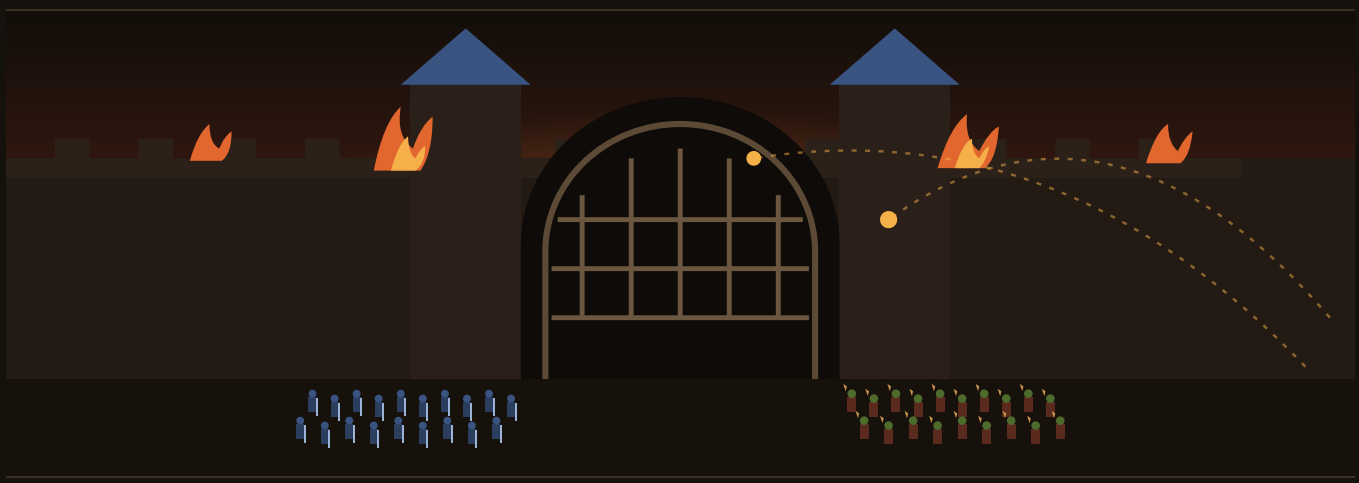
CHRONIQUE DU MODE ROGUELIKE · ALLIANCE ET HORDE

# Le Fil de Hurlevent

*Un soldat tombe devant la porte de Hurlevent. Le Vol draconique de bronze le ramène, et l'envoie remonter le temps jusqu'à ceux qui ont faussé la bataille.*



*Prologue. Soixante-quinze gardes contre soixante-quinze grunts devant la grande porte.*

PROLOGUE

## La bataille de Hurlevent

La Horde marche sur Hurlevent. Devant la grande porte, deux armées se font face, et vous êtes dans l'une d'elles. Vous n'êtes encore qu'une recrue.

ALLIANCE · GARDE DE HURLEVENT

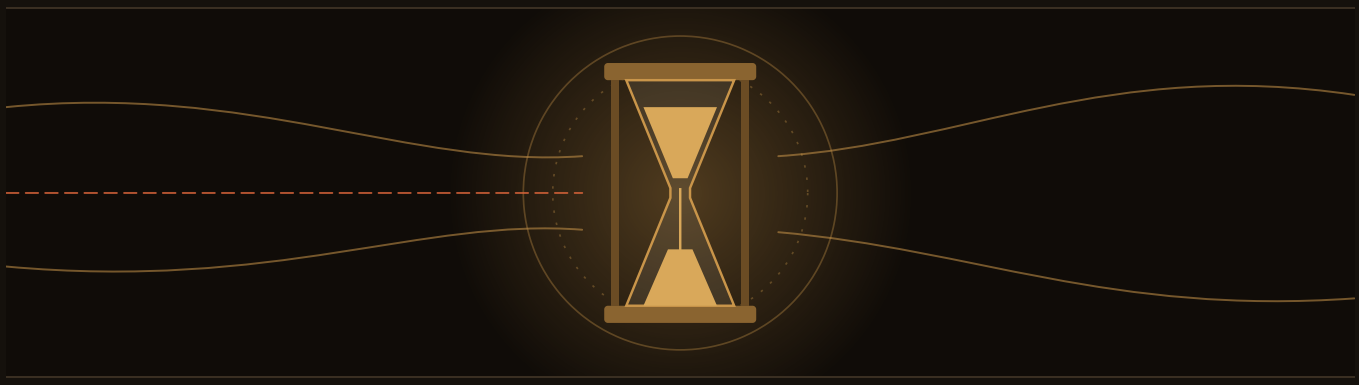
Le Capitaine de la garde vous confie la porte. Vous tenez la ligne avec vos frères d'armes pendant que les catapultes de la Horde pilonnent les remparts.

HORDE · GRUNT D'ORGRIMMAR

Le Commandant de la Horde vous envoie en première ligne. Vous chargez avec les grunts pour enfoncer la porte de la ville humaine.

Les deux armées s'anéantissent sous un tir de barrage. Projeté au sol, vous restez le dernier debout. C'est alors que le chef adverse s'avance : *Thrall*,

chef de guerre de la Horde, ou *Bolvar Fordragon*, haut seigneur de Hurlevent. Le duel est perdu d'avance. Il vous achève.



*Le fil rompu de la bataille, et ceux qui y mènent.*

LE RÉVEIL

## Le Vol draconique de bronze

Vous rouvrez les yeux loin du champ de bataille, blessé mais vivant. Au moment de votre mort, le Vol draconique de bronze, gardien du temps, vous a arraché à cet instant.

Selon les dragons, cette bataille n'aurait pas dû se terminer ainsi : d'autres l'ont faussée dans l'ombre. Il leur fallait quelqu'un qui y était.

Leur agent se tient au point de départ de votre peuple, sous forme humaine ou orque : le *Maître des runs*. Chaque run est un *fil du temps* qui remonte vers ceux qui ont faussé la bataille. Si vous tombez, le fil se rompt et vous revenez auprès de lui, plus fort de ce que vous avez appris. L'or et les améliorations de l'Intendant sont ce que vous rapportez de chaque fil.

Le but final : retourner devant la porte de Hurlevent et, cette fois, vaincre le chef qui vous a tué.

*La fonderie de la Confrérie défias, au fond des Mortemines.*

CHAPITRE 1

# La poudre de la trahison

Les explosions de la bataille, celles qui ont brisé la porte, venaient de canons et de poudre forgés dans les Mortemines par la Confrérie défias d'*Edwin VanCleef*. VanCleef les a vendus aux deux camps, pour que la guerre dure et que Hurlevent s'affaiblisse.

**ALLIANCE**

Les boulets qui ont brisé la porte sortaient de ses forges : VanCleef a armé la Horde. Remontez le fil jusqu'à sa fonderie, détruisez-la et faites payer le traître.

**HORDE**

La poudre vendue à la Horde était sabotée : vos propres catapultes ont explosé dans vos lignes. VanCleef a ensuite vendu vos plans d'attaque à Hurlevent. Punissez celui qui a fait échouer l'assaut.

| DONJON | NIVEAU DE BASE | BOSS FINAL |
|---|---|---|
| Mortemines | 20, suit votre niveau | Edwin VanCleef |
| DÉBLOQUE | | |
| Donjon d'Ombrecroc | | |

FIN DU CHAPITRE

VanCleef s'effondre. Sur son corps, une lettre scellée d'un croc de loup : quelqu'un payait la Confrérie pour attiser la guerre entre les deux camps.

Le Maître des runs reconnaît le sceau. Le fil suivant mène au donjon d'Ombrecroc.

*Le donjon d'Ombrecroc, et la lettre au sceau en croc de loup.*

CHAPITRE 2

## Celui qui tirait les ficelles

La lettre mène à l'*archimage Arugal*, retranché dans le donjon d'Ombrecroc. Rendu fou par la magie, il a libéré les worgens. Il veut voir l'Alliance et la Horde s'épuiser l'une contre l'autre pour régner sur leurs ruines.

ALLIANCE

Les renforts qui devaient sauver la porte ne sont jamais arrivés : les worgens d'Arugal ont massacré leurs éclaireurs dans la forêt des Pins-Argentés.

HORDE

Les alliés réprouvés qui devaient prendre Hurlevent à revers ont été décimés de la même façon, dans la même forêt.

| DONJON | NIVEAU DE BASE | BOSS FINAL |
| --- | --- | --- |
| Donjon d'Ombrecroc | 22, suit votre niveau | L'archimage Arugal |
| DÉBLOQUÉ PAR | | |
| Chapitre 1 terminé | | |

FIN DU CHAPITRE

Arugal tombe. Le Vol de bronze voit enfin la bataille telle qu'elle aurait dû être : un combat d'honneur entre deux armées, sans traîtres.

Mais le chef adverse reste redoutable. Votre chemin est encore long.

*Le dernier fil ramène devant la porte.*

CHAPITRE FINAL · À VENIR

## La porte de Hurlevent

Chaque nouveau donjon ajoutera un chapitre : d'autres complots, d'autres forces qui ont pesé sur la bataille, et un personnage qui monte en puissance d'un fil à l'autre.

Le dernier fil ramène devant la porte de Hurlevent. La bataille du prologue recommence, mais cette fois le chef adverse peut tomber : *Thrall* pour l'Alliance, *Bolvar Fordragon* pour la Horde.

PERSONNAGES

## Qui est qui

### Le Maître des runs

Agent du Vol draconique de bronze, sous l'apparence d'un humain ou d'un orc. Il ouvre les fils du temps et suit vos progrès.

### Edwin VanCleef

Chef de la Confrérie défias. Il a vendu canons et poudre aux deux camps pour faire durer la guerre.

### L'archimage Arugal

Mage rendu fou, maître des worgens. Il payait VanCleef et a empêché les renforts d'arriver.

### Thrall

Chef de guerre de la Horde. Il vous achève si vous défendez Hurlevent.

### Bolvar Fordragon

Haut seigneur de Hurlevent. Il vous achève si vous attaquez la ville.

PROGRESSION

## Le chemin, dans l'ordre

| | |
|---|---|
| DÉPART | Prologue : la bataille de Hurlevent, puis le choix de votre voie auprès du Maître des classes. |
| OUVERT | Chapitre 1 : Mortemines. Disponible dès votre première run. |
| VERROUILLÉ | Chapitre 2 : Donjon d'Ombrecroc. S'ouvre quand Edwin VanCleef est vaincu. |
| À VENIR | Chapitres suivants, avec les prochains donjons. |
| À VENIR | Chapitre final : la porte de Hurlevent. |

En jeu, le Maître des runs propose « Qui êtes-vous ? » et « Le fil de l'histoire » pour relire les chapitres. Chaque run s'ouvre sur l'introduction de son chapitre, adaptée à votre faction, et la victoire raconte la fin du chapitre.