



# STARCRRAFT

Blizzard (1998)



guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
[asthalis.fr](http://asthalis.fr)



## SOMMAIRE

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b> .....	<b>3</b>
En bref.....	3
Découpage du jeu.....	3
Orientation.....	3
Conditions d'utilisation.....	3
<b>2. PARCOURS DETAILLE</b> .....	<b>4</b>
<b>EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN : "CRI REBELLE"</b> .....	<b>4</b>
initiation : CAMP D'INSTRUCTION.....	4
mission 1 : LES TERRES DESERTIQUES.....	4
mission 2 : LA STATION DE BACKWATER.....	4
cinématique : LE SIEGE DE MAR SARA.....	5
mission 4 : L'INSTALLATION DE JACOB.....	5
mission 5 : REVOLUTION.....	6
cinématique : INFESTATION.....	6
mission 6 : NORAD II.....	7
mission 7 : L'ATOUT.....	7
mission 8 : LA PERCEE.....	8
cinématique : REBELLION OUVERTE.....	8
mission 9 : LE NOUVEAU GETTYSBURG.....	8
mission 10 : LE MARTEAU S'ABAT.....	9
cinématique : L'INAUGURATION.....	9
<b>EPISODE II - CAMPAGNE ZERG : "OVERMIND"</b> .....	<b>10</b>
mission 1 : DANS LES RUINES.....	10
mission 2 : AGRESSION.....	10
mission 3 : LE NOUVEL EMPIRE.....	10
cinématique : LE REVE.....	11
mission 4 : AGENT DE LA NUÉE.....	11
mission 5 : L'AMERIGO.....	11
cinématique : BATAILLE SUR L'AMERIGO.....	12
mission 6 : LE TEMPLIER.....	12
mission 7 : L'ELIMINATION.....	13
mission 8 : OEIL POUR OEIL.....	13
cinématique : LE SAUT.....	13
mission 9 : L'INVASION D'AIUR.....	14
mission 10 : LA BOUCLE EST BOUCLEE.....	14
cinématique : L'INVASION D'AIUR.....	15
<b>EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS : "LA CHUTE"</b> .....	<b>16</b>
mission 1 : PREMIERE ATTAQUE.....	16
mission 2 : DANS LES FLAMMES.....	16
mission 3 : HAUTES TERRES.....	17
cinématique : LA CHUTE DE FENIX.....	17
mission 4 : A LA POURSUITE DE TASSADAR.....	17
mission 5 : CHOISIR SON CAMP.....	18
cinématique : L'EMBUSCADE.....	18
mission 6 : DANS LES TENEBRES.....	19
mission 7 : TERRE NATALE.....	19
cinématique : LE RETOUR SUR AIUR.....	20
mission 8 : LE JUGEMENT DE TASSADAR.....	20
mission 9 : LES CHASSEURS DE L'OMBRE.....	21
mission 10 : L'OEIL DU CYCLONE.....	21
cinématique : LA MORT DE L'OVERMIND.....	22



## 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

### En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Starcraft**. 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. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources. Il est donc possible d'adopter d'autres stratégies que celles que j'indique pour réussir une mission.

*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** comprend 3 épisodes (épisodes I, II et III). Chacun correspond à une campagne solo mettant successivement le joueur dans le camp de l'une des 3 espèces disponibles : Terran, Zerg puis Protoss si l'on respecte la chronologie suggérée dans le jeu.

Chaque épisode est subdivisé en missions parfois entrecoupées de séquences cinématiques. J'ai repris la même chronologie dans ce document et je rappelle pour chaque mission :

- la taille et le type de décor de la carte correspondante
- les héros éventuels (unités à garder en vie pour éviter que la mission ne se solde par un échec) et sous quelle apparence ils se présentent
- les alliés éventuels (espèces dont certaines unités sont initialement passives mais rejoignent vos rangs si vous parvenez à les rejoindre)
- les espèces de vos adversaires

### 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 / DOCUMENTS](#)

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



## 2. PARCOURS DETAILLE

### EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN : "CRI REBELLE"



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
initiation : CAMP D'INSTRUCTION

carte : 64x64, plateforme spatiale  
adversaires : ZERGS

#### Objectifs :

- construisez 3 dépôts de ravitaillement
- construisez une raffinerie
- récoltez 100 gaz Vespene

Dans cette mission d'apprentissage, vous vous trouvez sur la colonie Terran de Mar Sara en tant que magistrat.

Cette mission résume comment amasser des ressources, construire des dépôts, partir en exploration et lancer une attaque contre l'ennemi. Votre objectif est de construire 3 dépôts (l'un d'eux est déjà en place) ainsi qu'une raffinerie et de récupérer 100 unités de gaz.

Les seuls ennemis sont des zerglings, qui n'attaqueront pas si vous n'allez pas les chercher. Vous disposez pour cela d'un bon nombre de marines mais vous ne pourrez en obtenir de nouveaux cette mission.



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
mission 1 : LES TERRES DESERTIQUES

carte : 64x64, désertique  
héros : Raynor (vautour)  
adversaires : ZERGS

#### Objectifs :

- trouver Raynor
- construire un baraquement
- construire 10 marines

Sur ordre de la Confédération, votre tâche est de réinstaller vos troupes dans une base désaffectée de Mar Sara, après l'évacuation de Chau Sara suite à une attaque des Protoss. Dans cette mission, vous devrez rejoindre la base, construire un baraquement et former

10 marines (vous en avez déjà 5 initialement).

La première étape est de traverser le pont et de suivre le sentier vers le S, où vous rencontrez rapidement Jim Raynor, qui supervise la zone. En sa compagnie (vous devrez vous assurer qu'il reste en vie), vous devez rejoindre la base au S puis grossir vos troupes à l'aide des cristaux tous proches.

#### Nouvel objectif de mission :

- Raynor doit survivre

Les seuls ennemis sont des zerglings éparpillés sur la carte (quelques-uns sur le chemin de la base, d'autres à l'E et à l'O de celle-ci) et n'attaquant qu'à proximité immédiate.



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
mission 2 : LA STATION DE BACKWATER

carte : 64x64, désertique  
héros : Raynor (vautour)  
alliés : TERRANS  
adversaires : ZERGS

#### Objectifs :

- arrêter l'infestation d'aliens
- Raynor doit survivre

Un appel de détresse a lieu depuis la station Terran de Backwater. Devant le peu d'empressement du Général confédéré Edmund Duke à envoyer de l'aide, vous suivez le conseil de Raynor et partez en renfort pour cette base. Votre mission est de détruire la menace Zerg avec l'aide de Raynor, équipé de son vautour.

Depuis votre base initiale, vous pouvez prendre la direction du N et gravir la rampe rocheuse proche du geyser de gaz. Raynor s'étonne alors de l'apparence du sol : du creep, la matière organique caractéristique d'une base Zerg ! Après avoir détruit une colonie, vous découvrez une ancienne base Terran au NO où quelques marines, flammeurs et VCS se cachaient en espérant de l'aide.

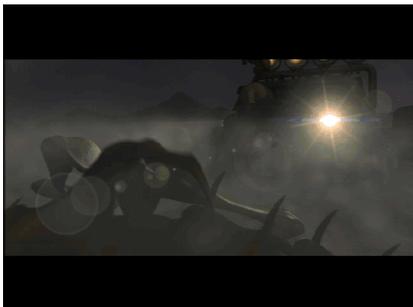
Une autre rampe rocheuse située au NO de votre base initiale donne accès à une partie de la carte où vous attendent des zerglings (sur la partie surélevée puis la vallée suivante au S) et des hydralisks (sur la zone en hauteur accessible par une rampe au SE) proches d'un autre gisement de cristaux et d'un geyser de gaz. Cette direction est sans issue sur la carte.

Placez des marines dans les 2 bunkers les plus au N de la base rescapée et continuez la récolte de cristaux. Le passage au N de la carte communique avec la zone centrale où plusieurs zerglings attendent près d'une colonie (faciles à éliminer une fois attirés vers les bunkers).



Redescendez dans la vallée par une rampe à l'opposé pour affronter des hydralisks et des zerglings. Une rampe proche à l'E donne accès à la dernière partie de la carte. Le reste de la vallée est occupé par des zerglings mais se termine en cul-de-sac.

Gravissez la dernière rampe et menez le combat final contre des hydralisks et des zerglings. Détruisez les dernières colonies et approchez du centre de commande de Backwater, dans le coin NE de la carte. Le bâtiment est totalement infesté et Raynor décide le détruire par précaution. Duke contacte aussitôt Raynor pour le mettre aux arrêts mais Raynor ne comprend pas sa réaction étant donné la situation et refuse d'obéir à ses ordres.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
**cinématique : LE SIEGE DE MAR SARA**

2 Terrans en patrouille de nuit sur Mar Sara heurtent un animal. Une fois descendus de leur véhicule pour aller voir les dégâts, ils s'aperçoivent qu'ils viennent de percuter un zergling. Les 2 hommes ont juste le temps de réaliser que ce n'était pas le seul Zerg dans les parages...



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
**mission 3 : UNE ALLIANCE DESEPEREE**

**carte : 96x96, désertique**  
**adversaires : ZERGS**

**Objectifs :**  
•  **survivre 30 minutes**

La situation Terran empire face aux Zergs et la Confédération semble ne pas réagir face à la menace. Alors que vos forces sont menacées, un certain Arcturus Mengsk, se réclamant des "fils de Korhal" et activiste notoire contre la Confédération, vous propose son aide pour évacuer la planète pendant qu'il est temps. Vos troupes sont concentrées dans une base au SO, non loin des Zergs. Etant donné leur grand nombre, votre unique objectif est de demeurer dans la base et résister jusqu'à l'arrivée de Mengsk, prévue dans 30 minutes. Vous n'êtes pas accompagné de Raynor dans cette mission.

Un bunker est en flammes au début de la mission et un SCV est nécessaire pour le remettre en état. La base offre 2 entrées

principales et des marines sont initialement placés en sentinelles sur l'enceinte surélevée. Les Zergs (zerglings et hydralisks) attaquant par vagues successives, la tactique principale consiste à multiplier les bunkers en face de ces sorties (3 voire 4 à chacune) puis à rapatrier les sentinelles à l'intérieur, appuyées par de nouveaux marines. Un rang de tourelles est nécessaire tout le long de l'enceinte pour parer les attaques aériennes des mutalisks. Plusieurs VCS peuvent s'avérer nécessaires pour garder les bunkers et tourelles en l'état jusqu'à l'arrivée des vaisseaux alliés.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
**mission 4 : L'INSTALLATION DE JACOB**

**carte : 128x128, installation**  
**héros : Raynor (marine)**  
**adversaires : TERRANS, ZERGS**

**Objectifs :**  
•  **récupérer le disque de données du réseau confédéré**  
•  **Raynor doit survivre**

Mar Sara est pratiquement perdue face aux Zergs mais Mengsk vous charge d'infiltrer une installation confédérée pour y voler des données avant d'évacuer les lieux. Dans cette mission, vous dirigez donc un groupe de marines (parmi lesquels Raynor) et de flammeurs.

La première salle fermée sur la gauche après la première porte est sans issue et abrite seulement des civils et des VCS. De retour dans le grand couloir, préparez-vous à détruire une tourelle de sécurité cachée un peu plus loin dans la paroi de droite. Vous parvenez à un croisement, face à une grande salle fermée par 2 portes, le long d'un couloir se poursuivant vers la gauche et la droite.

Prenez d'abord le couloir sur la droite et montez l'escalier menant à un téléporteur. Il vous transfère directement au secteur 5 de la carte, dans une nouvelle salle où vous attendent des civils et un marine. Un second téléporteur placé dans la salle permet d'activer 3 caméras de sécurité du complexe. Retournez alors sur vos pas par le téléporteur jusqu'à l'entrée de la salle aux 2 portes.

Avec une partie du groupe, prenez cette fois le couloir sur la gauche des 2 portes. Entrez dans la salle au fond (des civils et VCS s'y trouvent) puis traversez-la pour rejoindre l'escalier. Poursuivez alors votre chemin dans le passage, en prenant garde à la tourelle de sécurité au sol dans la partie élargie du couloir sur la gauche, près du bord O de la carte. Franchissez la porte suivante et éliminez le marine au carrefour suivant.

En prenant la direction SE à partir de ce carrefour, vous progressez en direction de la salle devant laquelle le reste du groupe attend toujours. 2 marines attendent derrière la première porte et le couloir débouche finalement dans la grande salle où 6 marines et un goliath montent la garde. En arrivant ainsi dans le dos des marines, ils sont plus faciles à neutraliser. Le reste du groupe peut aider à la



manoeuvre de l'autre côté en entrant dans la salle par les 2 portes.

Reconstituez le groupe et retournez au carrefour au NO. Prendre alors la direction NE. Au croisement suivant, entrez dans la pièce sur la droite où attendent des civils et un marine. En marchant sur le téléporteur de la pièce, vous désactivez un système de sécurité.

En ressortant de la pièce, prenez le couloir d'en face, qui mène à 2 cellules. La première est verrouillée et ne contient que des animaux. 2 flammeurs et quelques civils attendent au bout du couloir devant l'entrée de la seconde. Une fois l'ennemi neutralisé, marchez sur le téléporteur proche pour débloquent l'entrée des 2 cellules. La seconde contient des Zergs ! Devant la surprise de Raynor, Mengsk explique que la Confédération fait sans doute depuis longtemps des expérimentations sur les Zergs.

Retournez alors au carrefour précédent et prendre la direction NE. Suivez le couloir (vous rencontrerez des civils puis 2 marines) jusqu'à un escalier descendant. Les 2 portes sur la gauche du couloir inférieur mènent à un hangar où stationnent 2 vautours. Un escalier remonte au bout du couloir (attention à la tourelle murale au bas de l'escalier) et mène à une grande salle gardée par 2 marines. Utilisez le téléporteur de la salle pour vous rendre au secteur 1.

Détruisez les 2 tourelles de sécurité près de la porte S de la salle et éliminez les 3 marines qui attendent derrière. Le couloir qui suit mène à la salle finale des ordinateurs (attention à la tourelle de sécurité au premier coude). Cette salle est gardée par des marines, des flammeurs et un fantôme. Une tourelle de sécurité est cachée de chaque côté de l'îlot de l'ordinateur central. Une fois la menace écartée, allez récupérer les données sur l'ordinateur.



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
mission 5 : REVOLUTION

carte : 96x96, désertique  
héros : Kerrigan (fantôme)  
alliés : TERRANS  
adversaires : TERRANS

**Objectifs :**

- Emmener Kerrigan jusqu'au centre de commandant Antigan
- défendre les rebelles Antigans
- Raynor et Kerrigan doivent survivre

Provisoirement en sécurité sur Antiga Prime après l'évacuation de Mar Sara, vos troupes se trouvent à proximité d'une base Terran dont les unités commencent à douter du bien-fondé de la politique de la Confédération. Avec l'aide de Sarah Kerrigan, bras droit de Mengsk, votre mission est d'infiltrer le centre de commandement de la base et de gagner la confiance de ses troupes. Raynor vous accompagne dans cette mission, sur son vautour.

Longeant la côte vers le S, vous trouvez rapidement Kerrigan, qui vous fait un rapport de son exploration des lieux (le chemin vers la base est alors balisé). Des tourelles sont placées régulièrement sur votre itinéraire et peuvent donc détecter Kerrigan. Vous devez les détruire une à une en chemin ainsi que les unités qui les protègent (marine, vautour, ombre).

La dernière tourelle est à proximité de 2 bunkers qui barrent l'accès à la base. A l'aide de Raynor, détruisez-la puis se replier pour éviter les tirs. Kerrigan peut ensuite utiliser sa faculté de camouflage pour rejoindre seule le centre de commandement de la base, dans le coin NE de la carte.

Une fois l'officier Confédéré neutralisé à l'intérieur, les troupes locales vous annoncent qu'elles souhaitent combattre la Confédération à vos côtés et la fusillade commence aussitôt entre les unités Terrans jusqu'à élimination des forces confédérées. Peu de temps après, vous êtes informés qu'une unité de combat Confédérée s'est implantée à proximité suite à l'alerte.

**Nouveaux objectifs de mission :**

- détruire la base confédérée

Après avoir repris le contrôle de la base, mettez les VCS au travail pour la développer à l'aide des cristaux proches du centre de commandement. Placez tous les marines disponibles dans les bunkers et protégez-les par des tourelles pour l'appui aérien. Créez un bunker supplémentaire à gauche du spatioport au NE, protégé par une tourelle, pour résister à des attaques sporadiques de la Confédération.

Les unités Confédérées sont maintenant installées au S de la carte, sur une île. Un des gisements de cristaux se trouve au SE, à l'endroit où vous allez devoir organiser un débarquement aérien. Installez d'abord un grand nombre de tourelles et de bunkers sur la côte SE puis fabriquer quelques navettes et une escadrille d'ombres. Pour les rendre plus efficaces, développez le camouflage des ombres.

Avec Raynor et quelques autres vautours en appui, traverser le bras de mer au SE et prendre progressivement le contrôle du gisement de cristaux. L'ennemi va réagir par vagues avec son infanterie (marines, flammeurs) et ses unités mécaniques (vautours, ombres sans camouflage). Avancez progressivement vers l'O en gardant vos unités aériennes à distance des tourelles ennemies.



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
cinématique : INFESTATION

En orbite autour d'Antiga Prime, le Norad II, cuirassé de commandement du général Duke, est frappé par une attaque Zerg et contraint à un atterrissage forcé sur la planète.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
mission 6 : NORAD II

carte : 96x96, désertique  
héros : Raynor (vautour), Duke (Norad II écrasé)  
adversaires : ZERGS

**Objectifs :**

- protéger le cuirassé Norad II
- emmener Raynor et 2 transports au Norad II

Attaqué par des unités Zergs, le vaisseau de commandement Norad II s'est écrasé sur Antiga Prime. A bord, Duke a lancé un signal de détresse. Mengsk réalise dans cette situation l'occasion unique de gagner un allié tactique en lui offrant du renfort. Malgré la réticence de Raynor et Kerrigan, il vous persuade d'aller le secourir.

Le Norad II s'est écrasé dans un cratère et ses seules défenses sont représentées par 3 goliaths et 2 VCS, avec l'appui de troupes dans 2 bunkers. Utilisez les VCS pour réparer le Norad II et autant de fois que nécessaire pour maintenir les goliaths et les bunkers en état pendant que Raynor et le reste des troupes progressent sur la carte.

Avec l'aide de Raynor, débarrassez-vous de quelques Zergs enterrés à proximité puis rejoignez la base Terran abandonnée au SO. Mettez à contribution les VCS pour réparer les bâtiments en feu puis développez la base en installant des bunkers et des tourelles tout autour. Construisez une station comsat pour faire des balayages radars successifs entre la base et le site du Norad II. Créez un grand nombre de marines, puis des ombres et des goliaths.

Lorsque la base est suffisamment protégée pour repousser les attaques sporadiques des Zergs (zerglings, hydralisks, mutalisks), envoyez une troupe de marines au ras de la falaise au S de la carte puis, à l'aide d'un balayage radar, détruisez à distance la colonie de spores la plus proche afin de dégager l'accès pour un débarquement aérien ultérieur. Repliez ensuite les marines et concentrez-vous sur le développement des unités aériennes. Le geyser de gaz va se tarir mais son dégagement diminué suffit à terminer la mission.

Procéder ensuite au débarquement de troupes au bord de la falaise et éliminez étape par étape les colonies de spores (avec les unités terrestres) et les colonies noyées (grâce aux ombres et à Raynor, protégé par des VCS). Lorsque la route est libre entre vos unités et le Norad II, embarquez Raynor et 2 disciples dans une navette et rejoignez le centre du cratère. Duke est très étonné de vous trouver là mais, face aux arguments persuasifs de Mengsk, il finit par capituler et se range à vos côtés.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
mission 7 : L'ATOUT

carte : 128x96, désertique  
héros : Kerrigan (fantôme)  
adversaires : TERRANS

**Objectifs :**

- emmener l'émetteur Psi dans la base ennemie
- Kerrigan doit survivre

D'après le décodage des disques volés, Mengsk vous apprend que la Confédération utilise des émetteurs psioniques pour attirer les Zergs dans les zones qu'elle souhaite contrôler. Il décide de placer l'un de ces émetteurs au centre de l'une des bases confédérées pour la prendre à son propre piège et vous êtes chargé de cette mission, avec l'aide de Kerrigan, pourtant peu favorable à ce type de méthodes.

La première chose à faire est de rapatrier rapidement les bâtiments mobiles (spatioport et laboratoire de physique) vers votre base au SE, ainsi que Kerrigan et le VCS transportant l'émetteur (les 2 dépôts à l'E sont perdus quoi qu'il arrive). Développez ensuite la base en protégeant les accès par les ponts par des bunkers et de tourelles. Construisez ensuite quelques ombres et de nombreux tanks et améliorez-les en développant le camouflage et le mode siège.

Lorsque la base est suffisamment fortifiée, faites traverser le pont S par le groupe de tanks, appuyé par les ombres, Kerrigan et un vaisseau laboratoire. Rendez Kerrigan invisible et utilisez sa capacité de verrouillage sur le tank ennemi en mode siège placé sur la falaise au N du gisement de cristaux puis le détruisez à l'aide des ombres. Construisez alors un nouveau centre de commandement à proximité et protégez-le par des bunkers et des tourelles côté E.

Progresser ensuite par étapes vers le coin SE de la carte puis vers le N pour briser les défenses ennemies (vaisseau laboratoire en éclairer, tanks en mode siège comme frappe principale et ombres en renfort pour contrer les attaques aériennes). L'ennemi répond avec son infanterie, ses véhicules et ses vaisseaux, dont un unique croiseur. Une fois l'essentiel des forces ennemies détruites, placez l'émetteur. L'échange entre Mengsk et Kerrigan confirme les doutes de cette dernière quant à la politique offensive de Mengsk.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
**mission 8 : LA PERCEE**

**carte** : 128x128, plateforme spatiale

**héros** : Duke (Norad II)

**adversaires** : TERRANS

**Objectifs :**

- éliminer toutes les forces confédérées
- Duke doit survivre

En route vers Tarsonis, quartier général de la Confédération, vous suivez les conseils du général Duke en lançant l'assaut sur la plateforme centrale du principal système de défense de la planète, afin de libérer le passage pour vos forces. Votre mission est donc de détruire toutes les installations présentes sur la plateforme, avec l'aide de Duke et de son croiseur.

Au début de la mission, vos bâtiments sont "flottants" et votre première tâche est de les réinstaller en face de leurs modules respectifs sur la plateforme la plus proche. De même, utilisez les navettes pour faire traverser vos troupes. Cette mission est la première dans laquelle vous pouvez entraîner des fantômes et où vous pouvez utiliser leur faculté de cibler une base adverse pour un bombardement nucléaire.

Une fois la base en place, protégez la rampe d'accès avec des bunkers et des tourelles, et ajoutez des tourelles tout le long de la limite supérieure de la base. Construisez prioritairement des tanks, avec quelques ombres en appui aérien, puis développez le mode siège et le camouflage de ces unités.

La base ennemie la plus proche se trouve aux environs du centre de la carte et elle est bien protégée par des bunkers et des tourelles. Attaquez-la en plusieurs vagues avec les tanks en mode siège, éventuellement renforcés par des attaques nucléaires et n'oubliez pas le renfort aérien et le vaisseau laboratoire pour élargir le champ de vision. Des tourelles sont placées en hauteur de chaque côté du champ de bataille, les détruire à l'aide des tanks et de balayages radar ou en larguant des marines sur place. Une fois la base centrale détruite, installer un nouveau centre de commandement proche des cristaux puis équipez-le d'une station comsat et protégez la nouvelle base avec des bunkers et des tourelles du côté NE.

La plus importante des bases ennemies se trouve dans le coin NE de la carte. Quelques balayages radar et la puissance des tanks permettent de dégager l'extrémité de la plateforme surélevée immédiatement au NE de votre nouvelle base. Ensuite, utilisez les navettes pour y transporter les tanks. Un groupe de tanks renforcé par des ombres et quelques VCS pour réparer les dégâts suffit pour "nettoyer" tout le coin NO de la carte. Attention, l'ennemi possède un croiseur dans le coin NE de la carte, il vaut mieux attaquer cette base isolée avec les ombres en mode furtif. La dernière base, située au NO

est de moindre importance et sa destruction ne présente pas de difficulté majeure.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
**cinématique : REBELLION OUVERTE**

Les forces Terrans dans leur ensemble se soulèvent contre la confédération et les chasseurs s'en prennent ouvertement aux dernières installations spatiales qui bloquent la route vers la planète Tarsonis.



**EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN**  
**mission 9 : LE NOUVEAU GETTYSBURG**

**carte** : 128x128, plateforme spatiale

**héros** : Kerrigan (fantôme)

**adversaires** : PROTOSS, ZERGS

**Objectifs :**

- détruire les forces Protoss
- aucun bâtiment Zerg ne doit être détruit
- Kerrigan doit survivre

Vous vous trouvez sur une plateforme en orbite autour de Tarsonis où les Protoss ont installé 2 bases avant de lancer l'assaut contre les Zergs proliférant sur la planète. Votre mission est de repousser les Protoss pour empêcher toute fuite des troupes confédérées. L'opération est menée par Kerrigan, au grand dam de Raynor qui commence à s'interroger sérieusement sur les intentions de Mengsk.

Votre base initiale au NO est à proximité d'une ruche Zerg, placée sur les hauteurs du coin NO de la carte. Ne cherchez pas à les attaquer et protégez le bas des rampes d'accès à votre base par des bunkers et des tourelles pour repousser les attaques isolées (zerglings, hydralisks, ultralisks, mutalisks). Protéger la base par des tanks en mode siège (surveiller en particulier le pont au SE) et protéger la bordure NE de la plateforme par de nombreuses tourelles pour empêcher toute attaque aérienne par cette direction.

Une fois la base fortifiée, envoyer un VCS avec une escorte de goliaths rejoindre le gisement de cristaux placé au fond d'une cuvette à l'O, en longeant la plateforme surélevée des Zergs. Protéger la zone avec des tanks, puis remonter la rampe d'accès S et placer une



raffinerie sur le geyser en renforçant les défenses.

Depuis cette base, développer un grand nombre de tanks appuyés par quelques goliaths et un vaisseau laboratoire, puis progresser en ligne droite jusqu'à la base Protoss au NE (la plus importante), en éliminant les Protoss rencontrés en chemin (disciples et dragons). Détruire cette base à l'aide des Tanks puis revenir au centre de la carte, gravir la rampe de la plateforme surélevée et la suivre pour rejoindre la base Protoss au SE, de plus petite taille, et la détruire à son tour.

Soudain, alors que la menace Protoss est éradiquée, les Zergs se déchaînent et attaquent en nombre la base NO. Kerrigan lance un appel de détresse à Mengsk qui, contre toute attente, l'abandonne à son sort et quitte les lieux !



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
mission 10 : LE MARTEAU S'ABAT

carte : 128x128, plateforme spatiale

héros : Raynor (vautour)

adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruire le canon à ions
- Raynor doit survivre

Après un échange orageux entre Raynor et Mengsk, vous comprenez que vous avez été trahi et que ce dernier ne pense qu'à prendre la tête d'un nouvel empire Terran sous sa domination. Raynor conseille la retraite mais la manoeuvre est impossible tant que le canon à ions que Duke a activé est à même de détruire quiconque quittera Tarsonis. Votre mission est donc de le détruire avant de quitter les lieux.

Commencez par protéger les rampes d'accès à votre base SE par des bunkers, des tourelles et des tanks en mode siège. Raynor peut aussi placer quelques mines au-dessus de la rampe la plus à l'E de votre base. Privilégiez la construction de cuirassés, appuyés par des vaisseaux laboratoires utilisés comme détecteurs. L'ennemi semble privilégier les attaques terrestres du côté O de votre base (tanks en mode siège) et aériennes par le côté E (ombres, cuirassés), en complétant éventuellement ces assauts par des attaques nucléaires, d'où le rôle déterminant des vaisseaux laboratoires !

Tout en continuant à surveiller la base, développez des vautours en grand nombre et prévoir une escorte de VCS pour les réparations à venir. Conservez des croiseurs dans la base et prévoyez un groupe de 4-5 exemplaires pour appuyer les vautours, en route vers le NE à destination du gisement situé sur une plateforme surélevée à mi-hauteur à l'E de la carte. L'infanterie ennemie assure l'essentiel de la résistance, avec en particulier des fantômes utilisant régulièrement leur fonction "verrou" contre vos unités mécaniques. Pendant

l'opération, développez le canon Yamato pour sur les croiseurs.

Une fois le gisement et le geyser rejoints, développez une base avancée en la protégeant par des tanks et des tourelles, en particulier son extrémité NO, pour atteindre les unités terrestres qui proviennent régulièrement de la base ennemie située au NE.

Constituez un groupe d'une dizaine de croiseurs et lancez-le en direction de la base NO, appuyé par un vaisseau laboratoire. Ne cherchez pas à attaquer la base NE et concentrez-vous sur le canon à ions. Utilisez le canon Yamato pour faire sauter les tourelles gênantes à distance et pour détruire le canon à ions.



EPISODE I - CAMPAGNE TERRAN  
cinématique : L'INAUGURATION

Depuis Tarsonis, Mengsk, devenu le chef du nouvel empire Terran, diffuse une vidéo de propagande destinée à asseoir sa puissance et à mettre en garde quiconque oserait à présent s'opposer à sa toute puissance.



## EPISODE II - CAMPAGNE ZERG : "OVERMIND"



EPISODE II - CAMPAGNE ZERG  
mission 1 : DANS LES RUINES

carte : 64x64, désertique  
adversaires : TERRANS

### Objectifs :

- créer un bassin génétique
- créer une cave hydralisk
- protéger la chrysalide

L'Overmind, être spirituel à la tête de la nuée Zerg, vous apprend qu'il a capturé une créature sur Tarsonis et qu'il la destine à devenir le plus puissant de ses agents. Celle-ci est conservée sous la forme d'une chrysalide que vous devrez protéger.

La chrysalide est placée au coeur de la base SO de la carte et les premières instructions de développement vous sont données par Daggoth, l'un des "cerebrates" directement sous les ordres de l'Overmind. Suivez ses conseils pour assurer les défenses de la base et développez la faculté de vos troupes à s'enterrer. Zasz, un autre cerebrate vous signale la proximité d'une base Terran au NE, qu'il vous faut détruire pour protéger la chrysalide.

### Nouvel objectif de mission :

- détruire le campement Terran

Commencez par repousser avec des zerglings les attaques Terrans venant de l'E et visant l'extracteur de gaz. Placez des colonies noyées à proximité et créez un grand nombre d'ultralisks. Conservez-en quelques-uns pour assurer la défense anti-aérienne au N de la base (ombres) et lancez le reste du groupe, appuyé par des zerglings, en direction des premières défenses Terrans au SE.

En enterrant régulièrement vos forces pour limiter les pertes inutiles et récupérer des forces, progressez vers le NE en détruisant les installations ennemies. Le dernier bâtiment Terran, un spatioport, est placé sur les hauteurs au N de la carte.



EPISODE II - CAMPAGNE ZERG

## mission 2 : AGRESSION

carte : 96x96, plateforme spatiale  
adversaires : PROTOSS

### Objectifs :

- emmener la chrysalide à la balise

L'environnement de Tarsonis devenant trop dangereux pour la chrysalide en raison des attaques Protoss, l'Overmind vous annonce le départ prochain de toute la nuée Zerg sur Char. Mais avant de pouvoir quitter Tarsonis, il vous faut éliminer les restes de la flotte Protoss autour de la planète.

Daggoth vous propose l'aide de ses 6 chasseurs-tueurs (des hydralisks améliorés), postés à l'extrême NO de la carte, près de la chrysalide. Après avoir assuré la sécurité de la base à l'aide de colonies noyées et quelques hydralisks et mutalisks, progressez avec les chasseurs-tueurs vers le SE en suivant la diagonale de la carte tout en repoussant les Protoss (disciples, dragons).

Après avoir franchi la zone entre les 2 plates-formes surélevées, dirigez-vous vers le SO pour détruire les bâtiments (canons à ions, portail) et les unités Protoss locales (dont quelques scouts). Gravier la rampe à l'E des bâtiments détruits et éliminer les dernières forces Protoss postées le long de la plateforme jusqu'à rejoindre la balise finale.



EPISODE II - CAMPAGNE ZERG  
mission 3 : LE NOUVEL EMPIRE

carte : 64x96, monde de cendres  
adversaires : TERRANS

### Objectifs :

- protéger la chrysalide
- éradiquer toute présence Terran

Tout en poursuivant sa maturation, la chrysalide émet des signaux psioniques qui finissent par attirer une armée Terran sur Char, le nouvel habitat des Zerg. Votre mission est donc plus que jamais de protéger la chrysalide.

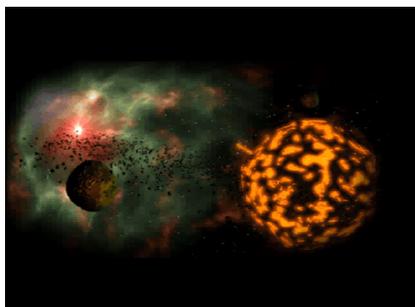
Commencez par disposer des colonies noyées autour de la chrysalide pour compléter les colonies de spores déjà présentes. Développez ensuite le reste de la base en la protégeant des attaques depuis avec des hydralisks et des mutalisks. Placez des colonies de spores à l'E de la base pour éviter les attaques aériennes.

Lancez alors un grand nombre de zerglings à l'assaut des marines placés sur les hautes terres immédiatement au N de la base puis enterrez-les près du gisement de cristaux central. Créez un grand nombre de mutalisks pour contrer les premières attaques de tanks



ennemis en mode siège provenant du NE de la zone puis développez la nouvelle base au centre de la carte avec autant de colonies que possible.

Postez des mutalisks à l'O de la nouvelle base puis remontez peu à peu vers le N le long de la bordure de la base Terran du NO et détruisez les tourelles les plus au S et les tanks en mode siège placés au bord de la falaise pour frapper les unités terrestres en contrebas.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
cinématique : LE REVE

Des visions mystérieuses montrent une planète lointaine couverte de volcans en éruption avec de nombreux Zergs dans son voisinage. Soudain se manifeste furtivement parmi eux une silhouette humaine qui semble lancer comme un cri d'alarme en appelant "Jim !", le prénom de Raynor.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 4 : AGENT DE LA NUÉE

carte : 96x96, monde de cendres  
héros : Kerrigan (Terran infesté)  
adversaires : TERRANS

**Objectifs :**

- protéger la chrysalide jusqu'à ce qu'elle soit prête à éclore

La chrysalide est sur le point d'éclore dans la nouvelle base Zerg. Des signaux vous avertissent de la présence de forces Terrans au NE, dirigées cette fois par Raynor, qui est venu seul en évitant les forces confédérées de Duke. La chrysalide s'ouvre enfin et il en sort... Kerrigan ! Alerté par les signaux de cette "renaissance", Raynor découvre avec horreur qu'elle est devenue Zerg et qu'elle constitue désormais une ennemie.

**Nouveaux objectifs de mission :**

- infester ou détruire le centre de commandement de Raynor
- Kerrigan doit survivre

A ce stade, la conquête de l'île centrale, initialement déserte et riche en cristaux comme en gaz, devient essentielle. Développez donc rapidement les capacités des seigneurs (vitesse de déplacement,

transport de troupes). Le développement de reines est également important car, en parasitant les transports Terrans qui vont et viennent sur la carte, elles permettent d'en dévoiler rapidement une grande partie.

Investissez l'île et protégez-la en priorité par des colonies noyées (les colonies de spores viennent ensuite car elles attaquent spontanément les transports Terrans qui survolent régulièrement les lieux. Concentrez-vous sur la protection et le développement de la nouvelle base en anticipant l'attaque du centre de commandement de Raynor.

Créez ensuite suffisamment de seigneurs pour organiser un débarquement d'un large groupe d'hydralisks à l'extrémité E de l'île où se trouve Raynor. Conduisez-les sur place avec une escorte de mutalisks et détruisez peu à peu la base pour remonter jusqu'au centre de commandement, d'où sort finalement Raynor. A votre merci, il vous révèle que ce sont de curieuses émanations psychiques et un rêve mystérieux qui l'ont conduit jusqu'à Char. Kerrigan lui apprend que tout ceci n'était autre qu'une intervention télépathique de sa part et choisit de l'épargner à condition qu'il quitte rapidement la planète. Raynor n'a pas vraiment le choix...



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 5 : L'AMERIGO

carte : 128x128, installation  
héros : Kerrigan (Terran infesté)  
alliés : ZERGS  
adversaires : TERRANS

**Objectifs :**

- emmener Kerrigan au superordinateur
- Kerrigan doit survivre

Devenue serviteur de l'Overmind, Kerrigan souhaite se libérer du conditionnement psychique qui a autrefois fait d'elle un fantôme et décide d'infiltrer un vaisseau scientifique afin de trouver comment accéder à ses nouveaux pouvoirs. Zasz fait part de son inquiétude quant au rôle de Kerrigan mais l'Overmind lui assure qu'elle a droit à sa pleine confiance.

Kerrigan commence sa mission à bord de l'Amerigo, à bord duquel elle doit accéder au superordinateur. Elle est accompagnée de 2 chasseurs-tueurs de la nuée de Daggoth et de 6 zerglings. Dans cette mission, il est souvent utile de se servir de l'invisibilité de Kerrigan pour attaquer l'ennemi en toute discrétion car seules les tourelles de sécurité peuvent la détecter dans ce cas.

Rassemblez vos forces au pied des escaliers puis franchissez la porte au SO. Détruisez les 2 tourelles murales du mur NO et envoyez les chasseurs-tueurs éliminer le fantôme qui est posté au sommet, à distance ou après avoir gravi l'escalier suivant. Une fois à l'étage, éliminez les marines qui attendent derrière la porte côté O puis entrez



dans la grande salle et rejoignez la balise centrale. Elle active des caméras de sécurité dans le secteur 6, à l'O de la carte, où se trouve le superordinateur.

Les 2 portes du mur SO de la grande salle donnent sur de petites salles où sont regroupés des civils. La plus grande des 2 comporte une sortie au SO donnant sur un couloir et un escalier descendant vers un secteur gardé par un vautour. Suivez ce chemin puis progressez au SE par le long couloir en utilisant les chasseurs-tueurs pour atteindre à distance les marines tirant depuis les hauteurs côté S. Arrêtez le groupe avant la grande porte puis servez-vous de l'invisibilité de Kerrigan pour aller détruire tous les goliaths de la salle suivante.

Un escalier au NE donne accès à une salle sans issue où se trouvent un marine et de nombreux civils. La porte du mur SO donne sur une salle vide. Continuez en direction du SE jusqu'à un escalier puis le monter pour accéder à un couloir en direction du SO. Attention, une série de tourelles au sol y attend Kerrigan !

Passer la porte au bout du couloir pour accéder à un secteur de cellules où des marines sont occupés un peu plus loin au SE à tirer sur des zerglings prisonniers. Éliminez-les puis rejoignez le téléporteur au SE de la cellule des zerglings pour ouvrir toutes les portes de la prison. Envoyez les chasseurs tueurs de l'autre côté des cellules en passant par le couloir central pour détruire les tourelles au sol placées près des escaliers puis faites sortir les zerglings de leur prison et regroupez vos forces.

S'engager dans le couloir au S. Attention, une embuscade de 10 marines vous attend à l'endroit où il s'élargit et 3 tourelles au sol sont là pour détecter Kerrigan ! Concentrez-vous en priorité les tourelles puis servez-vous de l'invisibilité de Kerrigan pour exterminer les marines.

Plus loin le couloir débouche sur un escalier descendant devant une porte verrouillée. Continuer au NO vers une grande salle où sont éparpillés de nombreux flammeurs et quelques VCS. Le bord NO de la salle est une fosse et il est possible d'atteindre à distance quelques marines qui attendent de l'autre côté. L'extrémité N de la grande salle est occupé par une "cage" à 3 entrées dont le mécanisme est programmé pour verrouiller ces 3 issues lorsque Kerrigan y entre, pour la prendre au piège. Envoyez-y d'abord vos autres unités pour y combattre un groupe de marines, répartis entre le centre de la cage et le sommet de l'escalier au NE, protégé par 2 tourelles au sol. Lorsque le chemin est libre, envoyez Kerrigan sur place et faites-lui monter l'escalier en direction des 2 balises. Celle de gauche permet de localiser un téléporteur au SO de la carte, celle de droite déverrouille l'ensemble des portes de la carte.

Retournez vers la porte maintenant déverrouillée au pied de l'escalier et entrer dans la nouvelle salle. Montez l'escalier à l'O et détruisez la tourelle au sol à son sommet. Le secteur autour du téléporteur compte de nombreux civils que vous pouvez éliminer. Prenez le téléporteur (qui vous transporte non loin du superordinateur) et éliminez les marines et les fantômes du secteur d'arrivée.

Descendez l'escalier au SO puis longez le couloir en direction du SE en éliminant les quelques marines en chemin. Éliminez ensuite les fantômes à proximité de l'escalier S et les tourelles de sécurité qui vous attendent à son sommet, puis conduisez Kerrigan vers le superordinateur.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
cinématique : BATAILLE SUR L'AMERIGO

Un groupe d'intervention Terran se rend sur l'Amerigo, suspecté d'abriter des Zergs, afin de poser des charges et détruire l'installation. Persuadé que le vaisseau est désert, le commando se relâche un instant avant d'être attaqué puis débordé par des Zergs surgissant de toutes parts. Dans la panique générale, le chef du groupe finit par faire sauter la bombe pour abrégé le massacre.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 6 : LE TEMPLIER

carte : 128x128, monde de cendres  
héros : Kerrigan (Terran infesté)  
adversaires : PROTOSS

**Objectifs :**

- éliminer les intrus Protoss
- Kerrigan doit survivre

De retour sur Char, Kerrigan y sent la présence des Protoss. Le templier noir Tassadar ne tarde pas à la contacter directement pour la provoquer personnellement en duel. Kerrigan se lance aussitôt à la recherche de Tassadar, malgré les craintes de Zasz qui lui exprime son mauvais pressentiment.

Cette mission Zerg est la première où les mutalisks peuvent être métamorphosés en gardiens, unité offensive idéale contre les forces terrestres. La priorité est de protéger votre base initiale en plaçant des colonies noyées à proximité des rampes d'accès au S. L'essentiel des forces ennemies est au sol, avec des attaques épisodiques de destructeurs, d'où la nécessité de développer des gardiens en grand nombre et de les appuyer par quelques mutalisks et colonies de spores.

Lorsque la base NO est autonome en défense, développer les seigneurs pour en faire des transports et installez rapidement une base sur l'île N de la carte, avec quelques gardiens et mutalisks en défense pendant la construction. Développer aussi des reines afin de parasiter les navettes Protoss et dévoiler une partie de leurs bases.

Envoyez un groupe d'une dizaine de gardiens appuyés par des



mutalisks et un seigneur dans le coin NE puis descendre peu à peu le côté E de la carte en éliminant tout sur votre passage. Progressiez ainsi vers le S jusqu'à ce que Kerrigan en ait assez de repousser les Protoss sans avoir aperçu Tassadar.

Celui-ci propose alors un duel au centre de la carte. Conduisez Kerrigan sur place à l'aide d'un seigneur puis laissez là seule sur place. Tassadar apparaît et la lutte s'engage, jusqu'à ce que Kerrigan s'aperçoive qu'elle ne combat qu'une illusion.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 7 : L'ELIMINATION

carte : 128x128, monde de cendres  
adversaires : ZERGS

**Objectifs :**

- exterminer la nuée Garm jusqu'au dernier

Kerrigan ne décolère pas d'avoir été bernée par Tassadar. Daggoth lui apprend soudain que Zasz est mort, terrassé par les Protoss. Kerrigan réalise alors que la manoeuvre de Tassadar n'était qu'une diversion destinée à désorganiser les défenses Zergs. La nuée de Zasz, désormais orpheline, est devenue incontrôlable et menace vos propres forces. Votre mission est donc de l'éliminer.

Reprenez rapidement la base Zerg au N de votre position et développez la. Protégez-la des attaques aériennes venant du N par une ligne de colonies de spores et des attaques terrestres à l'E et à l'O par des colonies noyées.

Créez un groupe de gardiens appuyés par quelques mutalisks puis allez prendre la base Zerg sur le plateau SO et développez les défenses au sol. Le reste de la carte se conquiert relativement facilement à l'aide des gardiens, la base ennemie principale étant située au NO.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 8 : OEIL POUR OEIL

carte : 128x128, monde de cendres  
adversaires : PROTOSS

**Objectifs :**

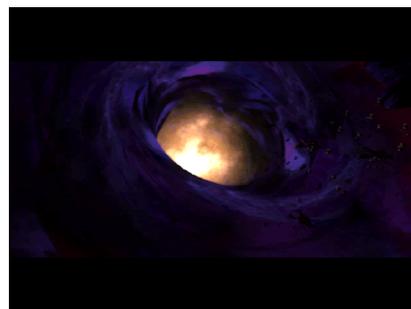
- détruire les bases Protoss
- aucun templier noir ne doit vous échapper
- Kerrigan doit survivre

L'Overmind vous informe que c'est bien Tassadar qui a terrassé Zasz mais que cette attaque lui a aussi apporté une information cruciale : au cours de l'assaut, l'esprit de Tassadar et le sien se sont furtivement rencontrés et l'Overmind en a appris la position d'Aiur, la planète natale des Protoss, qu'il se résout à attaquer bientôt. Pour l'instant, l'urgence est à éradiquer les templiers noirs encore présents sur Char pour éloigner la menace.

Cette mission est la première où vous devez faire appel aux canaux Nydus, permettant à vos unités terrestres de passer rapidement d'un secteur de la carte à un autre. Vous disposez de 3 bases (NO, NE et SE) communiquant entre elles et correspondant à 3 chemins de fuite possibles pour les templiers noirs. Vous ne devez jamais éloigner les seigneurs déjà en place de leurs positions car ils permettent de détecter les templiers noirs qui chercheraient à s'échapper.

Cette carte est aussi la première où les templiers Protoss peuvent faire appel à la tempête psionique, une arme redoutable lorsqu'elle est dirigée contre un groupe compact d'unités, d'où la nécessité d'anticiper leurs approches. Il semble que la "sortie" privilégiée par les Protoss soit au SE. Vous avez donc intérêt à y concentrer davantage de forces (hydralisks pour l'essentiel, appuyés par des mutalisks) avec l'aide de Kerrigan et de reines capables d'utiliser la capacité "vers" sur les templiers ennemis lorsqu'ils approchent en se préparant à lancer une attaque psionique.

A l'aide de quelques gardiens et mutalisks, détruisez la base E et réinvestissez les lieux pour ne pas vous retrouver à court de gaz. Créez un grand nombre de gardiens en les répartissant sur les 3 bases initiales pour contrer les attaques des destructeurs puis préparer un groupe plus important pour préparer l'assaut final en direction de la base SO des Protoss, après l'échange entre Kerrigan et Tassadar, où ce dernier conseille à Kerrigan d'abandonner l'attaque.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
cinématique : LE SAUT

Connaissant désormais la position d'Aiur, la planète-mère des Protoss, l'Overmind ouvre un portail d'espace-temps et y lance toutes ses troupes pour les conduire plus rapidement à leur objectif.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 9 : L'INVASION D'AIUR

carte : 128x128, monde de jungle  
adversaires : PROTOSS

**Objectifs :**

- amener un drone à la formation des cristaux de Khaydarin

La nuée a enfin atteint la planète Aiur et l'invasion peut commencer. Mais pour que l'Overmind puisse exercer son pouvoir à la surface de la planète, vous devez récolter les cristaux Khaydarin présents sur Aiur et dont les Protoss ignorent la puissance.

Votre base initiale est au NO et vous devez d'abord la protéger des attaques terrestres à l'aide de colonies noyées, puis créer des mutalisks pour contrer les premières attaques aériennes et assauts de destructeurs largués par des navettes Protoss. La base est encadrée par des falaises protégées par des canons à photons, le seul passage terrestre se trouvant à l'E. Utilisez des reines et leur fonction "parasite" pour dévoiler une partie de la carte en visant des sondes Protoss à l'E.

Développez ensuite des gardiens et des mutalisks pour préparer l'assaut. Conduisez le groupe vers la sortie E puis progressez vers le S en direction des cristaux, sans chercher à dévier de la route ni attaquer les autres bases Protoss que celles se trouvant sur le chemin. Conservez quelques gardiens dans la base initiale pour contenir les attaques épisodiques des Protoss.

Faire avancer le groupe de gardiens/mutalisks jusqu'aux cristaux, complété par un seigneur en guise de détecteur. Hormis leurs défenses habituelles, les Protoss peuvent compter sur leurs templiers (tempêtes psioniques) et arbitres (stase) donc n'hésitez pas à renouveler les unités du groupes pour compenser les pertes et à le compléter par des hydralisks et des zerglings (légèrement en retrait car vulnérables face aux destructeurs ennemis).

Lorsque le groupe est suffisamment proche des cristaux, envoyez un drone sur place pour commencer la récolte.

**Objectifs de la mission :**

- contenez les forces Protoss pendant que le drone récolte le cristal de Khaydarin

L'ennemi contre-attaque régulièrement avec différents types d'unités (dragons, porte-nefs, etc.). Tenez les lieux jusqu'à la fin de la récolte.

**Objectifs de mission :**

- amener le cristal de Khaydarin à la balise

Rapatrier le drone à la base NO.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
mission 10 : LA BOUCLE EST BOUCLEE

carte : 128x256, monde de jungle  
adversaires : PROTOSS

**Objectifs :**

- détruire le temple Protoss

La dernière étape avant que l'Overmind ne puisse investir totalement Aiur est de détruire un temple sacré Protoss marquant le lieu où, selon la légende, ils auraient foulé pour la première fois le sol de la planète, puis d'y placer les cristaux Khaydarin.

Les ressources sont calculées au plus juste sur cette carte en début de mission donc le mot d'ordre sitôt la protection de la base initiale assurée est d'éliminer les forces Protoss proches des gisements voisins pour les utiliser et accélérer votre développement.

Avant toute chose, la base initiale doit être massivement protégée car les attaques ennemies commencent tôt dans la mission. Placez un grand nombre de colonies tout autour de la base, en répartissant les défenses anti-aériennes et terrestres et en les plaçant suffisamment loin de la couveuse pour ne pas gêner le déplacement des drones et conserver un espace central assez vaste pour construire les différents bâtiments en sécurité. Créez ensuite un grand nombre de mutalisks pour contrer les attaques des destructeurs et des porte-nefs ennemis. Au besoin, attirez-les vers les colonies de la base pour faciliter la riposte.

Transformez quelques mutalisks en gardiens puis envoyez un groupe à l'assaut de la base Protoss au SO, sur les hauteurs. Une fois la base détruite, placez un seigneur au nord de ce plateau, où se trouve un gisement de cristaux. Constituez un large groupe d'hydralisks appuyés par quelques gardiens puis le diriger à l'E et longer la falaise vers le N jusqu'à une rampe d'accès. Détruire les forces Protoss placées en hauteur sur place puis rejoindre le plateau et progresser vers le S en détruisant la base au SE. Installez alors une base au N du plateau pour exploiter le gisement de gaz. Dès que possible, construire des canaux Nydus pour faciliter la circulation des unités terrestres (et en particulier les drones) entre vos 3 bases.

Une fois la prospérité des 3 bases assurée, constituez un large groupe de tous les types d'unités et lancez l'offensive vers le N avec les gardiens, protégés par les unités habituelles (mutalisks et hydralisks). La suite de la mission se résume à la progression de vos troupes vers le temple sacré et sa destruction. Un drone portant le cristal de Khaydarin apparaît alors à proximité de la base initiale.

**Nouveaux objectifs de mission :**

- amener le cristal de Khaydarin jusqu'aux ruines du temple Protoss



Conduisez le drone jusqu'au temple. L'Overmind annonce alors la conquête totale de la planète et son intention d'assimiler la race Protoss tout entière pour en faire une espèce supérieure.



**EPISODE II - CAMPAGNE ZERG**  
**cinématique : L'INVASION D'AIUR**

Aiur n'est plus qu'une terre de désolation sous les assauts de la nuée Zerg. Aux milieux des ruines émerge finalement le nouvel Overmind.



## EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS : "LA CHUTE"



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 1 : PREMIERE ATTAQUE

carte : 96x96, monde de jungle  
héros : Fenix (disciple)  
adversaires : ZERGS

### Objectifs :

- trouver Fenix à Antioch
- détruire la base Zerg
- Fenix doit survivre

Le juge Aldaris vous explique que Tassadar, l'ancien exécuter, a trahi en refusant de brûler les planètes infestées par les Zergs pour anéantir la nuée. Depuis, le conclave a perdu sa trace et vous demande de rejoindre Antioch, l'un des derniers foyers de résistance d'Aiur, où se trouve Fenix, un vieil ami.

La carte des lieux est en partie dévoilée et vos forces doivent suivre la rivière jusqu'à un pont pour rejoindre Antioch. Quelques zerglings enterrés vous attendent sur la rive et un peu plus loin à l'E. 2 hydralisks défendent la bande de terre qui suit et des mutalisks attendent au NE mais vous n'êtes pas obligés d'attaquer ces derniers pour le moment. Concentrez-vous sur le trajet vers Antioch, au SE après le pont, en repoussant les attaques des hydralisks et zerglings du secteur.

Lorsque vous parvenez à Antioch, Fenix vous accueille et vous apprend qu'il ne disposait plus de sondes pour assurer la maintenance de la base. Réinvestissez les lieux et commencez par placer des canons à photons à l'entrée de la base pour soutenir les unités présentes contre les attaques Zerg (zerglings, hydralisks et mutalisks). Réalimentez le portail par des pylônes et placez d'autres canons à photon le long du mur NO de l'enceinte.

Développez un groupe de dragons pour préparer l'offensive contre les Zergs. Quand le groupe est prêt, ressortez de la base et gravissez la première rampe rocheuse au NE pour éliminer une colonie et quelques unités Zergs. Progressez vers le N puis le NE en détruisant les forces ennemies sur votre passage. Le groupe peut aussi aller attaquer les mutalisks dans le coin NE de la carte.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 2 : DANS LES FLAMMES

carte : 96x64, monde de jungle  
héros : Fenix (disciple)  
adversaires : ZERGS

### Objectifs :

- occuper les Zergs pendant que Fenix se met en position
- éliminer le Cerebrate Zerg
- Fenix doit survivre

Alors qu'Aldaris se réjouit de votre première victoire, Tassadar vous recontacte pour vous livrer des informations importantes : c'est en se rendant sur Char pour identifier la source d'une mystérieuse émanation psionique qu'il y a retrouvé les templiers noirs, une caste anciennement bannie d'Aiur. Zeratul, leur prélat, a établi que l'Overmind contrôle ses troupes par l'intermédiaire d'agents appelés Cerebrates. C'est donc en frappant ces Cerebrates que les Protoss pourraient désorganiser les Zergs. Fenix propose que vous lanciez un assaut contre les Zergs pour faire diversion pendant que ses forces s'occupent d'un Cerebrate. Aldaris, très sceptique et ne cachant pas sa défiance envers Tassadar accepte de mauvaise grâce.

Protégez rapidement la base par des canons à ions pour repousser les premiers Zergs (zerglings, hydralisks) et placer des batteries de bouclier pour renforcer vos premières unités de combat. Fenix débarque au NE avec 4 disciples, 5 dragons et 3 destructeurs, initialement désarmés. Equipez-les mais laissez le groupe où il se trouve car son intervention n'est pas indispensable avant que le reste de vos forces le rejoigne.

Constituez un groupe de dragons puis le conduire vers le centre de la carte, pour commencer à affronter les Zergs (nombreux zerglings, quelques hydralisks et mutalisks) dont la position est protégée par des colonies noyées. Les dragons sont beaucoup plus efficaces contre les colonies une fois qu'ils ont développé la charge de singularité (portée des tirs étendue).

Progressez vers l'E jusqu'à retrouver le groupe de Fenix puis regroupez vos forces et poursuivez l'assaut vers le S en utilisant les destructeurs contre les colonies noyées. Enfin, éliminez le Cerebrate dans le coin SE. Fenix annonce qu'il reste sur place pour évaluer les effets de cette attaque sur l'ennemi.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 3 : HAUTES TERRES

carte : 128x96, monde de jungle  
adversaires : ZERGS

**Objectifs :**

- détruisez les colonies Zergs

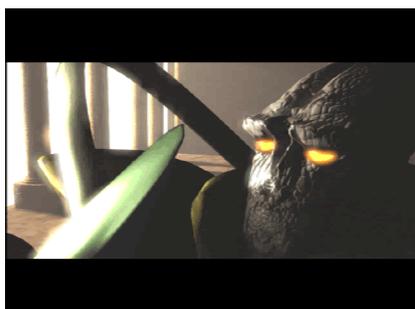
Fenix vous apprend que le Cerebrate mort est mystérieusement revenu à la vie et que les forces Zergs redoublent. Aldaris voit en cette nouvelle la preuve d'une nouvelle trahison de Tassadar et, passant outre ses conseils, vous ordonne de lancer un assaut frontal contre les Zergs pendant que Fenix défend sa propre position.

Commencez par protéger la base avec des canons à photons et utilisez les scouts pour faire de la reconnaissance vers le N et l'E. La base Zerg à l'E est protégée essentiellement par des colonies noyées alors que la base NE compte également une proportion importante de colonies de spores. Des cristaux et un gisement de gaz sont disponibles au SO.

Repousser les premières attaques des Zergs (hydralisks, mutalisks) puis conduisez une sonde au SO avec une escorte de dragons pour créer une nouvelle base proche du camp Zerg. Fortifiez cette base contre les attaques (zerglings, hydralisks) tout en constituant un groupe de scouts en prévision de l'attaque de la base E.

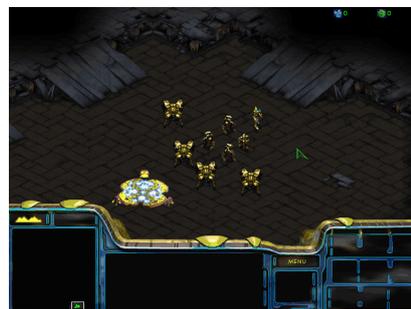
Créer un important groupe de dragons et lui faire contourner la base E des Zergs par la droite pour se poster au N, près d'une rampe rocheuse d'accès. Rappeler le groupe de scouts au même endroit et engager l'assaut vers le S en alternant les dragons et les scouts selon la nature des colonies et ennemis rencontrés. Rapatriez ensuite vos troupes au N puis lancer l'attaque contre la base au NE, en reprenant la même tactique.

Fenix lance alors un signal de détresse : Antioch est débordée par les Zergs ! Malgré l'issue incertaine du combat, Aldaris lui ordonne de rester sur place et de défendre les lieux.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
cinématique : LA CHUTE DE FENIX

Depuis son temple à Antioch, Fenix assiste au combat des siens face aux forces Zerg. Soudain, un hydralisk isolé fait irruption dans le temple et attaque. Une défaillance de ses lames psioniques scelle le sort de Fenix qui ne peut répliquer...



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 4 : A LA POURSUITE DE TASSADAR

carte : 128x96, monde de jungle  
héros : Tassadar (templier), Raynor (vautour)  
adversaires : ZERGS

**Objectifs :**

- trouver Tassadar
- amener Tassadar à la justice

Malgré la perte de Fenix, les Zergs ont été repoussés à Antioch et Aldaris est confiant en ses forces pour repousser la nuée. Mais il lui reste à régler le cas de Tassadar, qu'il tente de retrouver en se rendant avec vous sur Char, dans le but de le faire prisonnier et de le traduire en jugement pour trahison. Bien que l'endroit soit déserté par les Zergs depuis l'invasion d'Aiur, Aldaris ressent une présence étrange sur les lieux.

La mission commence sur une plateforme spatiale en orbite autour de Char et vous êtes à la tête d'un groupe 4 disciples, 4 dragons et un templier maîtrisant la tempête psionique (essentielle pour préserver vos autres unités) et l'hallucination. Quittez la fosse et éliminer les 2 hydralisks qui vous attendent puis dirigez-vous au NO, vers la colonie noyée Zerg placée au coude du chemin constitué par la plateforme. Lancez une attaque psionique au SE immédiat de la colonie pour tuer le maximum de zerglings enterrés à distance puis éliminez les derniers lorsqu'ils se manifestent.

Détruire la colonie noyée puis reprendre la même technique au niveau de la colonie suivante, placée au NE. Poursuivez ensuite votre route au NO puis au NE à l'endroit où la plateforme s'élargit à nouveau. Contourner la fosse par la droite puis reconstituer le groupe près de la rampe descendante. Lancer une attaque psionique au pied de la rampe pour éliminer le maximum de zerglings et d'hydralisks à cet endroit puis éliminer les survivants en descendant dans la fosse.

Suivre le chemin au NO matérialisé par la fosse et éliminer les Zergs rencontrés sur la route (mutalisk, hydralisks sur les hauteurs, tempête psionique après avoir dépassé le radar pour débusquer des zerglings enterrés). Éliminer l'hydralisk qui attend au sommet de la rampe au NO, puis prendre ce chemin et rejoindre le coin NO, où se trouve Tassadar, en train de défendre une base Protoss avec l'aide de Raynor, à la surprise d'Aldaris qui annonce à Tassadar de quoi il est accusé. Ce dernier est sidéré qu'Aldaris délaisse Aiur face à la menace Zerg pour ne se consacrer qu'à son propre cas. Il vous propose de se rendre au conclave mais seulement une fois les Zergs repoussés avec l'aide de Zeratul et des templiers noirs. Malgré



l'incompréhension d'Aldaris, vous acceptez sa proposition.

#### Nouveaux objectifs de mission :

- amener Tassadar et Raynor à la balise

Une alerte vous informe que les Zergs ont repris possession des lieux et que vous êtes encerclés. 2 mutalisks sont visibles près de la balise à laquelle vous devez à présent conduire Raynor et Tassadar, au SE.

Organisez la défense de la base NO et produisez un grand nombre de dragons. Raynor peut apporter son aide en positionnant des mines araignées au SE de la base mais rappelez-vous qu'en l'absence de VCS, les dommages éventuels de son vautour ne peuvent être réparés dans cette mission. Les Zergs attaquent par vagues ou utilisent la faculté "mucus" ou "vers" de leurs reines pour neutraliser vos unités.

Compléter le groupe de dragons avec des templiers maîtrisant la tempête psionique et reprenez l'itinéraire que vous avez suivi à l'aller, par la fosse au S de la base. La capacité "hallucination" de Tassadar permet de lancer des "copies" de vos unités en avant pour détecter les lieux où sont enterrés les Zergs. Une tempête psionique permet ensuite de réduire leur nombre sans exposer vos unités. Un groupe d'hydralisks vous attend à l'endroit où la fosse s'élargit et un groupe de mutalisks patiente au croisement qui suit la sortie la fosse.

Reprenez le chemin où se trouvaient les colonies Zergs. Un groupe de mutalisks attend là où se trouvait la première que vous avez rencontrée. Plus loin en direction de la fosse initiale, 2 groupes d'hydralisks sont en embuscade, ainsi que des masses. Aller éliminer les mutalisks que vous aviez aperçus près de la balise et menez-y Raynor et Tassadar, qui vous remercie de lui avoir fait confiance.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 5 : CHOISIR SON CAMP

carte : 128x128, monde de cendres  
adversaires : ZERGS, TERRANS

#### Objectifs :

- amener Tassadar et deux disciples jusqu'à l'entrée de l'installation

Aldaris vous ordonne d'abandonner Tassadar à ses propres projets. Tassadar réplique que la situation est grave et que la collaboration avec les templiers noirs est essentielle à la survie d'Aiur. Il a en effet constaté que les énergies des templiers noirs étaient de même nature que celles des cerebrates Zergs et que, seuls, les templiers noirs sont à même d'éliminer les cerebrates, ce qui explique la déroute de Fenix alors que la bataille semblait gagnée. Vous accompagnez Tassadar sur Char, une décision qu'Aldaris regrette vivement et s'apprête à porter à la connaissance du conclave.

Commencez par protéger la falaise S de la base et la rampe rocheuse proche du gisement de gaz au N par des canons à photons. Les ressources n'étant pas très nombreuses sur cette carte, envoyez dès que possible une sonde escortée par un groupe de dragons dans le coin NE de l'île pour y établir une nouvelle base. Créez des scouts pour repousser les attaques de quelques gardiens ennemis isolés et placez des canons à photons sur la rive E de l'île vers la nouvelle base.

Servez-vous de la capacité "hallucination" de Tassadar pour créer des copies de scouts et lancez-les en reconnaissance vers l'E en évitant de s'approcher du rivage de l'île centrale et de celle du NE, pour baliser le chemin jusqu'au SE, où se trouve l'entrée de l'installation. Des colonies de spores et des gardiens ennemis sont visibles le long de la côte N de l'île SE.

L'île au NE abrite des forces Terrans sous le commandement du général Duke. Si vos forces détruisent l'une des tourelles côtières, Duke avertit Tassadar qu'il n'a pas à s'attaquer à lui dans son combat contre les Zergs et réplique en envoyant un groupe d'ombres en direction de vos bases.

Prévoyez suffisamment de navettes pour transporter Tassadar et 2 disciples, ainsi que 2 destructeurs et un groupe de dragons. Faites-les escorter par un groupe de scouts et prendre le chemin déjà balisé par les hologrammes envoyés en éclaireurs. En vue du rivage, repoussez les gardiens et détruisez la colonie de spores la plus à l'E, puis celle placée immédiatement au S sur les hauteurs, afin de ménager un espace de débarquement. La zone ne comptant pas de colonie noyée, vous pouvez y commencer le débarquement, en mettant en avant les destructeurs. Progresser vers le SE en surveillant les unités aériennes grâce à vos scouts puis débarquez Tassadar et les 2 disciples près de l'entrée de l'installation une fois la zone sécurisée.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
cinématique : L'EMBUSCADE

Dans un camp Terran sur Aiur, une sentinelle se repose. Soudain, elle aperçoit au loin un dragon Protoss mal en point et prévient son supérieur. Celui-ci le détruit aussitôt à l'aide d'un canon et toute menace semble écartée. Soudain, une riposte venue de nulle part détruit la tour de la vigie et un dragon apparaît subitement devant le Terran qui a abattu l'un des siens pour le pulvériser. Un arbitre Protoss se retire, révélant une multitude de Protoss qui s'étaient approchés du camp en demeurant parfaitement invisibles.



**EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS**  
**mission 6 : DANS LES TENEBRES**

**carte : 128x128, installation**

**héros : Tassadar (templier)**

**alliés : TERRANS**

**adversaires : ZERGS**

#### Objectifs :

- sauver Zeratul
- Tassadar doit survivre

Tassadar sent que Zeratul est tout proche et s'inquiète du danger qui le guette. Vous le dirigez dans l'installation avec son escorte constituée de 2 disciples. Dans cette mission, la capacité de tempête psionique de Tassadar est déterminante pour détruire ou affaiblir les groupes d'ennemis.

Suivez le couloir et éliminez les zerglings à l'endroit où il se rétrécit. 2 autres zerglings et un hydralisk vous attendent au sommet de l'escalier au SE. Une fois ces Zergs éliminés, rester à l'étage et conduire Tassadar au SO le long de la corniche. Au bout de ce cul-de-sac, utilisez sa capacité de tempête psionique pour éliminer un Terran infesté puis approchez-vous de l'extrémité du passage et utiliser à nouveau cette faculté contre un groupe d'hydralisks embusqués derrière une porte fermée à l'E. Rassemblez ensuite vos forces et descendez l'escalier pour rejoindre cette porte.

Un groupe de 5 marines posté à l'E de la porte vous propose son aide. Le passage au SO de la porte vous mène à un second groupe de 4 marines, tenu à l'écart dans une pièce protégée par plusieurs hydralisks isolés. Retournez dans le couloir principal et continuez au SE vers la porte suivante. Éliminez les zerglings placés derrière puis entrez. Un groupe de zerglings est enterré au bout de la zone de plaques grises au sol et un Terran infesté attend dans le coin S de la salle. Utilisez la tempête psionique pour vous en débarrasser.

Une porte au NE donne accès à un nouveau couloir dirigé vers le SE. 2 portes sont visibles au NE. En passant par une de ces 2 portes, éliminez le groupe de zerglings enterré au bout du cul-de-sac au NO puis suivre la corniche au NE. Plus loin, combattez les hydralisks enterrés au début de la passerelle menant au NO au-dessus de la fosse. 2 autres hydralisks attendent un peu plus loin le long de la passerelle. Montez l'escalier au bout pour atteindre une balise qui déclenche l'arrivée de renforts (un dragon et 2 disciples) au bout du passage. Rassemblez ensuite vos forces vers la passerelle.

Le passage au NE ne présentant pas d'intérêt (hydralisks, tourelle murale et escalier menant dans une salle en cul-de-sac infestée de zerglings), revenez dans le couloir précédent pour continuer vers le SE. Placez Tassadar en avant et lorsque l'un des marines qui vous accompagnent croit entendre un bruit, utiliser la tempête psionique pour éliminer 2 hydralisks et un Terran infesté. Passez le coude du

couloir rejoignez un carrefour en croix un peu plus loin.

Au SE, rejoignez un groupe de marines menacé par un grand nombre de zerglings et en sauver le maximum pour renforcer le groupe. Pas besoin d'aller plus loin dans cette direction en cul-de-sac, les zerglings et hydralisks y pullulent ! Retournez au carrefour et continuez au NO. Un Terran infesté est enterré dans le couloir et attaque par derrière. Plus loin, utilisez la tempête psionique pour éliminer 2 hydralisks enterrés après les restes de marines morts.

Plus loin, le couloir tourne vers le SO et un Terran infesté attend plus loin. Puis il se transforme en une passerelle surplombant une fosse au SE. Suivez ensuite la corniche au SO puis éliminez le groupe d'hydralisks qui garde l'escalier au NO (4 en bas et 2 à l'étage). À l'étage, rejoignez la balise pour déverrouiller des portes de sécurité dans un secteur encore inexploré de la carte. Retournez alors sur vos pas jusqu'au carrefour en croix.

Prenez le couloir au SO et détruisez plusieurs tourelles murales sur le mur N du début du couloir. 2 Terrans infestés isolés attendent plus loin dans le couloir. Le couloir s'élargit un peu plus loin à la hauteur d'un escalier et un 3e Terran infesté vous y attend. Montez l'escalier et détruisez 2 tourelles au sol au bout du passage où vous retrouvez les portes de sécurité déverrouillées.

Dans le nouveau couloir, utilisez la tempête psionique pour éliminer plusieurs hydralisks placés plus loin devant la porte d'une cellule au S. Un Terran infesté attend devant la cellule. Quand la voie est libre, entrez dans la cellule pour y rejoindre d'autres marines et un fantôme. Préparez ensuite vos troupes à un assaut massif de zerglings en provenance du SE (flammeurs en première ligne, marines et dragon en embuscade, Tassadar prêt à utiliser la tempête psionique) puis rendre le fantôme invisible et l'envoyer en éclaireur au SE vers le coude suivant du couloir. Les zerglings attaquent alors en nombre, appuyés par un Terran infesté.

Quand l'attaque cesse, poursuivez le long du couloir. Les 3 cellules ouvertes contenaient les zerglings qui vous ont attaqués mais une 4e reste verrouillée. Continuez jusqu'au bout du couloir pour rejoindre une zone où une balise est gardée par 6 tourelles au sol (3 au NO, 3 au SE). Rejoignez la balise pour déverrouiller la dernière cellule puis envoyez-y Tassadar. 9 templiers noirs s'y trouvent, parmi lesquels Zeratul.

Tassadar supplie Zeratul de retourner avec lui sur Aiur pour l'aider à repousser les Zergs. Bien que n'ayant pas oublié son bannissement d'Aiur par le conclave d'Aldaris, Zeratul accepte finalement de suivre Tassadar au nom du salut d'Aiur.



**EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS**  
**mission 7 : TERRE NATALE**

**carte : 128x128, monde de jungle**



**héros : Fenix (dragon), Tassadar (templier), Zeratul (temp. noir)**  
**adversaires : PROTOSS**

**Objectifs :**

- détruire le cœur du Conclave
- Fenix, Zeratul et Tassadar doivent survivre

Fenix rayonne de joie en vous voyant de retour sur Aiur, appuyé par Zeratul et ses templiers noirs. Face à la surprise de Tassadar de constater qu'il est toujours vivant, Fenix explique que son cadavre a été retrouvé par les siens après la bataille et qu'il a été reconditionné sous la forme d'un dragon. Il révèle aussi à Tassadar que le Conclave le recherche activement, ainsi que Zeratul, afin de les traduire en jugement pour haute trahison. Ainsi, alors que les Zergs menacent plus que jamais Aiur, c'est donc maintenant contre les vôtres que vous devez vous battre.

Le centre du Conclave se situe à l'extrême SE de la carte, derrière une série de fortifications. Une rivière coupe la carte selon une diagonale NE-SO et est traversée par plusieurs ponts. La mission commence par un vif échange entre Aldaris et Tassadar avant que les 2 parties ne se séparent et que le duel commence.

Commencer par construire de solides défenses pour votre base principale en multipliant les canons à ion à l'entrée et derrière les murailles pour protéger les bâtiments des attaques aériennes. Prévoyez aussi plusieurs batteries de boucliers. L'ennemi dispose de destructeurs donc le développement de scouts est primordial pour la protection de vos bases.

Lorsque cela est possible, rejoignez rapidement le gisement de minerai et de gaz au NO de la carte près de l'eau et multipliez les canons à ion en laissant un groupe de scouts sur place. Des templiers en embuscade peuvent aussi affaiblir les attaques ennemies grâce à leur tempête psionique.

Postez ensuite des observateurs au centre de la carte, à chaque pont traversant la rivière, pour surveiller les déplacements ennemis et bien situer où se trouvent leurs bâtiments les plus proches. En parallèle, créer un groupe important de dragons, appuyé par des scouts, quelques templiers et un observateur. Lorsque ce groupe est prêt, le conduire au 3e pont en partant du N puis le traverser et placer un pylône pour construire des canons à ion et des batteries de boucliers à proximité.

Lorsque les forces sont suffisantes, s'infiltrer dans la base par l'ouverture de la muraille située entre les 3e et 4e ponts en partant du N. Avancez petit à petit vers la Nexus adverse située dans le coin SE de la carte en envoyant une unité jouer les appâts avant de la replier vers l'essentiel du groupe pour séparer les ennemis. Seule la destruction de ce bâtiment est nécessaire pour la réussite de la mission.

Lorsque le cœur du conclave tombe, Tassadar ordonne aux siens d'arrêter un combat qu'il juge absurde et se rend à Aldaris, en le suppliant de garder ses forces contre les véritables ennemis des Protoss, ceux qui veulent envahir Aiur, leur monde natal.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
cinématique : LE RETOUR SUR AIUR

En orbite autour d'Aiur, un arbitre Protoss s'écarte du groupe qu'il camouflait, révélant peu à peu une gigantesque flotte, complétée par le croiseur Hypérior, commandé par Raynor.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 8 : LE JUGEMENT DE TASSADAR

**carte : 128x128, monde de jungle**  
**héros : Fenix (dragon), Raynor (croiseur Hypérior)**  
**adversaires : PROTOSS**

**Objectifs :**

- détruire la cellule de stase
- Fenix et Raynor doivent survivre

Après la reddition de Tassadar, Zeratul et ses templiers ont disparu mais Fenix est bientôt rejoint par Raynor, qui souhaite payer sa dette à Tassadar en tentant de le libérer du conclave avant un jugement qu'il devine fatal.

Votre base principale est au NO sur la carte et Tassadar est détenu dans une cellule de stase au cœur d'une base Protoss située au SE, de l'autre côté d'une rivière. En parallèle au développement de la base et à la protection de ses 2 entrées (au NE et au SO), créez des observateurs pour les envoyer vers la base ennemie et en délimiter les contours exacts, la carte étant pratiquement déserte suivant la diagonale NO-SE. Les 2 bases adverses les plus proches (au S et à l'E de la vôtre) doivent être surveillées mais pas besoin de les attaquer directement. Protégez bien Raynor car son croiseur dispose du canon Yamato et ne peut pas être réparé en l'absence de VCS.

Créez plusieurs porte-nefs améliorés et créez une base secondaire sur les hauteurs au NE de la base ennemie, près des gisements de minerai et de gaz, avec de nombreux canons à ions et des batteries de boucliers. L'ennemi utilise des arbitres capables de mettre vos unités en stase donc prévoyez un large groupe avec plusieurs types d'unités.

Amener les porte-nefs et Raynor derrière la base ennemie, dans le coin SE de la carte et utiliser le canon Yamato de Raynor pour



détruire les 2 canons à ion de chaque côté de l'ouverture dans la muraille avant de le replier rapidement vers le groupe. Lorsque la voie est dégagée, lancez le maximum de porte-nefs directement sur la cellule de stase au centre de la base en ignorant la riposte ennemie.

Une fois Tassadar libéré, Aldaris, qui s'attendait à une riposte, vous met une nouvelle fois en garde. C'est alors que Zeratul apparaît avec ses templiers noirs, pour tenter de convaincre pacifiquement Aldaris que le conclave fait fausse route depuis le début et que la survie d'Aiur est un sujet bien plus grave que le jugement d'un Protoss qui s'est de surcroît toujours sacrifié pour son monde. En mauvaise posture, Aldaris accepte à contrecœur de cesser le combat.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 9 : LES CHASSEURS DE L'OMBRE

carte : 128x128, monde de jungle  
héros : Fenix (dragon), Zeratul (templier noir)  
adversaires : ZERGS

**Objectifs :**

- utiliser Zeratul pour détruire les Cerebrates Zerg
- Zeratul et Fenix doivent survivre

Tassadar vous remercie pour sa libération et laisse à la parole à Zeratul afin qu'il explique à tous les Protoss la vraie menace qui pèse sur Aiur : les Zergs. Ceux-ci ne cessent de se développer et de gagner en puissance à mesure qu'ils « assimilent » de nouvelles races. Pour Zeratul, cette logique n'a qu'un but : dominer l'ensemble de la création. Il suggère d'attaquer les ruches principales et se propose pour détruire les Cerebrates, les créatures les plus directement rattachées à l'Overmind et qui transmettent ses ordres à la nuée.

Au début de la mission, vous êtes à la tête d'un petit groupe comportant un arbitre et des unités terrestres. Construisez rapidement une base au SE près du gisement de minerai (le gisement de gaz est plus lointain vers le coin SE de la carte) et protégez-la au N et à l'O avec des canons à ion et des batteries de boucliers. Une fois la manoeuvre possible, construisez une base symétrique dans le coin SO de la carte puis envoyez des observateurs vers le N pour cerner la position des premiers bâtiments Zergs. Des colonies isolées protègent des gisements sur les hauteurs au N de vos bases (gaz côté O, minerai côté E).

Développez plusieurs groupes de porte-nefs améliorés et commencez l'assaut vers le N en éliminant une à une les colonies avant de vous attaquer aux bâtiments Zergs. Les 3 Cerebrates à détruire sont placés au N de la carte, au centre et près de ses 2 coins supérieurs. Pour chacun, c'est à Zeratul de porter le coup de grâce, sinon les Cerebrates se régénèrent aussitôt après leur mort.



EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS  
mission 10 : L'OEIL DU CYCLONE

carte : 192x192, monde de jungle  
héros : Tassadar (porte-nefs Gantrithor), Raynor (croiseur Hypérion)  
adversaires : ZERGS  
alliés : TERRANS

**Objectifs :**

- détruire l'Overmind
- Tassadar, Raynor et Zeratul doivent survivre

Maintenant que les défenses de l'Overmind sont affaiblies, l'assaut final contre lui est maintenant possible. Les Protoss, emmenés par Tassadar et appuyés par une armada Terran conduite par Raynor peuvent attaquer frontalement. Au début de la mission, Tassadar reçoit un message d'Aldaris, qui a été témoin de la destruction des Cerebrates et reconnaît enfin son erreur en souhaitant à tous la réussite dans cette ultime et périlleuse mission.

En début de mission, Tassadar et les siens sont implantés dans une base au SE tandis que Raynor et ses troupes occupent une base au NO. L'Overmind est approximativement situé au centre de la carte, au cœur d'une immense base Zerg. Vous pouvez utiliser rapidement le balayage scanner des Terrans pour cerner les limites de cette base.

Parmi les stratégies possibles, vous pouvez rapidement conduire les Protoss au S de la carte pour bâtir une nouvelle base plus proche de l'Overmind. Les Terrans doivent s'attendre de leur côté à des attaques répétées de Zergs, en particulier de saboteurs qui peuvent faire des ravages en affaiblissant de nombreuses unités proches grâce leur capacité d'implosion. La détection des unités enterrées est donc primordiale dans cette mission.

En s'appuyant de nombreuses batteries de boucliers, créez un groupe important de porte-nefs (avec celui de Tassadar au besoin) et envoyez des observateurs tout autour de la base centrale pour en connaître précisément les limites et pour repérer les autres gisements de la carte, le long de ses bordures, en cas de besoin.

Au moment de lancer l'assaut, Raynor peut seconder les Protoss avec son canon Yamato pour détruire rapidement les colonies de spores les plus gênantes. Une fois la sécurité de vos bases assurée, le groupe de porte-nefs ne devrait pas avoir trop de mal pour progresser jusqu'à l'Overmind. Lorsque celui-ci est en vue, concentrez tous les tirs sur lui, en n'oubliant pas de protéger Tassadar et Raynor. Lorsque l'Overmind perd sa carapace, Tassadar vous annonce qu'il est résolu à utiliser la totalité de ses pouvoirs espioniques pour tuer l'Overmind.



**EPISODE III - CAMPAGNE PROTOSS**  
**cinématique : LA MORT DE L'OVERMIND**

Alors que le combat fait rage autour de l'Overmind, Tassadar dirige le Ganthor droit sur lui en ignorant les attaques ennemies et se concentre afin de canaliser en lui toute la puissance dont il est capable. Enfin à portée de tir, il libère brutalement cette énergie et le Ganthor est pulvérisé par la violence du choc. Mais le rayon énergétique va frapper l'Overmind en plein cœur, provoquant sa destruction totale. Tassadar s'est sacrifié pour les siens mais Aiur est enfin libérée.