser passer un train

Résumé

Un des trains du Dominion transportait un aide de camp de l'ancienne Confédération. Maintenant, Raynor doit trouver un moyen de contourner le système de sécurité de l'aide de camp pour découvrir les secrets qu'il renferme.



**Mission REBELLION/2
TRAQUENARD**

Planète : Le Port du Mort
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : TERRANS
Technologie disponible : Vautours
Récompense : 120000 crédits + 3 pts de recherche protoss

Objectifs principaux :
- signer un contrat de mercenaires avant Orlan (6000 minerai)
- détruire la forteresse mercenaire d'Orlan

Objectifs bonus :
- trouvez les reliques Protoss de contrebande (3)

L'aide de camp porteur du mystérieux message a été confié au colonel Orlan, spécialiste du déchiffrement. Mais ce dernier ne donne soudainement plus signe de vie. Mira Han, mercenaire et connaissance de Horner informe Raynor qu'Orlan a bel et bien déchiffré le message mais qu'il compte le revendre au Dominion et qu'il l'a chargée de la retenir pendant que la transaction a lieu. Han fait aussi comprendre à Raynor qu'elle rompra le pacte si elle obtient plus rapidement la somme nécessaire de sa part.



Au début de la mission, une petite base est installée à l'E. Horner vous informe que le minerai n'est pas abondant dans le secteur mais que de nombreux débris de vaisseaux des alentours peuvent être recyclés et ont une valeur marchande. Han apporte son soutien en larguant quelques vautours. La zone compte 2 sorties, une au N et une au S. A l'aide des vautours, placer quelques mines à ces 2 points de passage et protéger chaque accès pour un bunker. Produire un grand nombre de vautours, les compléter progressivement par quelques chars et garder quelques VCS pour les réparer.

Au N de la base, 2 déchiqueteuses (signalées par Horner) sont protégées par des 2 marines. Eliminer ces marines, récupérer les débris recyclés et revenir régulièrement en récupérant d'autres pour augmenter vos gains. Balayer le secteur pour trouver de nombreux autres débris recyclables en minerai ou en gaz.

À gauche de l'entrée S de la base, une relique Protoss est visible derrière un amas de débris. Récupérer le tout et riposter contre les marines ennemis à proximité. Récupérer tous les autres débris au S de cette zone. Un peu plus à gauche, une rampe permet d'accéder à une plateforme en hauteur où se trouvent d'autres débris. Neutraliser les marines proches et tout récupérer. À l'extrémité SE de cette plateforme se trouve un centre de commandement ennemi (marqué sur la carte). Le détruire pour récupérer des ressources supplémentaires.

Lancer une offensive au NE vers l'autre centre de commandement (marqué sur la carte). Une autre relique protoss est visible un peu plus sur la gauche, derrière un amas de débris à récupérer.

En passant par la sortie S de la base, progresser vers le centre de la carte en continuant à récolter tous les débris recyclables. Poursuivre ensuite vers l'E puis le S en direction du 3ème centre de commandement à détruire. La 3ème relique protoss se trouve à l'extrémité S de la rive du canal et les forces (passives) de Han sont installées sur une large plateforme accessible par une rampe au SO. Continuer à balayer les recoins de la carte (à l'exception de son quart NO) jusqu'à obtenir les 6000 crédits nécessaires avant Orlan ([point de sauvegarde 1](#)).

Une fois la somme rassemblée, toute la base de Han et ses unités sont à vous et Orlan ne cache pas sa colère face à son ralliement inattendu. Développer massivement chars et vautours et un minimum d'unités anti-aériennes. Le centre de commandement d'Orlan apparaît au N sur la carte. Se mettre en route vers ce dernier objectif.

La rampe d'accès au S de la base d'Orlan est gardée par un bunker et 2 chars en mode siège. Une fois vos forces au sommet, Orlan riposte par une attaque nucléaire. Détruire les bâtiments suivants et éliminer le croiseur venu en appui. Franchir la dernière rampe pour atteindre le centre de commandement d'Orlan et l'attaquer. Finalement, le colonel capitule et rend l'aide de camp.

Hauts faits

- traquenard (15 pts) : réussir tous les objectifs
- démineurs (10 pts) : tuer un total de 25 unités avec des mines araignées de Vautour en mode normal
- solitaires (10 pts) : ne pas former de VCS supplémentaire avant de signer le contrat avec Han en mode difficile

Résumé

L'aide de camp détient la preuve que l'empereur Mengsk est responsable de milliards de civils innocents. Horner a un plan pour

révéler cette information au public.



Mission REBELLION/3
ODIN LE DESTRUCTEUR

Planète : Valhalla

Héros : Findlay (Odin)

Alliés : aucun

Adversaires : TERRANS

Technologie disponible : Ombres

Récompense : 120000 crédits + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- escorter Tychus jusqu'au Odin
- Tychus doit survivre

Objectifs bonus :

- trouver des échantillons de tissu de dévoreur (3)

Sur Valhalla se trouve un laboratoire secret du Dominion où est développé l'Odin, un gigantesque marcheur de combat qui doit bientôt être mis en service et présenté à la population. Findlay est envoyé sur place à la tête d'un petit commando pour voler l'Odin et en faire un nouvel atout dans votre arsenal. Findlay est une unité autonome dans cette mission, il ne peut pas être commandé.

Une fois les portes du laboratoire détruites, suivre Findlay en le protégeant et en guérissant ses blessures à l'aide des médecins. A gauche de l'entrée, au premier coude du couloir, se trouve le 1^{er} **échantillon de tissu de dévoreur** (tube en verre). Plus loin, l'alerte est donnée et des tourelles automatisées surgissent du sol. Détruire le tout et atteindre la porte suivante, qui donne accès au hangar de l'Odin, protégé par quelques marines. Findlay prend les commandes du robot géant mais, au lieu de rester sur place en attendant les renforts comme ordonné initialement, il détruit les portes du hangar et part à l'aventure vers les autres installations du Dominion.

Raynor est contraint de déployer rapidement une base avancée à proximité ([point de sauvegarde 1](#)). Placer 2 bunkers au NE pour contrer les attaques épisodiques de l'ennemi. Horner signale qu'un croiseur est en approche mais Swann vous rassure en envoyant des ombres sur place. Les utiliser (en mode camouflé) pour détruire rapidement le croiseur. Privilégier par la suite la construction d'ombres pour escorter l'Odin en utilisant le camouflage pendant les phases offensives.

Après plusieurs tentatives de contact, Findlay se met en route pour le bâtiment suivant au NO à bord de l'Odin. Prévoir une escorte et quelques VCS pour nettoyer la zone (bâtiments défendus par des marines). Findlay fait une pause à sa sortie du bâtiment. En profiter pour améliorer son escorte d'ombres et augmenter leurs propriétés, tout en repoussant les attaques sporadiques au NE de la base initiale.



L'Odin se remet en route pour un autre bâtiment au N de la carte. Suivre sa progression en éliminant les marines ennemis et les bâtiments. Au NE de la première zone se trouve le 2^{ème} **échantillon de tissu de dévoreur**. L'Odin fait une nouvelle pause.

Plus loin dans le bâtiment, l'Odin doit combattre des unités mécaniques (vautours, crotales). Au sommet de la rampe suivante, un bunker défend d'autres bâtiments (usines, centre de commandement) et un croiseur attend en embuscade. Une fois la zone vide, l'Odin fait une nouvelle pause au bas de la rampe suivante, au NE de la carte. Récolter des ressources en minerai et en gaz dans la carcasse du croiseur écrasé à proximité.

Une fois l'Odin reparti vers le S, repousser l'infanterie ennemie et un nouveau croiseur. Plus loin dans ce couloir se trouve le **dernier échantillon de tissu de dévoreur**. Poursuivre le chemin au SE en détruisant tous les bâtiments et unités à proximité, y compris sur les plateformes en hauteur accessibles par les rampes. L'Odin s'arrête à nouveau avant une porte au SE de la carte ([point de sauvegarde 2](#)).

Récolter les ressources en minerai et en gaz de l'autre côté de la porte. Plus loin, affronter des marines et un croiseur. En vue de la dernière base, l'Odin envoie une bombe nucléaire sur l'ennemi.

Hauts faits

- Odin le Destructeur (15 pts) : réussir tous les objectifs
- Loki dort (10 pts) : détruire le Loki en mode normal
- Ragnarok and roll (10 pts) : ne pas laisser les points de vie du Odin passer en dessous de 30 % en mode difficile

Résumé

Malgré les pitreries de Tychus, le Odin a pu être volé au laboratoire du Dominion. Raynor doit maintenant le transférer sur Korhal pour s'emparer des stations de diffusion de l'UNN.



Mission REBELLION/4
BOMBE MEDIATIQUE

Planète : Korhal

Héros : Findlay (Odin)

Alliés : aucun

Adversaires : TERRANS

Technologie disponible : Thors

Récompense : 120000 crédits + niveau secret

Objectifs principaux :

- escorter Tychus jusqu'au Odin
- Tychus doit survivre

Objectifs bonus :

- trouver des échantillons de tissu de dévoreur (3)

Tout est prêt pour l'inauguration officielle de l'Odin sur Korhal. Mais

Mengsk ne sait pas que Tychus Findlay est aux commandes ! Horner a repéré les 3 tours de diffusion du Dominion et vous envoie leurs positions. Une fois que l'attaque surprise de l'Odin aura eu lieu, vous devrez rejoindre ces 3 tours pour diffuser le message contenu dans l'aide de camp volé.

Commencer l'attaque des unités et bâtiments du Dominion à l'aide de l'Odin en surveillant sa barre d'énergie et le chronomètre qui vous indique combien de temps l'ennemi est incapable de riposter de manière efficace. Détruire le maximum d'installations avant de rejoindre la base alliée au SO de la carte (le contrôle de la base n'est possible qu'après expiration du compte à rebours). Horner vous informe que le réseau avec les tours de diffusion a été coupé et que l'alerte générale a été donnée ([point de sauvegarde 1](#)).

Dès la prise de contrôle de la base, Swann envoie des thors en renfort. Assurer la protection de la base en plaçant des bunkers vers les accès E et O et placer un grand nombre de tourelles lance-missile le long du mur N pour créer une large zone de détection et prévenir les attaques aériennes. Commencer à produire massivement des thors en les complétant de quelques chars et en prévoyant quelques ombres pour contrer plus efficacement les attaques aériennes.

Une fois un solide groupe de thors constitué avec l'appui de quelques VCS, se diriger vers la tour 3 (au SE sur la carte). En parallèle, améliorer les unités mécaniques et surveiller les attaques aériennes au N de la base. Une fois au sommet de la rampe de la tour 3, tenir la position jusqu'à la diffusion de la première partie du message. Dans le même temps, envoyer un petit groupe d'unités à l'extrême SE de la carte détruire un bâtiment isolé ([déblocage de la mission secrète du jeu](#)). Une fois le message délivré, Mengsk se manifeste et appelle toutes ses forces pour riposter ([point de sauvegarde 2](#)). Des unités d'infanterie attaquent.

Partir ensuite en direction de la tour 2, en surveillant en permanence l'état de vos unités (VCS en nombre suffisant pour contrer les dégâts causés par les bunkers et chars ennemis en mode siège). Une fois à la tour 2, procéder comme pour la 1ère. Des unités d'infanterie et des viking contre-attaquent ([point de sauvegarde 3](#)).

Poursuivre la route jusqu'à la tour 1. Le Dominion riposte avec de nombreux types d'unités. Une fois la dernière partie du message diffusée, Horner vous informe que les mondes du Dominion ont bien reçu l'intégralité des déclarations compromettantes de Mengsk.

Hauts faits

- Bombe médiatique (15 pts) : réussir tous les objectifs
- Scoop explosif (10 pts) : détruire 1 spatioport, 1 caserne et 1 usine durant l'attaque surprise en mode normal
- Flash d'informations (10 pts) : réussir la mission en mode difficile en moins de 20 minutes

Résumé

Le message révélant les crimes de l'empereur Mengsk a été diffusé dans tout le secteur. L'affaire fait scandale dans la presse et auprès du public, et entraîne un regain de sympathie pour le mouvement de résistance de Raynor.



Mission REBELLION/5 (secrète)
LEVER LE VOILE

Planète : Castanar

Héros : Raynor (marine)

Alliés : TERRANS

Adversaires : TERRANS, ZERGS

Technologie disponible : Thors

Récompense : 125000 crédits + 4 pts de recherche protoss + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- enquêter dans le laboratoire du Dominion
- Raynor doit survivre

Objectifs bonus :

- trouver les reliques Protoss (4)
- tuer le brutalisk (recherche)

Vous avez découvert un laboratoire secret du Dominion grâce à des documents classifiés. Officiellement, il s'agit d'un complexe de traitement de terrazine mais d'autres activités suspectes semblent y avoir lieu.

Au début de la mission, Raynor (en tenue de marine) est à la tête d'un petit groupe de marines complété de 2 médecins. Faire sauter la porte extérieure à l'aide d'une charge. Eliminer le marine de garde qui donne l'alerte et rejoindre un 1^{er} terminal pour activer une caméra de surveillance. Elle vous montre la pièce suivante, armée de tourelles escamotables, où se rassemblent rapidement plusieurs marines et flammeurs. L'aide de camp vous signale que vous avez accès par piratage au contrôle de la moitié des tourelles et que vous pouvez choisir lesquelles (choisir celles de droite). Une fois les tourelles hors d'usage, entrer dans la pièce suivante et éliminer les derniers survivants.

Monter la rampe suivante vers un laboratoire. Vous découvrez de curieux organismes ressemblant à des Zergs à l'intérieur de grands tubes en verre. Horner vous informe qu'il détecte des échantillons d'ADN Zerg et Protoss. Le Dominion a repéré votre intrusion et lâche des Zergs contre vous depuis une ouverture au N. Eliminer les Zergs proches et détruire la structure d'où ils proviennent. Faire sauter la porte de sortie au NE et s'engager dans le couloir.

Dans la pièce suivante, éliminer le marine et détruire la tourelle autonome. Récupérer le bonus (6 grenades) et éliminer plus loin les 2 marines et le médecin ([point de sauvegarde 1](#)). Au sommet de la rampe, lancer une grenade sur le groupe ennemi et rejoindre le 2^{ème} terminal pour activer une autre caméra de surveillance. Dans la pièce suivante se massent de nombreux marines et quelques maraudeurs. Par piratage, vous avez la possibilité de libérer contre eux 17 zélotes, 85 zerglings ou 4 ultralisks (choisir les zerglings). Une fois les unités ennemies éliminées, entrer dans la salle et se débarrasser des

derniers zerglings. D'autres créatures sous verre se trouvent dans la pièce. Horner vous informe que ces créatures semblent être des hybrides Protoss et Zerg, manifestation des résultats d'expérimentations secrètes. Vous apprenez aussi qu'un réacteur à fusion se trouve tout près. Entrer dans la pièce, faire sauter la structure au N et récupérer une 1^{ère} relique Protoss à l'intérieur. Passer dans le secteur suivant au NO, récupérer une charge de restauration (toutes vos unités retrouvent leur énergie initiale) puis passer la porte suivante au SO.

Dans la salle suivante, détruire un viking puis un char en mode siège au bas de la rampe. Récupérer le fusil à plasma à proximité puis rejoindre le 3^{ème} terminal pour activer une nouvelle caméra de surveillance. Elle vous révèle le fond de la vaste salle, où sont rassemblés 2 chars de siège, 2 vikings et un groupe d'infanterie. Un robot guerrier à l'arrêt est également dans le secteur et peut être actionné à distance. Il peut être armé de missile antiblindage, de napalm antipersonnel ou de canons généralistes (choisir les canons généralistes). Profiter de la couverture du robot pour éliminer rapidement le groupe et récupérer des grenades supplémentaires dans le coin au NE. Avancer avec le robot jusqu'au secteur suivant pour éliminer un nouveau groupe de marines (le robot finit par être détruit sous le nombre).

Rejoindre le 4^{ème} terminal à proximité pour activer une nouvelle caméra de surveillance. Elle vous montre la salle suivante, où une gigantesque créature Zerg occupe le centre de la pièce, sous une cloche en verre. Face à cette menace, vous pouvez demander du renfort : 8 marines, 3 maraudeurs, 4 flammeurs ou 3 marines appuyés par 3 médecins (choisir les 3 marines + 3 médecins, [point de sauvegarde 1](#)). Après avoir rassemblé vos forces, entrer dans la salle et éliminer toutes les unités ennemies autour de la créature géante (récupérer aussi des grenades supplémentaires, une charge de restauration, des recharges pour fusil à plasma et la 2^{ème} relique Protoss). Rejoindre le 5^{ème} terminal au NO. Il permet de libérer la créature géante pour récupérer un éventuel échantillon de brutalisk et faire avancer vos recherches (3 points de recherche Zerg après élimination de la créature). Prendre la porte au NE pour rejoindre une nouvelle salle.

Horner vous informe que, d'après ses signaux, vous devez être tout proche du réacteur à fusion du complexe. La salle abrite effectivement le réacteur mais aussi une immense structure en verre en son centre. Eliminer les quelques marines ennemis et faire sauter le réacteur. Aussitôt, la structure centrale cède et libère une grande créature hybride Protoss-Zerg ([point de sauvegarde 2](#)), qui se met aussitôt à tout démolir autour d'elle. Vous devez fuir pour rejoindre un transport qui vous attend au S de la carte.

S'échapper rapidement par l'ouverture du mur NO. Plus loin dans le couloir, récupérer le dispositif de chrono-faïlle (une arme permettant de ralentir localement le temps pour augmenter vos chances de semer la créature. La créature détruit un amas de débris pour quitter sa salle de départ et Horner vous informe qu'elle est quasi-indestructible.

Plus loin au SO, rejoindre un 6^{ème} terminal pour démarrer un autre robot-guerrier et l'envoyer combattre l'hybride. Plus au S, récupérer une réserve d'énergie derrière une barrière de débris du côté droit ([point de sauvegarde 3](#)). Détruire un mur de débris pour avancer vers le SO. Avancer rapidement le long des couloirs (récupérer au passage les 3^{ème} et 4^{ème} reliques protoss) et utiliser éventuellement le dispositif de chrono-faïlle si l'hybride se rapproche trop.



A l'approche d'une zone envahie par les Zergs, l'hybride disparaît subitement. Traverser rapidement la zone en détruisant les « œufs ». L'hybride réapparaît peu après. Courir le plus vite possible jusqu'au transport en protégeant Raynor des attaques ennemies. Le vaisseau décolle in extremis pour échapper à la créature.

Hauts faits

- Lever le voile (15 pts) : réussir tous les objectifs
- Faut reconnaître, c'est du brutalisk (10 pts) : tuer le brutalisk sans qu'il ne tue une de vos unités en mode normal
- Jusqu'aux dents (10 pts) : trouver les 13 recharges d'armement en mode difficile

Résumé

Le laboratoire secret du Dominion sur Castanar conduisait de sinistres expériences sur les Protoss et les Zergs. Un puissant hybride Protoss-Zerg s'en est échappé, manquant de tuer Raynor et son équipe d'assaut.



Campagne PROPHETIE



Mission PROPHETIE/1 MURMURES DU DESTIN

Planète : Ulaan

Héros : Zeratul

Alliés : PROTOSS

Adversaires : ZERGS

Technologie disponible : aucune

Récompense : 3 pts de recherche protoss + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- conduire Zeratul à chaque sanctuaire Xel'Naga (3)
- Zeratul doit survivre

Objectifs bonus :

- détruire les couveuses zergs (3)

À la suite de la découverte du dernier des 3 artefacts (mission « les fouilles » de la campagne « Artéfact »), Zeratul apparaît furtivement à bord de l'Hypérior. Blessé, il a juste le temps d'annoncer à Raynor qu'une terrible prophétie annonce la fin prochaine de toute vie mais que seule Kerrigan peut l'empêcher. Il lui transmet également un mystérieux cristal en le conjurant de l'utiliser pour explorer ses souvenirs, puis disparaît.

L'examen du cristal permet à Raynor d'apprendre l'existence d'une prophétie annonçant le retour des Xel'Naga, les créateurs des Zergs et des Protoss. Zeratul a fini par retrouver les 3 éléments de cette prophétie sur la planète Ulaan. Mais Kerrigan, qui a elle aussi appris l'existence de cette prophétie, l'a rejoint sur place et l'a épargné après un premier affrontement. Par l'intermédiaire du cristal, vous vous retrouvez dans la peau de Zeratul sur Ulaan avant le déchiffrement de la prophétie.

Zeratul commence sa mission au coin SE de la carte et doit rejoindre 3 sanctuaires Xel'Naga pour reconstituer la prophétie. Le 1er sanctuaire Xel'Naga se trouve au peu plus au N. L'itinéraire unique à suivre est un dédale sinueux entre les falaises et les précipices de la planète.

Profiter de l'invisibilité de Zeratul pour éliminer l'aiguillon rampant et l'hydralisk au sommet de la première rampe. Après le franchissement d'un premier gouffre, éliminer d'autres zergs non alertés de sa présence. Après un nouveau gouffre, détruire ou franchir les rochers barrant la route. Plus loin, neutraliser le sporuleur rampant (capable de le détecter) en utilisant la prison du vide puis éliminer les zergs proches et le sporuleur lui-même.

Au sommet de la rampe suivante, neutraliser un autre sporuleur pour éliminer sans dommage un Ultralisk et quelques autres zergs. Avant

de traverser le gouffre suivant, neutraliser un nouveau sporuleur à distance puis franchir le trou et éliminer discrètement les hydralisks. Rejoindre alors le 1er sanctuaire. Kerrigan intervient alors pour dissuader Zeratul d'aller plus loin.

Reprendre la route au N par le portail ouvert. Après un passage de masses et le franchissement d'un nouveau gouffre, 4 traqueurs alliés apparaissent, envoyés par un certain Karass, haut templier Protoss. Poursuivre la route en franchissant le gouffre au NO. Plus loin, envoyer les traqueurs éliminer un à un les hydralisks en contrebas puis le dominant.

Plus loin, plusieurs mutalisks patrouillent près d'un aiguillon rampant. Envoyer les traqueurs à l'assaut des mutalisks en les gardant à distance de l'aiguillon puis envoyer Zeratul détruire l'aiguillon, à la limite de détection d'un sporuleur placé au pied de la rampe descendante suivante, à éliminer ensuite.

Plus loin, 2 seigneurs-vermines patrouillent avec un dominant à la hauteur d'une rampe montante. Neutraliser d'abord (lorsqu'il revient de votre côté) le seigneur-vermine patrouillant dans l'axe de la rampe avec la prison du vide puis l'éliminer. S'occuper ensuite du dominant et du 2ème seigneur-vermine, avec l'aide préalable de Zeratul pour ne pas subir de dommages. Après un nouveau gouffre, éliminer le dominant puis envoyer Zeratul se débarrasser des zergs suivants. Franchir le gouffre au SO puis se transférer au sommet de la falaise suivante où attend un 5ème traqueur allié.

Rejoindre le mur d'enceinte abritant une couveuse Zerg, protégée par des aiguillons rampants et 2 dominants. Rejoindre vers la droite le coin N du mur d'enceinte en restant hors d'atteinte des aiguillons puis éliminer le dominant le plus proche. Longer alors le pourtour du mur d'enceinte vers le SO, franchir ou détruire les rochers sur la rampe descendante puis approcher de l'entrée menant à la couveuse. Envoyer Zeratul neutraliser le 2ème dominant lorsqu'il revient vers cette entrée et l'éliminer. Zeratul n'a plus ensuite qu'à éliminer les 2 aiguillons incapables de le détecter, puis la couveuse. Rejoindre ensuite le 2ème sanctuaire Protoss. Kerrigan intervient à nouveau.

Passer le nouveau portail ouvert au N. Franchir ou détruire les rochers barrant la route puis affronter un à un les mutalisks. Éliminer enfin le dominant et envoyer Zeratul éliminer les 2 aiguillons plus au S. Plus loin, un groupe de chancres se trouve au bout d'un chemin dessinant une spirale, après une rampe montante. Laisser Zeratul en arrière et transférer les traqueurs au centre de la spirale pour les mitrailler à distance. Détruire le sporuleur et la colonie zerg un peu plus loin.

Poursuivre alors vers le S et franchir un gouffre pour accéder à la zone d'une 2ème couveuse, protégée par 2 aiguillons et un dominant. Un ultralisk est enterré à proximité de la couveuse. Neutraliser le dominant pour envoyer Zeratul vaincre l'ultralisk puis l'éliminer pour vous occuper des aiguillons et de la couveuse. Faire alors demi-tour pour retourner vers la zone des chancres.

Poursuivre ensuite au N, éliminer les zergs enterrés et détruire le maximum d'aiguillons rampants avant qu'ils se reifient dans le mucus zerg. Envoyer Zeratul détruire les aiguillons réimplantés lorsqu'ils se trouvent hors du champ de détection du dominant proche. Éliminer à son tour le dominant et poursuivre la route au NE jusqu'à un tas de rochers à débayer.

Karass vous attend quelques mètres plus loin avec son armée, prête



à donner l'assaut contre les nombreuses forces zerg embusquées plus loin. La bataille s'engage et Karass vous demande dans un premier temps de viser les zergs volants. Plus loin, transférer les traqueurs sur une falaise au N pour atteindre les vers nydus à distance. Poursuivre le combat contre les aiguillons.

Avant de rejoindre le 3ème sanctuaire, transférer Zeratul et les traqueurs sur une falaise au SO pour rejoindre un chemin menant à une 3ème couveuse Zerg après le franchissement d'une gouffre et d'un tas de rochers. Un cafard garde l'entrée de la couveuse. Envoyer Zeratul neutraliser l'aiguillon puis le détruire avant de passer à la couveuse et aux zergs survivants. Redescendre la falaise au NE puis rejoindre le 3ème sanctuaire.

Le début de la prophétie évoque quelqu'un « qui brisera le cycle des dieux » mais le reste est indéchiffrable. Kerrigan apparaît en personne et lance une nouvelle armée de zergs contre Zeratul et Karass. Devant le nombre des adversaires, Karass ordonne à Zeratul de fuir pendant qu'il affronte les zergs. A contrecœur, Zeratul accepte.

Envoyer Zeratul aussi vite que possible rejoindre le chercheur du vide, son vaisseau, posé au sommet de la grande structure située après le portail (itinéraire fléchée sur la mini-carte). Ne pas chercher à affronter les zergs, rester à distance des aiguillons et utiliser le transfert pour franchir les tas de pierre pour retarder au maximum la meute de zergs lancée à sa poursuite.

Hauts faits

- murmures du destin (15 pts) : réussir tous les objectifs
- la nuit du traqueur (10 pts) : réussir en mode normal avec 3 traqueurs ou plus
- pas vu, pas pris (10 pts) : réussir en mode difficile sans que Zeratul ne perde un seul point de vie

Résumé

Tous les fragments de l'antique prophétie ont été recueillis. Zeratul doit maintenant les apporter aux conservateurs de Zhakul pour en découvrir la signification cachée.



Mission PROPHETIE/2
TOURNANT FUNESTE

Planète : Zakhul
Héros : aucun
Alliés : PROTOSS
Adversaires : PROTOSS
Technologie disponible : aucune
Récompense : 3 recherches Protoss

Objectifs principaux :

- alimenter la base abandonnée (6)
- libérer les conservateurs (3)

Objectifs bonus :

- alimenter les bâtiments abandonnés (3)

En possession de la mystérieuse prophétie, Zeratul a atterri sur la planète Zakhul dans le but de la faire déchiffrer à 3 conservateurs immortels, grands sages de la planète. Mais, à son arrivée, il ne trouve qu'une base mystérieusement abandonnée.

Réalimenter la base à l'aide de pylônes et commencer à construire de nombreux canons à ion pour défendre ses accès S et E. Zeratul détecte bientôt des bâtiments abandonnés non loin de la base. Un complexe robotique au SO, une balise des templiers noirs à l'E et une archive des templiers au SE.

Peu de temps après, des traqueurs Protoss attaquent la base et informent Zeratul que les conservateurs « servent désormais un plus grand pouvoir ». Horrifié, Zeratul constate que les conservateurs sont en effet réduits à l'état d'esclaves par un mystérieux et effrayant hybride zerg-protoss, qui se nourrit de leur énergie pour répandre le mal. Sitôt créé, l'hybride se met en route pour attaquer la base de Zeratul. Eliminer l'hybride à l'aide des canons et des unités terrestres et se tenir prêts pour les assauts suivants car l'hybride est régulièrement recréé et devient plus puissant à chaque attaque (par le S ou l'E).

Tout en veillant à la défense de la base, réalimenter les bâtiments abandonnés (aucun sur la route de l'hybride). L'archive des templiers (SE) est protégée par une base Protoss ennemie. Produire un grand nombre d'immortels au complexe robotique pour créer un groupe d'attaque. Lorsque le groupe est prêt, le guider vers le centre de la carte. Une plate-forme surélevée à 3 pentes donne sur un pont. Si un hybride est sur le point de passer, ne pas l'affronter et se faufiler derrière lui sur le pont (point de sauvegarde 1).

Affronter les dernières défenses Protoss puis libérer un à un les conservateurs, en se méfiant de l'éventuelle réapparition d'un hybride si un autre vient d'être éliminé au niveau de votre base initiale.

Hauts faits

- tournant funeste (15 pts) : réussir tous les objectifs
- désignés pour mourir (10 pts) : tuer tous les Protoss en mode normal
- un Maar et ça repart (10 pts) : réussir en mode difficile en moins de 25 mn

Résumé

Les conservateurs étaient retenus prisonniers par un hybride protoss-zerg aux pouvoirs immenses. Une fois libres, ils ont révélé que les secrets de la prophétie étaient détenus par le Maître-esprit sur Aiur.



Mission PROPHETIE/3
ECHOS DU FUTUR



Planète : Zakhul
Héros : aucun
Alliés : PROTOSS
Adversaires : PROTOSS
Technologie disponible : aucune
Récompense : 2 pts de recherche protoss + 4 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- atteindre le Nexus
- Zeratul doit survivre
- conduire Zeratul aux vrilles du Maître-esprit (4)

Objectifs bonus :

- alimenter les obélisques (2)

De retour sur Aiur où se trouve toujours la carcasse du Maître-Esprit, Zeratul espère puiser dans les restes de la créature des indices permettant de préciser la prophétie. Pour cela, il doit entrer en contact avec elle en atteignant chacune de ses 4 vrilles.

Après l'atterrissage, avancer au N en contournant le plan d'eau. Plus loin, un observateur permet de détecter les zergs enterrés. Nettoyer la zone grâce à l'invisibilité de Zeratul et rejoindre les bâtiments Protoss abandonnés au SE (changement de carte). Des colosses arrivent en renfort en sortant de l'eau et les Zergs commencent à s'agiter autour du Maître-Esprit un peu plus loin au NE ([point de sauvegarde 1](#)).

Alimenter la base et placer des canons au N et à l'E. Placer les colosses à gauche et à droite sur les hauteurs pour protéger la base des attaques régulières venant du N (vers nydus). Par la suite, créer de nouveaux colosses, des traqueurs et des immortels. Au SE, envoyer Zeratul en éclaireur et monter la rampe vers le N en évitant dans un premier temps la base Terran infectée plus à l'E. Avec l'aide d'un colosse, balayer la zone en hauteur pour ouvrir la voie vers la vrille la plus proche. Réactiver la porte de transfert proche pour libérer plusieurs traqueurs et rejoindre la vrille SO. Zeratul ressent « la douleur, la surprise, la mort » ([point de sauvegarde 2](#)).

Envoyer un groupe de traqueurs et d'immortels vers la base Terran au SE, balayer la zone en remontant vers le N (attention aux ultralisks en approchant du Maître-esprit) en récoltant les bonus de minerai et de gaz et rejoindre la vrille SE. Zeratul ressent « la mort et la joie » ([point de sauvegarde 3](#)).

Tout en continuant à assurer la défense de la base, renforcer le groupe (colosses) et poursuivre la progression vers le N vers la vrille suivante. Une fois à la vrille NE, Zeratul ressent « la satisfaction d'un plan mis à exécution depuis longtemps et la peur de l'avenir » ([point de sauvegarde 4](#)).

Rejoindre la dernière vrille avec le même groupe. Arrivé sur place, Zeratul ressent « une fin ». A sa grande surprise, Tassadar (pourtant mort lors de l'assaut sur Aiur contre le Maître-esprit) apparaît alors et lui parle du « courage de cette créature ». D'après lui, le Maître-esprit était doué de raison mais dominé par une force supérieure et, pour s'en libérer, il a créé la Reine des Lames. Cette décision a été la conséquence d'une vision de l'avenir où tout retournait au néant si rien n'était fait. Le salut de ce monde serait donc étroitement lié à la survie de Kerrigan.

Hauts faits

- échos de l'avenir (15 pts) : réussir tous les objectifs

- Zeratul, nettoyeur (10 pts) : réussir la mission en faisant tuer 50 unités zergs à Zeratul en mode normal
- le maître est pris (10 pts) : réussir en mode difficile en moins de 20 mn

Résumé

Zeratul a appris que le Maître-esprit avait été asservi par une force extérieure et contraint d'attaquer les Protoss. Dans un dernier acte de défi, il avait créé la Reine des Lames pour libérer les Zergs.



**Mission PROPHETIE/4
AU PLUS NOIR DE LA NUIT**

Planète : Aiur
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : PROTOSS
Technologie disponible : aucune
Récompense : 3 pts de recherche protoss + 3 pts de recherche zerg

Objectifs principaux :

- tuer 1500 troupes ennemies
- défendre jusqu'à la mort du dernier Protoss

Objectifs bonus :

- protéger l'Archive protoss

Comme annoncé par Tassadar, Zeratul doit maintenant revivre la vision du Maître-esprit dans laquelle l'univers tout entier sombre dans le néant.

La mission commence au cœur de la dernière base Protoss, après la chute des Terrans, la mort de Kerrigan et peu de temps avant l'offensive des Zergs, comptant parmi leurs forces des créatures hybrides surpuissantes, mi-Zerg mi-Protoss. Les hauts templiers ont rassemblé tout leur savoir dans une archive où il doit être préservé pour d'éventuels successeurs. l'amiral Urun propose son appui grâce à sa flotte d'unités aériennes.

La stratégie générale est simple : contrer chaque offensive ennemie avec l'intégralité des forces disponibles, tout en veillant à leur renouvellement et à l'amélioration de leurs capacités offensives et défensives (la maximum d'unités étant limité à 200, essayer d'atteindre ce total et de s'y maintenir). Défendre l'archive pendant le temps nécessaire est un autre objectif permettant de faire avancer les recherches. Entre 2 attaques, une mystérieuse voix vous annonce une défaite inévitable. Plus tard, Mohandar se joint à vous pour proposer l'aide de ses disloqueurs ([point de sauvegarde 1](#)).

Repousser les vers de nydus apparaissant autour de l'archive. Plus tard, Sélendis vous propose l'appui de ses porte-nefs ([point de sauvegarde 2](#)). L'ennemi fait ensuite de plus en plus appel à ses



hybrides. Plus tard, Artanis vous rejoint à son tour à bord d'un vaisseau-mère ([point de sauvegarde 3](#)).

Une fois la barre des 1500 ennemis atteinte, la mystérieuse voix vous révèle que seule Kerrigan aurait pu empêcher l'apocalypse. Sa disparition scelle donc le destin du monde, qui terminera son existence dans le néant ([point de sauvegarde 4](#)).

Les assauts des Zergs s'intensifient et les héros Protoss tombent les uns après les autres. Résister avec vos dernières forces jusqu'à la fin du monde. Une fois l'ensemble des révélations de Zeratul en votre possession, vous comprenez le danger que représente ces êtres hybrides et pourquoi il est essentiel que Kerrigan survive.

Hauts faits

- au plus noir de la nuit (15 pts) : réussir tous les objectifs
- le sentier de la gloire (10 pts) : tuer 250 unités zergs en plus en mode normal
- pour la gloire (10 pts) : tuer 750 unités zerg en plus en mode difficile

Résumé

Zeratul a vu le sombre destin qui attend la galaxie si Kerrigan meurt. Seuls resteront les hybrides protoss-zerg et leur mystérieux maître.



Campagne DENOUEMENT



Mission DENOUEMENT/1
AUX PORTES DE L'ENFER

Planète : Char
Héros : aucun
Alliés : TERRANS
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : aucune
Récompense : aucune

Objectifs principaux :
- lever une grande armée (100 unités)
- détruire les vers de nydus

Objectifs bonus :
- détruire les couveuses zergs (3)

L'assaut final contre Char a commencé mais le débarquement sur la planète est particulièrement chaotique et vos forces arrivent en ordre dispersé.

Renforcer les bunkers au NO et à l'E de la base et augmenter la défense terrestre avec des chars de siège. Une capsule avec 5 marines atterrit peu après au NE. Former rapidement un groupe d'infanterie appuyé par des médics pour aller les chercher puis retourner en sûreté à la base ([point de sauvegarde 1](#)).

Un groupe de maraudeurs débarque dans une capsule au SE. Aller les récupérer et rentrer à la base.

Une autre capsule débarque des vautours à l'O de la base. Aller les récupérer avec un important groupe d'infanterie appuyé par un char de siège pour détruire les aiguillons rampants barrant la route. Une fois sur place, faire décoller l'usine abandonnée à proximité pour la rapatrier à la base.

Les capsules suivantes posent des chars de siège à l'E puis un corbeau et un médic au S. Récupérer ces unités avec toutes vos forces mobiles et ramener le spatioport abandonné à la base. Des goliaths atterrissent plus tard au NO. Le chemin est barré par des Terrans infestés.

D'autres capsules atterrissent ensuite simultanément plus loin de la base ([point de sauvegarde 2](#)) mais il semble difficile d'aller secourir leurs occupants.

Une fois les 100 unités atteintes, le général Warfield envoie un SOS : son cuirassé touché se pose en catastrophe un peu plus à l'E et devient la cible des Zergs. De nombreuses défenses Zergs vous séparent du vaisseau et 3 vers de nydus assurent la relève des unités. La mission ne comportant pas d'ennemis aériens, développer

un grand nombre de char de siège et utiliser les unités d'infanterie pour appâter les Zergs.

Progresser vers Warfield par le passage au SE, en détruisant en priorité les aiguillons rampants, puis les 3 vers de nydus une fois à portée de tir des chars.

Hauts faits

- aux portes de l'enfer (15 pts) : réussir tous les objectifs
- la dure loi du spore (10 pts) : détruire tous les canons à spores en mode normal
- attrapez-les tous (10 pts) : secourir 10 capsules de débarquement du Dominion en mode difficile

Résumé

Raynor a réuni assez de survivants pour établir une zone d'atterrissage sécurisée. Warfield a un plan pour affaiblir les défenses de Kerrigan avant la confrontation finale.



Mission DENOUEMENT/2a
DANS LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

Planète : Char
Héros : Raynor (marine), Findlay (marine), Swann (spécial), Stetmann (médic)
Alliés : aucun
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : aucune
Récompense : aucune

Objectifs principaux :
- lever une grande armée (100 unités)
- détruire les vers de nydus

Objectifs bonus :
- détruire les couveuses zergs (3)

Cette mission correspond au cas où vous avez décidé d'éradiquer en priorité la menace des vers nydus en inondant de lave le sous-sol de Char, rendant ainsi impossible toute attaque surprise terrestre.

Utiliser le tir à longue distance de Raynor pour les premières cibles (en particulier les aiguillons) et les facultés de Stetmann pour soigner les blessures du groupe. Au NO, utiliser les grenades de Findlay pour éliminer un groupe de zerglings. Plus loin, détruire les 2 aiguillons et les ennemis enterrés.

Vers le centre de la carte, Raynor conseille à Swann de placer une tourelle autonome pour affaiblir un groupe d'ennemis à proximité. Warfield contacte Raynor pour lui indiquer que quelques soldats alliés se trouvent à proximité. Vers le bord E de la carte, remonter au N et détruire une série d'aiguillons pour trouver un groupe isolé de marines alliés.



Plus au S, détruire le tas de rochers, rejoindre le groupe de vers Nydus à l'O et les détruire ([point de sauvegarde 1](#)). A proximité se trouve le 1^{er} lieu à faire sauter avec une charge. Placer une tourelle autonome l'emplacement proposé le plus bas (changement de carte).

Un 1^{er} ver Nydus surgit au NE, puis à l'O. Un autre apparaît ensuite au N. Les détruire le plus rapidement possible pour ne pas être débordé. Battre en retraite quand la charge est prête à sauter (changement de carte et [point de sauvegarde 2](#)).

Avancer vers l'E et éliminer le groupe de Terrans infectés renforcé par un infestateur. De retour au carrefour, aller au S et éliminer d'autres Terrans infectés tout le long du chemin vers le centre de la carte. Un groupe important se trouve à proximité des cristaux rouges.

Continuer vers le coin SO. A l'approche d'une rampe, un groupe de chancres est en embuscade. Une fois au sommet, Warfield vous recontacte pour signaler des alliés survivants (repère au SE sur la carte). Progresser vers le groupe en repoussant les ennemis arrivant par devant et derrière, puis détruire le ver de nydus à proximité et rejoindre les survivants (2 flammeurs et 1 médic).

Progresser ensuite au N et détruire un à un les vers sur le sentier sinueux menant au 2^{ème} emplacement où poser une charge. Une fois celle-ci en place, placer une tourelle autonome en soutien puis repousser les ennemis et neutraliser les nombreux vers de nydus dès leur apparition jusqu'à l'explosion (changement de carte et [point de sauvegarde 3](#)).

Suivre le chemin au NO puis à l'O. Détruire les nombreux œufs avant leur éclosion. Continuer au N en détruisant les autres œufs. Warfield vous recontacte pour vous signaler des alliés survivants en mauvaise posture (repère au N sur la carte). Rejoindre rapidement le groupe menacé par un Ultralisk puis se diriger vers le centre de la carte ([point de sauvegarde 4](#) à l'emplacement marqué au sol et changement de carte).

Une fois la charge en place au milieu d'un grand nombre de nouveaux œufs, une reine Zerg surgit et commence à les faire éclore. Focaliser l'attaque sur elle pour ne pas être submergé (elle s'enterre et réapparaît à intervalles réguliers). Une fois la reine morte, la charge est prête à exploser (changement de carte et [point de sauvegarde 5](#)).

Courir le plus vite possible vers la sortie en éliminant les ennemis en chemin.

Hauts faits

- dans les entrailles de la bête (15 pts) : réussir tous les objectifs
- incassable (10 pts) : réussir la mission en mode normal sans qu'un héros soit immobilisé
- cinquante d'un coup (10 pts) : tuer 50 unités avec une seule balle perforante en mode difficile

Résumé

Les tunnels de Nydus ont été condamnés à l'aide de quelques têtes nucléaires bien placées. Les vers de Nydus ne sont désormais plus une menace. L'affrontement final avec la Reine des Lames peut maintenant commencer.



Mission DENOUEMENT/2b
LE FEU DU CIEL

Planète : Char

Héros : aucun

Alliés : aucun

Adversaires : ZERGS

Technologie disponible : aucune

Récompense : aucune

Objectifs principaux :

- détruire les tours de refroidissement (4)

Objectifs bonus :

- tuer le léviathan zerg

Cette mission correspond au cas où vous avez décidé d'éradiquer en priorité la menace aérienne en faisant sauter les plateformes orbitales autour de Char où des colonies de Zergs volants se sont installés. Ces plateformes sont régulées en température par des tours de refroidissement dont la mise hors circuit permettrait d'anéantir ses occupants.

Après un scan de la zone, 4 tourelles de refroidissement sont détectées (une proche de votre base, une au NO, une au SO et une au SE). Fortifier la base avec des bunkers et des chars de siège en prévoyant des vikings pour la défense aérienne. Envoyer des banshees et des vikings pour détruire la tour la plus proche et faire sauter la plateforme ([point de sauvegarde 1](#)).

Horner indique que la plateforme SE est bien armée contre les attaques aériennes et la plateforme NO contre les attaques terrestres. Installer des bases annexes au S et à l'O de la base principale à proximité des ressources locales. Récupérer les bonus en minerai et en gaz sur la plateforme déjà détruite.

Attaquer la tour NO avec des unités aériennes et faire sauter cette plateforme. Un énorme Zerg volant (Léviathan) apparaît après l'explosion et se dirige vers la base principale ([point de sauvegarde 2](#)). Le détruire avec une escadrille et récupérer les bonus de la plateforme détruite.

Poursuivre l'offensive sur les 2 dernières tours ([point de sauvegarde 3](#) après 3^{ème} tour).

Hauts faits

- le feu du ciel (15 pts) : réussir tous les objectifs
- l'épreuve du feu (10 pts) : réussir la mission sans perdre d'unité dans les explosions de plate-forme en mode normal
- le feu au lac (10 pts) : réussir la mission en mode difficile en moins de 25 minutes

Résumé



La plate-forme orbitale où nichaient les Zergs volants a été détruite. Les cieux seront dégagés quand vous affronterez la Reine des Lames. Le temps de la confrontation finale est arrivé.



Mission DENOUEMENT/3a
QUITTE OU DOUBLE

Planète : Char
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : aucune
Récompense : aucune

Objectifs principaux :
- défendre l'artéfact

Cette mission fait suite à la mission **Dans les entrailles de la bête**, dans laquelle la menace des vers Nydus a été écartée. L'essentiel des offensives ennemies viendra donc du ciel.

La mission commence par une apparition de Kerrigan et un premier déclenchement de l'artéfact pour balayer la zone. Kerrigan ne semble pas inquiétée par cette première riposte.

Installer rapidement des bunkers appuyés par des chars de sièges dans les 2 passages immédiatement au NE et au SO du plateau accessible par 2 rampes où se trouve l'artéfact. Installer également de nombreuses tourelles sur la bordure au NO pour contrer les attaques aériennes. Prévoir aussi des croiseurs et lancer une grosse série de vikings.

Quelques attaques aériennes se succèdent puis Kerrigan elle-même apparaît et approche pour attaquer. Utiliser la nova d'énergie pour faciliter le duel. Kerrigan, blessée, disparaît dans le sol en promettant de revenir ([point de sauvegarde 1](#)).

D'autres attaques aériennes reprennent, dont des dominants. Repoussez Kerrigan 2 nouvelles fois ([points de sauvegarde 2 et 3](#)). Un énorme Zerg volant est ensuite détecté (Léviathan). Le détruire avec la nova d'énergie et toutes les forces aériennes disponibles. Kerrigan revient une nouvelle fois ([point de sauvegarde 4](#)). Repousser d'autres attaques aériennes ([point de sauvegarde 5](#)) puis Kerrigan, jusqu'à la charge complète de l'artéfact.

Hauts faits

- quitte ou double (15 pts) : réussir tous les objectifs
- poker royal (10 pts) : tuer 150 unités Zerg avec l'artéfact en mode normal
- l'as des as (10 pts) : n'utiliser l'artéfact qu'une fois en mode difficile

Résumé

L'invasion Zerg a été arrêtée et la Reine des Lames, Sarah Kerrigan,

a retrouvé sa forme humaine. Mais la victoire a coûté cher : Tychus Findlay est mort et Arcturus Mengsk conserve son trône.

Découvrez le destin de Kerrigan et celui des Zergs dans « Heart of the Swarm », le prochain chapitre de la trilogie Starcraft II.



Mission DENOUEMENT/3b
QUITTE OU DOUBLE

Planète : Char
Héros : aucun
Alliés : aucun
Adversaires : ZERGS
Technologie disponible : aucune
Récompense : aucune

Objectifs principaux :
- défendre l'artéfact

Cette mission fait suite à la mission **Le feu du ciel**, dans laquelle les plateformes orbitales abritant des Zergs volants ont été détruites. L'essentiel des offensives ennemies viendra donc du sol, en particulier à l'aide de vers Nydus.

Les premiers vers sortent de terre derrière puis sur le plateau où est placé l'artéfact. Placer des bunkers de part et d'autre et les appuyer avec des chars. Construire des banshees en soutien aérien.

La suite de la mission se déroule globalement, comme son alternative aérienne, avec des attaques successives de Kerrigan. Surveiller les sorties des vers de Nydus et détruire les plus proches le plus vite possible pour éviter d'être submergé par l'ennemi.

Concentrer les forces autour de l'artéfact pour faire face aux dernières apparitions de vers de Nydus.

Hauts faits

- quitte ou double (15 pts) : réussir tous les objectifs
- poker royal (10 pts) : tuer 150 unités Zerg avec l'artéfact en mode normal
- l'as des as (10 pts) : n'utiliser l'artéfact qu'une fois en mode difficile

Résumé

L'invasion Zerg a été arrêtée et la Reine des Lames, Sarah Kerrigan, a retrouvé sa forme humaine. Mais la victoire a coûté cher : Tychus Findlay est mort et Arcturus Mengsk conserve son trône.

Découvrez le destin de Kerrigan et celui des Zergs dans « Heart of the Swarm », le prochain chapitre de la trilogie Starcraft II.