

Mission n°3 : Dans la ville "Les Ruines de Surmia"

Libérez les soldats capturés par les Charrs.

- Assurez la survie du prince Rurik.
- Libérez tous les captifs ascaloniens.
- Allez jusqu'aux obélisques dans l'Académie en ruine.
- *EXTRA* Eteignez les feux du Temple de la flamme en terrassant les gardiens de la flamme.

Mission :

Vous allez rentrer dans cette mission avec le devoir de protéger Rurik durant son trajet. Et autant vous dire que vous allez avoir du travail! Il se croit le plus fort face aux nombreux monstres rencontrés, mais c'est loin d'être toujours le cas! Quelques Charrs Griffecendres plus loin, vous allez arriver devant une hutte qui sert aussi de prison, gardée par des Charrs. Tuez-les et libérez les prisonniers. L'un d'entre eux, Erol, vous aidera à continuer dans votre mission. Et vous voilà repartis pour une folle chevauchée avec un Rurik qui n'en fait qu'à sa tête en se jetant corps et âmes dans des combats à l'issue plus que douteuse. Erol vous aidera aussi un peu, c'est un mage qui a plus d'un tour dans son sac. Tenez-le en vie également (pauvre moine, beaucoup de travail en perspective...). Vous devrez aider Rurik à passer un pont levis. Reprenez le cours d'eau, et mais pas en direction du pont levis, de l'autre côté, en passant sous le pont levis justement. Vous trouverez un chemin sur la droite qui vous mènera devant le monument historique de Surmia. Passez la porte à côté du monument, tuez quelques charrs, et avant d'entrer dans la place aux obélisques, libérez les mages qui se trouvent derrière l'autre porte, à côté de l'entrée de la place. Conduisez chacun des mages à leurs obélisques (y'en a trois). Puis mettez-vous au centre de la place vers Rurik.

Vous allez maintenant entrer dans la phase finale de la mission, à savoir protéger Rurik pendant une attaque massive. Négociez rapidement les assaillants venant par les côtés et par le devant de la place. Il arrivera à un moment où plus aucun charr ne viendra. Allez donc les déloger puisqu'ils ne viennent pas (auraient-ils un peu la trouille??). Et voilà, la mission se termine par l'ouverture des portes donnant sur un télé porteur.

Bonus :

Dans cette mission, à un moment donné, vous allez libérer Breena Stavinson après avoir tuer le chef devant la prison. Parlez-lui pour accéder au Bonus. Ensuite, juste derrière vous un groupe de Charrs porteur de braise se rend justement à votre objectif suivez les à distance (sans les tuer !!) jusqu'à qu'il vous mène à votre objectif. Tuez les tous ensuite.

