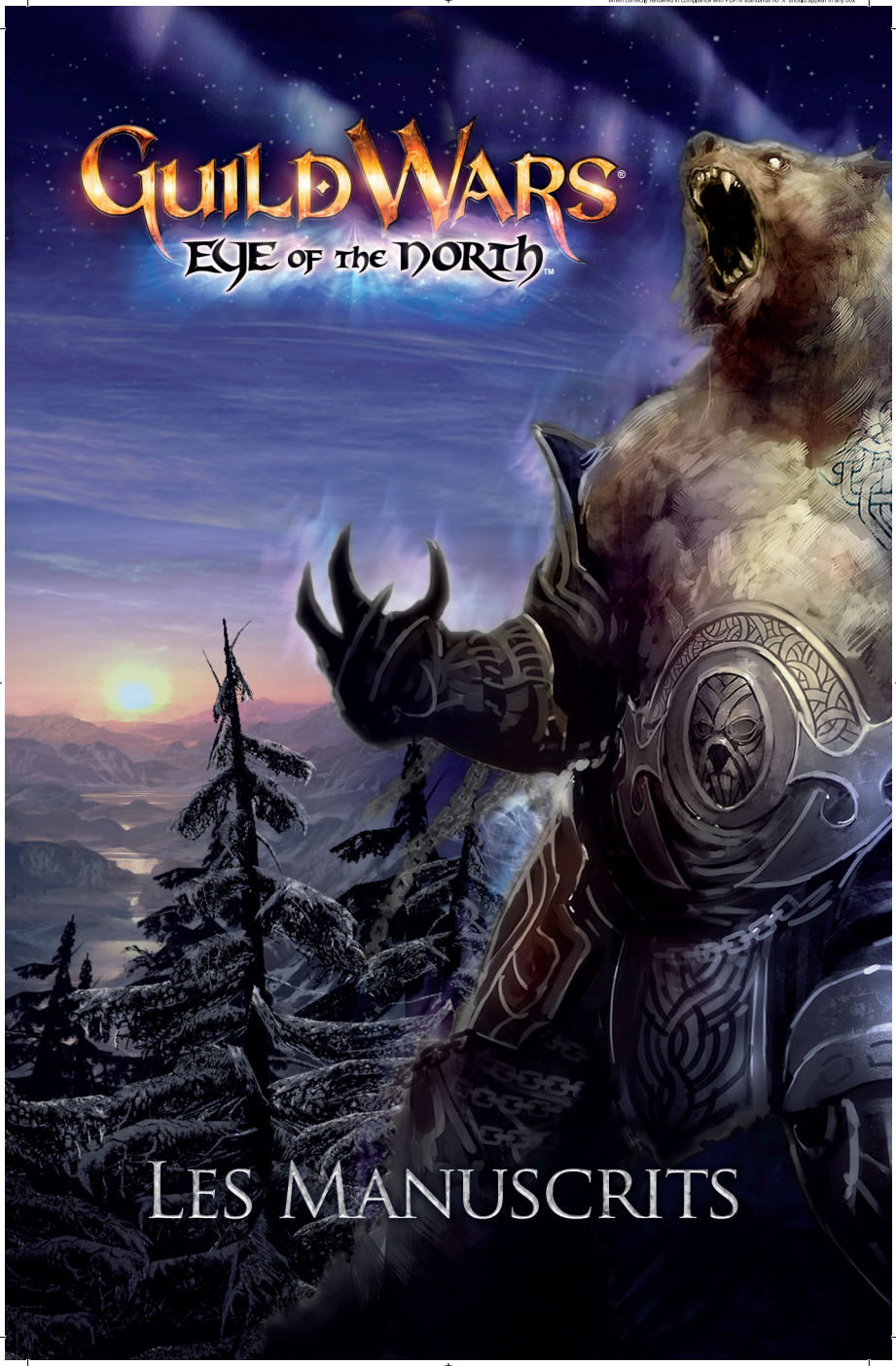
- - Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.awexpdf.com - -
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box



Vous voulez en savoir plus sur le

beta-test de Guild Wars 2 ?

Inscrivez-vous au bulletin Guild Wars :

fr.guildwars.com/newsletter

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

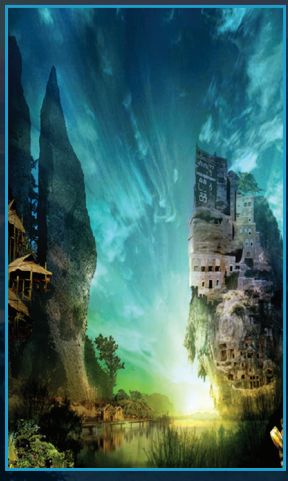
Hier et aujourd'hui

Les paysages changent en Tyrie. Ascalon, autrefois une nation fière, est presque entièrement tombée aux mains des Charrs. L'empereur de Cantha a été sauvé, Abaddon terrassé. A chaque nouvelle aventure, le monde renaît, grâce aux actions valeureuses de ses braves héros...

Ascalon

Le puissant royaume d'Ascalon a connu des jours meilleurs. Accablée par le terrible assaut des Charrs, ses villes en ruine, sa population disséminée sur toute la surface du globe, Ascalon est désormais une nation soumise et ravagée. De courageux héros ont ralenti l'invasion sans pouvoir l'endiguer. Une grande armée sous le commandement du roi Adelbern continue de défendre la nation contre cette incursion, mais est repoussée de plus en plus vers le sud, ses lignes de combat subjuguées par les forces charrs.

En des temps si incertains, des groupes d'Ascaloniens, avec l'Avant-Garde d'Ebon, se sont joints à la lutte pour sauver une fois de plus Ascalon des Charrs. Ces petites troupes, principalement composées d'Humains ayant échappé à l'asservissement, se sont faufilées derrière les lignes charrs (et ont parfois réalisé de véritables percées). Elles harcèlent les envahisseurs, déroutent leurs troupes et détournent leur ravitaillement, au grand étonnement des Charrs décontenancés par l'ingéniosité et la persévérance des Humains.



Kryte

Le Blanc-Manteau a également subi de lourdes pertes lorsque le voile de la divinité a été levé sur ses prétendus dieux, les Mursaats, reconnus enfin comme des créatures certes puissantes mais aussi mortelles. La découverte de cette tromperie a déclenché une révolte menée par la Lame Brillante, et la Kryte a sombré dans la guerre civile. La Lame Brillante, puissante force unificatrice, a été décimée et affaiblie par les assauts ennemis. Il s'agit désormais d'une guerre entre la Lame Brillante et le Blanc-Manteau ; les royalistes et les seigneurs de guerre s'affrontent pour le contrôle de la Tyrie.

Pour avoir des chances de remporter ce conflit, les deux groupes ont envoyé des agents dans toute la Tyrie à la recherche d'alliés et de pouvoirs magiques puissants. Chaque camp s'est juré de ramener la paix en Kryte, quel qu'en soit le prix.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Cantha

La défaite de Shiro Tagachi a mis un terme au fléau affligeant Cantha. Mais il a fallu plusieurs années aux aventuriers et à la garde impériale pour éliminer tous les Affligés et le reste de l'armée Shiro'ken envoyée par le Traître dans une dernière tentative de destruction de l'empire.

Ces dernières années, la nature a repris ses droits dans la Forêt d'Echovald et la végétation s'est densifiée. Certains affirment même avoir constaté des changements dans la Mer de Jade ; de petits points d'eau se seraient formés et des vagues onduleraient sous la surface figée. Mais ces rumeurs n'ont jamais été confirmées.

La vie a repris son cours pour la plupart des habitants de Cantha. Kaineng croule toujours sous le poids des contraintes administratives, de la surpopulation et du crime, tandis que les Kurzicks et les Luxons restent enlisés dans un combat sans fin pour le contrôle de maigres ressources. L'Ile de Shing Jea demeure une oasis de vallées immaculées et de vues imprenables. Les Moines s'y rendent souvent pour étudier tandis que le peuple s'y achemine en masse pour assister aux festivals organisés dans l'enceinte du Monastère de Shing Jea.

Le commerce s'est remis à prospérer une fois l'Affliction endiguée, et depuis, de nombreux Canthiens cherchent à renouer des relations commerciales avec Elona et la Kryte et commencent à prospecter plus au nord à la recherche de nouvelles opportunités. Toutefois, pour certains, les récents tremblements de terre et les brèches géantes fissurant le centre de Cantha sont le présage de la fin de cette période de paix et de prospérité relatives.

Elona

Après une longue période d'obscurité, la terre du Soleil Doré revoit enfin le jour. Il y a trois ans, le règne de terreur de Varesh Ossa a manqué de libérer Abaddon sur le monde et cet événement continue d'affecter les trois provinces.

Kourna, la patrie du Maréchal de Guerre Varesh, en a certainement payé le plus lourd tribut. En plus des cauchemars du seigneur de l'obscurité gravés à jamais dans les mémoires de ses citoyens, Kourna a dû faire face à une période d'instabilité politique causée par la perte de son dirigeant et de la majeure partie de ses forces militaires. Les Lanciers du Soleil et Morghan, un ancien général des armées kournans, ont été essentiels à sa reconstruction.

Istan et Vabbi ont rapidement repris vigueur après la mort d'Abaddon. Les Istanis, partisans des Lanciers du Soleil, ont été glorifiés pour leur soutien lors de la lutte contre Varesh. Les festivals de Kamadan sont devenus très populaires ; les gens

viennent du monde entier pour rendre hommage à la patrie des Lanciers du Soleil. A Vabbi, les trois princes ont distribué leurs richesses afin de restaurer une architecture abîmée par la guerre et de redonner espoir à un peuple ayant beaucoup souffert. Les représentations de la pièce Le Crépuscule de Norgu à l'Amphithéâtre de Bokka font un véritable malheur... à la consternation des critiques.

Elona prospère grâce à un commerce grandissant avec Cantha et la Kryte et de nombreux Eloniens se sont mis à parcourir le monde à la recherche de nouvelles aventures ou simplement pour le plaisir. Mais des rumeurs courent au sujet de grondements provenant du fin fond de la terre et les aventuriers pourraient bien revenir à Elona pour en découvrir la cause.

Grand Nain

Le Grand Destructeur a été chassé dans les Profondeurs. Jamais personne ne prononcera plus son nom, de peur qu'il ne ressurgisse et qu'il n'apporte le chaos sur ce monde.

—Tome du Rubicon

Tous les Nains connaissent l'histoire du Grand Nain et du Grand Destructeur. Bien que les plus spirituels pensent que leur race a été forgée sur le Rocher de l'Enclume par le Grand Nain avant même l'apparition des Humains, certains croient au mythe relatant une grande lutte entre leur déité naine et une créature mystique et maléfique aux pouvoirs destructeurs. Les croyances ont changé lorsque le Tome du Rubicon, un artefact nain antique qui aurait été écrit par le Grand Nain en personne, a été trouvé dans les profondeurs de la Fournaise des Lamentations.

Après des tentatives vaines de la part des Nains du Sommet de Pierre pour récupérer ce tome et invoquer le Grand Destructeur, le Haut Prêtre Alkar a mené un groupe d'excavation dans les ruines de la Basilique de Pierre afin de récupérer la relique. En traduisant les textes, Alkar a découvert que le tome contenait bien plus que la simple histoire de la race naine. Il relatait également un conflit ultime entre les Nains et les serviteurs du Grand Destructeur, qui "surgiront des entrailles de la terre et envahiront le monde". Le tome prédit un nouveau combat entre le Grand Nain et le Grand Destructeur. Il n'annonce pas l'issue du combat, ni ne fait état d'un vainqueur ; il dit seulement que les Nains "seront transformés pour toujours" par ce combat final.

Profondeurs de la Tyrie

Les Nains restent très évasifs au sujet des mystères qu'ils ont découverts dans le tréfonds de la terre. Mais les premiers rapports font état d'un immense réseau de galeries souterraines qu'ils appellent "Les Profondeurs de la Tyrie". Ces grottes naturelles et ces zones d'excavation abritent des structures abandonnées par des civilisations antiques qui peuplaient la Tyrie bien avant l'arrivée des Humains.

Les Profondeurs sont connectées par une série de portails magiques qui permettent de voyager rapidement à travers des kilomètres de terre et de pierre. Ces portails ont été créés par une race connue sous le nom d'Asuras, qui les utilisent pour l'exploitation de mines, l'exploration ou simplement pour se déplacer sur de grandes distances. La plupart de ces portails sont gardés par des Golems asuras, car les Profondeurs regorgent de dangers, qu'il s'agisse de monstres ou d'éléments naturels. Ceux qui osent voyager sous terre connaissent les risques qu'ils encourent et ceux qui en reviennent racontent d'incroyables histoires au sujet de monstres de feu et de pierre qui errent dans les Profondeurs.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.swapdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Alliés et Allégeances

Nains de Deldrimor

Les Nains ont conservé leur neutralité durant la grande Guerre des Guildes qui fit rage entre les Humains, mais après la Fournaise, tout a changé. Plongés dans leur propre guerre civile, les Nains de Deldrimor ont tendu la main aux réfugiés ascaloniens, et ce geste fut bénéfique aux deux nations. Depuis la fin de la guerre civile, les Nains ont repris l'exploration des Profondeurs à la recherche de leur destinée et tentent de former de nouvelles alliances avec des races vivant sous la terre comme à la surface.

Roi Jalis Martelfer

La patience, la prévenance et la sagesse sont autant de qualités que l'on attribue au roi Jalis Martelfer, mais cela ne fait pas l'unanimité chez les Nains du Sommet de Pierre, évidemment. Lorsque les réfugiés ascaloniens demandèrent la permission de traverser les Cimefroides, le roi Jalis reconnut qu'il y avait certains avantages à porter assistance à des alliés potentiels en détresse. Cette sage décision fut récompensée lorsque les aventuriers qu'il avait aidés revinrent lui prêter main forte pour terrasser les chefs des Nains du Sommet de Pierre, rétablissant ainsi l'ordre dans les Cimefroides.

Lorsque la menace de la guerre civile disparut, le roi Jalis se consacra à la reconstruction de la société de Deldrimor. Mais la découverte du Tome du Rubicon va changer le destin des Nains ; leur grand roi va être mis à l'épreuve tandis qu'il tente de mener son peuple à travers les plus grands défis auxquels il a dû faire face jusqu'à maintenant.

Kilroy Pierraille

Lorsque les étrangers pensent aux Nains, ils s'imaginent des bagarreurs ivres se jetant tête baissée au combat, hurlant d'étranges cris de guerre et se battant jusqu'à la mort pour de vieilles querelles, des dettes impayées ou des vengeances ancestrales. Et Kilroy Pierraille est exactement ce type de personne. Vétéran de glorieuses batailles contre le Sommet de Pierre et d'autres grands conflits ayant eu lieu au coeur de la Fournaise des Lamentations, Kilroy a fait le voyage jusqu'aux terres septentrionales à la recherche de nouvelles aventures.

Avant-Garde d'Ebon

L'Avant-Garde d'Ebon est postée derrière les lignes ennemies. Tandis que l'Avant-Garde d'Ascalon poussait vers le nord, elle rallia des réfugiés humains, des exilés et des prisonniers échappés des campements charrs. L'Avant-Garde d'Ebon fut alors formée, enhardie par les expériences respectives des nouvelles recrues et plus souple qu'une unité militaire conventionnelle. Cette unité endura des épreuves difficiles lors de la traversée des contrées inhospitalières du nord, mais lorsqu'elle parvint à l'Oeil du Nord, l'Avant-Garde d'Ebon établit une base d'opérations pour sa campagne secrète de perturbation.

Capitaine Langmar

Une carrière dans l'armée d'Ascalon a enseigné au capitaine Langmar comment affronter les Charrs et comment survivre à la perte de sa patrie, de ses camarades et de sa famille. Elle cache très bien ses émotions et n'hésite pas à prendre des décisions difficiles ou à faire des sacrifices si cela implique d'infliger un coup aux ennemis d'Ascalon, les Charrs. Le Roi Adelbern a su reconnaître en Langmar une meneuse stoïque et charismatique, même face à la mort et au désespoir. Il lui a donné le commandement de l'Avant-Garde d'Ascalon et l'a envoyée dans le nord derrière les lignes ennemies pour une mission de dernier recours. Si elle n'est pas à l'Oeil du Nord, c'est parce qu'elle est occupée à massacrer des Charrs, à accomplir sa mission, peu importe ce qui lui en coûte.

Artificier Mullenix

Plus qu'un simple archiviste (c'est ainsi que le voit l'Avant-Garde), Mullenix est un homme talentueux ainsi qu'une véritable mine d'informations sur l'Avant-Garde d'Ebon, sa mission dans le nord et la situation actuelle à Ascalon. Posté à l'Oeil du Nord, Mullenix travaille en étroite collaboration avec le conseiller du capitaine Langmar, Gwen, qui dirige la base en son absence.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.swopdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Norns

Les Norns sont une race de guerriers hauts de plus de 2,50 mètres qui ont élu domicile à l'extrême nord des Cimefroides. Parfaitement adaptés aux climats sévères, ils vivent parmi les bêtes sauvages. Ces puissants chasseurs refusent de se regrouper sous l'égide d'un seul chef. Ceux qui font preuve d'une force et d'un courage exceptionnels au combat établissent leurs propres colonies, mais n'en sont pas moins considérés comme des dirigeants. Ils passent souvent des années à traquer une proie si elle est particulièrement puissante ou agile et n'abandonnent jamais une bataille, une chasse ou un ami.
Les Norns vénèrent les esprits de la nature comme le loup ou le lynx des neiges. Ils vouent un véritable culte à l'Esprit de l'Ourse, qui selon la légende a donné aux Norns le pouvoir de prendre l'apparence de l'ours.

Olaf Fils d'Olaf

Norn typique, Olaf est un guerrier itinérant et un chasseur qui vénère les esprits de la nature et qui a reçu le don de transformation par l'Esprit de l'Ourse. Comme la plupart des Norns, il respecte la liberté et l'individualité et cherche sans cesse à se surpasser. Pour Olaf, rien n'est plus important dans la vie que de chasser et de dompter les créatures sauvages. Olaf a survécu à de nombreux hivers et a chassé de nombreuses bêtes. Septième du nom, il est fier de sa lignée, fierté tempérée cependant par le fait qu'il n'a pu engendrer qu'une fille. C'est le dernier Olaf Fils d'Olaf, septième du nom, et à moins qu'il ne devienne une légende pour ses prouesses, son nom pourrait bien être oublié à jamais.

Sif Chassombre

Sif est une héroïne qui vit dans les étendues septentrionales des lointaines Cimefroides, à l'extrême nord du Lac Drakkar. Personnage légendaire, son nom provient de sa passion pour la chasse. Sif préfère se mesurer aux créatures les plus cruelles peuplant les chaînes montagneuses glaciales car pour elle, aucun défi n'est trop difficile à surmonter. Il lui arrive de prendre sous son aile de jeunes chasseurs en herbe, mais seulement si ceux-ci montrent de grandes prédispositions.

Asuras

Les Asuras sont des créatures petites et très intelligentes qui peuplent les galeries souterraines traversant la Tyrie. Pour eux, le monde est une machine magique complexe et leur philosophie "d'Alchimie Eternelle" s'applique à tous les aspects de leur vie. Nation d'inventeurs, de scientifiques et de magiciens, les Asuras se considèrent supérieurs à de nombreuses autres races et ne se privent pas de le rappeler quand l'occasion se présente.

Les Asuras n'ont pas mis les pieds à la surface de la terre depuis des siècles. En fait, les Humains n'ont découvert que très récemment qu'ils n'étaient pas un mythe, lorsque certains rapports ont pu confirmer leur existence et celle de leurs gigantesques créatures magiques.

Oola

Oola est une Asura très douée spécialisée dans la création d'humanoïdes magiques, comme les Golems. Elle connaît la valeur de son talent et comme de nombreux Asuras, elle n'aime pas être perturbée dans ses recherches et s'est donc isolée pour pouvoir travailler en paix. Elle a quelques assistants mais elle n'accepte pas les visiteurs qu'elle considère comme de misérables intrus. Son refuge est extrêmement bien gardé et son acharnement à le protéger lui a valu le respect de ses pairs (de nombreuses infiltrations ont été tentées, sans aucun succès).

Gadd

Gadd est un vieil Asura irascible et exigeant qui se plaît à utiliser des "Humains jetables" pour l'assister dans ses expériences. Il ne l'admettra jamais, mais il n'a pas vraiment d'autre choix car personne n'accepte de travailler avec lui. De nombreux malheureux "accidents" ont eu raison de ses assistants, et bien qu'ils puissent beaucoup apprendre à ses côtés la plupart des Asuras préfèrent l'éviter.

Gadd a récemment employé un groupe d'Humains assez aimables (ou stupides) pour l'aider. Ils affirment être membres d'un groupe rebelle se battant pour la paix et l'ordre, ce dont Gadd se contrefiche. Il leur donne le privilège de tester ses inventions, et s'ils survivent, ils ont l'honneur de pouvoir en acquérir quelques-unes. Gadd est respecté par les autres Asuras, mais personne ne s'en approche de trop près, même pas ses associés. On ne sait jamais quand il s'est levé du mauvais pied... ni quand il décidera de vous utiliser pour sa prochaine expérience.

Golems

Faits de pierre, de végétation et d'autres matériaux semi-naturels, les Golems sont d'immenses créatures dont la force (et la tête complètement vide) complémentent parfaitement la petite stature et la grande intelligence des maîtres asuras.

Souvent utilisés comme moyen de défense et pour d'autres tâches physiques, les Golems sont difficiles à créer et encore plus à contrôler. Il faut des années aux Asuras pour mettre au point un Golem et ils ne le libèrent que lorsque cela est absolument nécessaire. A la moindre erreur de manipulation, le Golem pourrait s'en prendre à ses créateurs plutôt qu'à ses ennemis. Tels sont les risques que les Asuras sont prêts à prendre pour combattre ceux qui les menacent. Ils s'en remettent à l'intelligence suprême... et aussi à la puissance de feu.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Héros

Gwen

Envoûteuse humaine

Née à Ascalon, Gwen a vu des atrocités dans son enfance, son pays et sa famille anéantis par les Charrs. Après la Fournaise, elle a été capturée et réduite en esclavage par les Charrs, mais a réussi à s'échapper pour fuir vers le nord où elle a rencontré d'autres exilés humains.

Depuis, Gwen est devenue une aventurière. Elle habite l'Oeil du Nord, le quartier général de l'Avant-Garde d'Ebon, où elle sert le capitaine Langmar. C'est une farouche protectrice d'Ascalon, déterminée à prendre sa revanche sur ceux qui ont détruit sa patrie. Gwen a vécu aux abords du territoire charr pendant des années, d'où elle les observait détruire ses rêves d'enfant et sa merveilleuse patrie. Ses souvenirs sont tout ce qui lui reste, et c'est la colère qui la fait survivre. Elle n'est plus la fillette qu'elle était...

Vekk

Elémentaliste asura

Vekk est un jeune Asura très enthousiaste. Récemment, son peuple et lui ont dû remonter à la surface et il est curieux de découvrir ce que lui réserve cette nouvelle vie. Dernièrement, Vekk a travaillé en collaboration avec une autre race souterraine, les Nains, sur un réseau de portails magiques traversant les Profondeurs.

Bien qu'il n'ait l'air ni très téméraire ni très ouvert, grâce à son esprit astucieux et ses doigts agiles, il est capable de créer d'incroyables objets magiques et même des explosifs pour aider ses compagnons en détresse. Abstraction faite de son tempérament grincheux et condescendant... il fait un très bon ami.

Comme tous les Asuras, Vekk croit en l'Alchimie Eternelle, le flux d'énergie universel et le but suprême. Il est considéré comme l'un des meilleurs dans sa discipline et cherche sans cesse à améliorer son talent. Evidemment, ce n'est pas simple d'être parfait lorsqu'on est entouré d'idiots.

Jora
Guerrière norn

Jora est une jeune Norn accablée par la tragédie. Comme beaucoup d'autres de sa génération, elle tente de se faire un nom et de se forger une réputation. Dans sa culture, seuls les chasseurs de proies les plus redoutables sont dignes d'appartenir à son peuple, et son frère Svanir et elle ont parcouru les vallées et les plateaux gelés à la recherche de la proie la plus dangereuse.

Au cours d'une de leurs chasses, Jora et son frère ont affronté un pouvoir puissant et obscur qui les a transformés. Elle en a perdu son pouvoir de métamorphose et son frère a connu un sort bien plus triste. Maintenant sans famille, ni patrie, elle chasse sur les terres norns des lointaines Cimefroides pour laver son nom et implorer le pardon de l'Esprit de l'Ourse. Pour arriver à ses fins, elle est prête à subir n'importe quel rituel, à accomplir n'importe quelle quête et à partir à la recherche de tous les trésors du monde si cela est nécessaire. Elle accepterait même l'aide des Humains.

Ogden Guéripierre
Moine nain

Les talents de guérisseur d'Ogden se sont manifestés dans sa petite enfance et c'est très tôt qu'il a été glorifié du statut d'élu du Grand Nain. Enfant, il avait le don rare de remonter le moral de ses camarades grâce à des choses très simples : une main tendue aux besogneux, un mot gentil pour soulager les souffrances. Il était un bonheur pour sa famille et une bénédiction pour ses amis. Mais en grandissant, ce même don qui avait fait de lui un être hors du commun devint un fardeau. L'empathie peut être terrible et cruelle sur le champ de bataille. Ogden s'est renfermé sur lui-même, protégé par une détermination aussi solide qu'un roc.

Ogden est fidèle à son roi de Deldrimor et croit au Grand Nain. Depuis tout petit, il a étudié les prophéties du Grand Destructeur, et peu de Nains sur cette Terre peuvent se vanter d'en comprendre les implications aussi bien que lui. Il a compris que l'ennemi est là, combattant dans les profondeurs de la terre, pullulant, prêt à jaillir des brèches provoquées par les récents tremblements de terre. Son but est de l'affronter, et c'est ce qu'il fera, peu importe ce qui lui en coûtera... il se battra jusqu'à ce que le dernier Nain succombe sur le champ de bataille.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Xandra

Ritualiste luxonne

Xandra est la fille de Juno, le chef du Clan de la Tortue vivant en territoire luxon. Les troubles connus par son village l'ont forcée à quitter son foyer à la requête de sa mère et à voyager jusqu'aux terres lointaines d'Ascalon sous couvert d'une mission diplomatique ; les Canthiens ont bien compris qu'il s'agissait là d'un exil.

Xandra a beaucoup d'estime pour sa mère malgré sa décision de l'éloigner de sa patrie et elle comprend que la raison qui l'a poussée à agir ainsi est la complexité des affaires politiques. Juno, soupçonnée d'avoir tué le précédent capitaine du Clan de la Tortue, a envoyé sa fille en exil pour sa sécurité ; certains affirment que ce serait plutôt pour éviter que le même scénario ne se répète. Quoi qu'il en soit, Xandra est déterminée à tirer parti de sa situation et à honorer son clan en accomplissant des actions héroïques sur ces terres étranges et hostiles.

Anton

Assassin ascalonien

Anton était un condamné à mort détenu à Surmia. Beaucoup haïssent les Charrs, mais Anton, lui, bénit leur invasion, car c'est grâce à elle qu'il a pu s'enfuir vers le nord. Pendant des années, il a survécu en pillant les Charrs, mais a fini par se faire capturer. Libéré par le capitaine Langmar, il a rejoint l'Avant-Garde d'Ebon en tant qu'éclaireur. C'est la première fois que ses compétences d'Assassin servent un autre intérêt que le sien.

Il ne pense pas être particulièrement brave, mais il est loyal envers l'Avant-Garde d'Ebon et n'a aucune intention de la trahir. Bien sûr, si le capitaine Langmar venait à mourir, la situation pourrait très vite changer. Il aurait alors vite fait de prendre la poudre d'escampette sans l'ombre d'un remords.

Livia

Nécromante de la Lame Brillante

Tandis que la guerre entre le Blanc-Manteau et la Lame Brillante déchire sa patrie, Livia risque sa vie pour protéger son peuple. Elle a rejoint la Lame Brillante pour le préserver ; elle a tué pour le défendre. Libérée de l'oppression des terribles Mursaats, la Kryte peine à survivre. Ses chefs ont été éliminés et sa population anéantie par le désordre civil.

Sur ordre de ses supérieurs, Livia doit trouver un moyen de mettre un terme à la guerre civile, et c'est pour cette raison qu'elle a dû se rendre dans les Profondeurs. Elle cherche une arme puissante qui pourrait protéger la Kryte. Elle est prête à sacrifier sa vie pour cela... et celle de son entourage.

Kahmu

Derviche élonien

Kahmu est un Derviche élonien né à Vabbi qui recherche la sagesse à travers le combat. Au fil des années, il s'est éloigné de plus en plus vers le nord pour faire face à toutes sortes de défis ; pour lui, aucune bataille n'est trop grande... ou trop petite.

Lorsque Kahmu est entré en territoire norn, il a vaincu les plus grands guerriers norns et son nom est devenu une légende racontée autours des feux de camp. Certains soutiennent qu'il est un esprit, d'autres qu'il a reçu la bénédiction des esprits de sa patrie. Certains vont même jusqu'à dire que c'est un Norn né dans le corps d'un Humain. Ces rumeurs amusent beaucoup Kahmu. S'il rentre bredouille de la chasse, il lève le camp et reprend la route.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.swapdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Hayda

Parangon de la Lame Brillante

Hayda est une jeune Parangon vaine et impulsive qui voyage simplement pour le plaisir. Sûre d'elle, elle croit que son rôle de Parangon la distingue des autres. Elle se tire toujours des situations les plus difficiles grâce à son charme et son talent innés.

Hayda a rejoint la Lame Brillante lorsque les Mursaats ont été déclarés "dieux invisibles" du Blanc-Manteau et elle rêve désormais de devenir une grande héroïne. Elle n'est pas très docile, surtout quand il s'agit de suivre les ordres de Livia et de Bartalos. Elle a tout de même dû se plier à leur volonté afin de pouvoir voyager à leurs côtés jusqu'à la Côte Ternie, mais c'est une toute autre histoire. Pour rien au monde elle n'aurait laissé passer cette opportunité, quels que soient les ordres.

Pyre Fiertir

Rôdeur charr

Pyre est un paria, persécuté par les Chamans charrs pour avoir osé les défier. Après avoir exécuté un Chaman et détruit un temple, Pyre et ses compagnons ont dû fuir la caste. Pyre les hait profondément et seuls ceux ayant été élevés dans le culte des faux dieux comprendront son sentiment : il a été trahi, trompé et il a juré que jamais plus il ne se ferait manipuler.

Pyre a célébré la fin des Titans, ceux que les Chamans appelaient des dieux mais sa colère ne fait que monter tandis qu'il voit ces prêtres continuer à tromper son peuple. Ils tentent une fois de plus d'exercer leur emprise, soumettant les Charrs à leur autorité illégitime, les asservissant à des pouvoirs qui, pour lui, ne méritent que le mépris. L'époque de la domination et de l'esclavage doit prendre fin et les Charrs doivent être libérés...

Ennemis

Pituites

Ces détestables créatures visqueuses et membraneuses s'acclimatent à tous les environnements. Que ce soit dans la lave, dans les profondeurs aquatiques ou dans des zones hautement toxiques, la Pituite s'adapte. Les créatures qu'elle ingère lui permettent de survivre mais ce n'est pas tout ; les Pituites sont connues pour développer des aptitudes magiques qu'elles acquièrent en terrassant simplement des aventuriers ou en les dévorant.

Par conséquent, les Pituites âgées sont beaucoup plus dangereuses que les jeunes. Les pouvoirs de centaines d'aventuriers peuvent résider dans une seule Pituite qui a donc accès à un éventail de compétences aussi diverses que variées.

Dépouilleurs

Les Dépouilleurs sont d'horribles monstres charnus qui se développent de manière fort singulière. Lorsqu'il naît, le jeune Dépouilleur n'est qu'une petite carcasse ; les parents assurent sa survie en le recouvrant de muscles, de tissus et de chair.

Ils n'utilisent que la meilleure musculature et les os les plus solides pour développer le corps et les ailes de leurs rejetons, et sculptent leurs cornes dans de vieux os. Une fois le Dépouilleur pleinement formé, il doit continuer l'oeuvre de ses parents et récupérer des morceaux de chair et de muscles qu'il apposera sur son corps afin de se développer davantage.

Minotaures

La légende dit que si les dolyaks ont été domestiqués et pas les minotaures, c'est parce que les minotaures préféreraient être battus à mort plutôt que d'obéir à un ordre. Les dolyaks, eux, sont un peu moins têtus. Les Minotaures sont l'une des races les plus anciennes de Tyrie et sont très appréciés par les Norns pour leur fourrure duveteuse et chaude. Autrefois extrêmement nombreux dans les Cimefroides, on les retrouve aujourd'hui uniquement dans les régions du nord où ils peuplent des vallées abritées et des grottes.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawsppf.com --
PDF/X overprint aX bX cX d
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Guivres de Givre

Cousines lointaines des guivres de sable, de chaos et de désert, les grandes guivres de givre sont assez particulières car elles préfèrent vivre dans les marais glaciaux des Cimefroides plutôt que dans les territoires au climat plus tempéré comme ses semblables. L'épaisse couche graisseuse se trouvant sous leur peau dure les isole du froid. Ces guivres sont considérablement plus coriaces et redoutables que leurs homologues du sud et sont capables de creuser la pierre, comme la terre ou le sable. Ces qualités font d'elles des adversaires à craindre.

Le Grand Destructeur

Le Tome du Rubicon parle d'un conflit entre le Grand Nain et le Grand Destructeur, faisant allusion à une période apocalyptique lors de laquelle cette bataille aura lieu une fois de plus. Les Nains pensent que l'heure est proche. Des hordes de créatures au coeur de flamme et à la peau aussi noire et dure que l'obsidienne ont jailli des Profondeurs, forçant les Nains à entamer une guerre vicieuse qui menace leur existence. Bien qu'aucune créature mortelle n'ait jamais vu cette puissance maléfique, pour les Nains il ne fait aucun doute que ces nuées de Destructeurs sont l'oeuvre du Grand Destructeur et qu'elles annoncent son arrivée.

Hiérophante Calcinâme

Comme la plupart des Chamans charrs, l'Hiérophante Calcinâme est monté au pouvoir en prétendant que son autorité lui a été conférée par les Titans. Dans les années qui ont suivi la mort des "dieux" charrs, la caste des Chamans s'est efforcée de maintenir son contrôle sur sa race. C'est grâce à sa nature cruelle que Calcinâme tient aujourd'hui le haut du pavé. Sa traque acharnée des insurgés humains et des hérétiques charrs qu'il torture et sacrifie afin de donner l'exemple est légendaire, tout autant que ses coiffes impressionnantes façonnées avec les os taillés de ses ennemis, et ses nombreuses chaînes de crânes réduits qui ornent son imposante carrure.

Krait

Peuplant la Côte Ternie, les Kraits sont encore plus vicieux et ingénieux que les Charrs. Ces créatures xénophobes à peine douées d'intelligence attaquent toutes les espèces qu'elles rencontrent sur leur chemin. On en sait très peu sur les Kraits, mais certains affirment qu'ils sont des guerriers rampants à l'allure reptilienne qui peuvent se transformer au beau milieu d'un combat en de nombreuses créatures bien plus dangereuses. Aucun de ces dires n'a pu être confirmé jusqu'à maintenant, car ceux qui les ont affrontés ont perdu la raison et sont incapables de se souvenir du moindre détail.

ArenaNet

Producteurs exécutifs

- Mike O'Brien
- Jeff Strain
- Patrick Wyatt

Conception

- *James Phinney*
- Sam Beirne
- Isaiah Cartwright
- Darrin Claypool
- Emily Diehl
- Michael Ferguson
- Eric Flannum
- Richard Foge
- Jeff Grubb
- John Hargrove
- Stephen Hwang
- Colin Johanson
- Curtis Johnson
- Albert Liao
- Andrew McLeod
- Kevin Millard
- Ben Miller
- Joe Mullenix
- Linsey Murdock
- Mike O'Brien
- Jonathan Peters
- Ryan Scott
- Jonathan Sharp
- Shawn Sharp
- Ree Soesbee
- John Stumme

Graphistes

- *Daniel Dociu*
- Scott Albaugh
- Richard Anderson
- Matthew Barrett
- Aaron Coberly
- Rebecca Coffman
- Dan Cole
- Kevin Dalziel
- Horia Dociu
- David Dunniway
- Brant Fitzgerald
- Eli Hanselman
- Katharine Hargrove
- Levi Hopkins
- Trevor Howell
- Susan Jessup
- Wei-Che (Jason) Juan
- Jaime Jones
- Eric Klokstad
- Kekaipo'inalu Kotaki
- Darren Lamb
- Tonya Lyle
- Scott Mayhew
- Matthew Medina
- Kristen Perry
- Hai Phan
- Bobby Pontillas
- Heron Prior
- Delly Sartika
- Jason Stokes
- Barry Sundt
- Xia Taptarakunekane
- Matthew Tate
- AJ Thompson
- Chris Turnham
- Christian Venturini
- Billy Wardlaw
- Jason Wiggin
- Doug Williams
- Reagan Wright

Graphistes environnement

- *Dave Beetlestone*
- Win Arayaphong
- Tirzah Bauer
- Jesse Christensen
- Vicki Ebberts
- Justin Fawcett
- Tami Foote
- Josh Foreman
- Peter Fries
- Jens Hauch
- Jason Jones
- James McMillan

Programmation

- *Brett Vickers*
- Jim Scott
- Matt Alderman
- James Boer
- Stephen Clarke-Willson
- John Corpening
- Brandon Dillon
- Kevin Ehmry
- Kevin Gadd
- Shana Gitnick
- Brad Hallisey
- Chang Il Kim
- Joe Kimmes
- Habib Loew
- Lewis Mohr
- Mike O'Brien
- Umesh Patel
- Eric Rane
- Chae Seong Lim
- Nicholas Shaffner
- Braeden Shosa
- Austin Spafford
- Jeff Strain
- Denis Suhanov
- Chad Taylor
- Patrick Wyatt
- Mark Young
- John Zipperer

Rédacteurs

- *Stacie Magelssen*
- Brian Campbell
- Sean Ferguson
- Caitlin Kittredge
- Will McDermott
- Bobby Stein

Cinématiques

- Horia Dociu
- Kirill Federspiel
- Chuck Jackman
- Daniel Jennings

Producteurs

- *Jay Adams*
- David Stiner

Equipe commerciale

- *Kevin Simons*
- Lisa LaFay
- Steve Shepard

Communauté

- *Gaile Gray*
- Natasha Hoover
- Andrew Patrick

Services informatiques

- *Peter Petrucci*
- Steve Becker
- Justin Schumacher
- Trey Valenta

Localisation

- *Adam Vance*
- Mehdi Mousavi
- Zheren "Jason" Yu

Marketing

- *Christopher Lye*
- Michael Gills

Contrôle qualité

- *Mike Zadorojny*
- Kim Chase
- James Costello
- Chelsea Kibler
- Ben Kirsch
- Elijah Miller
- Peter Tran
- Jayson Wan
- Matt Weatherly
- Tom Wiggin

Conception visuelle et Internet

- *Ron Critchfield*
- Samuel Bragg
- Michael Hrádek

Captures d'écran et bandes-annonces

- Joey Kite

NCsoft Europe

Corporate

- Geoff Heath
- T.J. Kim

Développement commercial

- Mark Heath

Développement

- Thomas Bidaux

Développement et stratégies

- Sean Kang
- Paha Schulz

Ventes

- Max Brown
- Sarah Rogers
- Duncan Hamilton
- Sarah Mason

Marketing

- Dirk Metzger
- Véronique Lallier
- David Blundell
- Agnes Kwiecien
- Becky Rose
- Angela Sewell
- Kevin Taylor
- Marcus Whitney

Production

- Allan Fowler
- David Clements

Edition

- Sébastien Vidal
- Stephen Reid
- James Spafford

PlayNC

- Eric Emanuel
- Robert Walsh

Localisation

- David Bonin
- Anna André
- Tomasz Ankudowicz
- Cinzia Barrella
- Foucauld Escaillet
- Ismael Fernández
- Fabio Gurini
- Angelika Hell
- Karine Humbert
- Cintia Izquierdo
- Camille Kaczmarek
- Nick Schäfer
- Jie Zhou

Localisation externe

- Aound the Word

Voix

- Serge Thiriet
- Laura Blanc
- Marc Saez
- Sylvain Lemarie
- Odile Schmitt
- Marie Zidi
- Bernard Metraux
- Véronique Desmadryl
- Philippe Dumond
- Christian Pélissier

Contrôle qualité

- Sam Watts
- Adam Bilbrough
- Ryan Cheal
- Matthew Parish
- William Pellett
- Daniel Schmelzer

Communauté

- Jen Bolton
- Martin Kerstein
- Julien Crevits

Services créatifs

- Aegir Hallmundur
- Kieran Weir
- Mat Keller
- Tom Kiss
- Marek Lenik

Comptabilité

- Paul Bone
- Sophey Lucas
- Roni Sou

Ressources humaines

- Jane Heath-Brown
- Jo Penly

Administration

- Jett Tattersall
- Will Renville

Développement Web et Internet

- Jez Nicholson
- Tom Dallaway
- Alex Glover

Services informatiques

- Stuart Wright
- Eugene Lee
- John Marshall
- Jenny O'Neill

Opérations

- Niall Callaghan
- Alastair Dodd
- Toby Wilcox

Expérience client

- Jean-Marc Rouchouse
- Markus Fried

Service clientèle

- Xavier Lambert
- Alvaro Fernández Álvarez
- Volker Boenigk
- Karl Buckley
- Ken Charlton
- Aurélia Dondo
- Jaouen Dusausoit
- Nathalie Dutel
- Alexander Ebel
- Marjorie Guillen-Lemaire
- Ediz Güler
- Julia Irler
- Caroline Jany
- Gordon Maaß
- Luisa Mari
- Sam Maxted
- Didier Montaron
- Manuel Prüter
- Paloma Cores Rodríguez
- Tim Saxon
- Dennis Schütte
- Emmanuel Servais
- Nick Walker

Lisez cette notice avant que vous ou votre enfant n'utilisiez un jeu video.

I - Avertissement sur l'epilepsie

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

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, IL FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

Attention

II - Précautions a prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

1. Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
2. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
3. Jouez sur l'écran le plus petit possible.
4. Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

© 2007 NCsoft Europe Ltd. Tous droits réservés. NCsoft, le logo NC, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Guild Wars: Eye of the North ainsi que les logos et dessins associés, sont des marques commerciales et/ou déposées de NCsoft Corporation. Toutes les autres marques commerciales et/ou déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

GWEN-EU-FR-MAN