

Mission n°6 : Dans la ville "La Porte de Givre"

Ouvrez la Porte de Givre.

- Détruisez les balistes afin de sécuriser le passage pour Rurik et les réfugiés ascalonien.
- Récupérez le levier qui se trouve dans le fort des Nains pour ouvrir la Porte de Givre
- Pour atteindre la Porte de Givre, utilisez le levier sur le mécanisme prévu à cet effet.
- Activez les trois leviers de la Porte de Givre avant que le Sommet de pierre n'assaille Rurik.
- *EXTRA* Volez les plans secrets de l'arme d'assaut du Sommet de pierre.

Mission :

L'objectif de cette mission est de détruire les balistes pour sécuriser le passage de Rurik et des réfugiés ascaloniens. Vous devrez ensuite activer le mécanisme d'ouverture de la Porte de Givre, mais pour cela il faudra récupérer un levier qui se trouve dans le fort des Nains.

Maintenant il reste un gros morceau à faire, c'est à dire récupérer le levier nécessaire à la mise en route du mécanisme d'ouverture des portes. Ce levier, vous le trouverez sur votre chemin sans peine, il clignote sur le radar! Direction le fort des Nains! Récupérez-le, et commencez à activer le premier mécanisme. Attendez avant d'actionner les mécanismes suivants, à chaque manœuvre d'un mécanisme, un groupe d'ennemis viendra vous accueillir. Têrassés? Très bien! Mécanisme suivant! Et ainsi de suite, jusqu'au dernier qui permettra cette fois-ci d'ouvrir la Porte de Givre et de laisser entrer Rurik et les réfugiés.

Bonus :

Dans cette mission le bonus consiste à aider le nain Ronark BordPierre à trouver les plans d'une arme. Vous devez tout d'abord amener Ronark à une Baliste un peu cachée. Elle se trouve à la sortie d'une grotte. Vous allez apercevoir des Ettins et des Sommets se taper dessus. Derrière eux se trouve un pont en métal pilonné par une autre Baliste. Ici allez tous de suite sur votre droite par un petit chemin qui vous emmènera à la baliste. Ronark BordPierre va l'utiliser et casser une porte qui abrite l'endroit contenant ses plans.

