

Mission n°7 : Dans la ville "Porte de Kryte"

Trouvez un endroit sûr pour que vos compagnons puissent se reposer.

- Entrez en contact avec les autorités de l'Arche du Lion.
- Traversez la plage vers le Sud pour rencontrer le Justicier Hablion.
- Aider le Justicier Hablion à débarrasser les marais des mort-vivants.
- *EXTRA* Mettez la main sur le texte orrien et faites-le traduire.

Mission :

Suivez la route principale jusqu'à atteindre un village. Dans ce village, allez parler au garde de la porte. Il vous dira que l'accès à l'Arche du Lion est interdit sur ordre du justicier Hablion. Il est parti s'occuper d'une invasion de mort-vivants au sud. Il ajoute que vous ne passerez cette porte que s'il vous en donne l'autorisation. Qu'à cela de tienne! Allons voir Hablion! Passez par l'autre porte, un peu à gauche, traversez la plage vers le sud pour rencontrer Hablion. Au passage si vous aimez les Drakes, il y en a un bon lot sur cette plage, vers le bord de mer. Profitez de l'occasion, Hablion visiblement sait attendre!

Vous allez devoir traverser un pont au bout de la plage pour revenir dans les bois vers Hablion. Attention, ce pont a souvent un comité d'accueil assez virulent. une fois ce pont sous contrôle, continuez votre avancée vers Hablion, et parlez-lui.

Vous n'avez plus qu'à aider Hablion à se débarrasser des mort-vivants pour pouvoir accéder à L'arche du Lion. Cependant vous verrez que ce n'est pas toujours de tout repos, ça attaque d'un peu tous les côtés. Une fois la partie proche de la plage, suivez la troupe d'Hablion qui vous conduira dans des endroits infestés de mort-vivants et de zone contenant des marais empoisonnés. Faites donc attention où vous mettez les pieds, des fois quelques points de vie peuvent tout changer! Les pertes seront grandes j'imagine, et la troupe d'Hablion subira également des pertes!

Bonus :

Vous arriverez à un endroit avec un petit cochon qui se prénomme « Grouik ». Vous devez l'amener à un petit garçon du nom de « Cheswick » dans la ville suivante. Le père du bambin vous donnera alors le bonus. Il vous faudra remonter la première rivière. Traversez là après le Fort. Quand vous arrivez au pont, descendez à droite et allez vers le Nord, Nord-Est en suivant le cours d'eau. L'objet qu'il vous demande se trouve alors dans un coffre. Faites attention : des ennemis vous attendent au retour.

