

## Mission n°2 : Dans la ville "Fort Ranik"

Reprenez le grand rempart nord.

- Repoussez l'armée d'invasion charr.
- \*EXTRA\* Libérez Deeter Saberlin des Charrs

### Mission :

Cette mission vous emmènera dans le pays détruit, à la rencontre de quelques éclaireurs charrs. Mais cette fois, il va falloir protéger le rempart et éliminer le siège des charrs devant celui-ci. Il va falloir prendre le contrôle d'une catapulte pour éliminer massivement une meute de charrs postés au pied du rempart. Seulement voilà, cette catapulte a été sabotée, et il vous faudra retrouver toutes les pièces de cette catapulte pour pouvoir la faire fonctionner de nouveau. Fouillez donc tous les débris, dans tous les recoins, et vous devriez trouver toutes les pièces manquantes. Donnez toutes ces pièces au Maître de siège Lormar (trois pièces: un levier de déclenchement, un verrou, et une manivelle d'armement). Une fois la catapulte réparée, vous allez pouvoir arroser un peu les charrs se trouvant juste en contrebas. Vous voilà maintenant débarrassés de quelques maudits charrs. Il ne reste plus qu'à tuer les derniers survivants, en utilisant une autre catapulte, un peu sur la droite du rempart. Bon il ne vous reste plus qu'à tuer un boss qui se trouve dans les escaliers, et vous pourrez aller voir le Prince Rurik pour lui parler.

### Bonus :

Quand vous arriverez à une gorge étroite n'y entrez pas ! Vous allez à droite (vers le sud). Vous y trouverez deux charrs surveillant qui surveille des PNJ. Libérez les prisonniers pour avoir le bonus.

