

Mission n°11 : Dans la ville "Marais de la Pierre Sang"

Découvrez la vérité sur le Blanc-Manteau.

- Trouvez Ryder, l'éclaireur de la Lame. Il vous conduira jusqu'à la Pierre de Sang.
- Utilisez les ponts de lianes pour traverser la jungle.
- Voyagez jusqu'à la Pierre de Sang sans vous faire accompagner.
- Vengez les Elus en tuant le Justicier Hablion et ses gardes rapprochés.
- *EXTRA* Eveillez les druides tout en protégeant leurs gardiens.

Mission :

Vous avez enfin trouvé le chemin depuis les Chutes de Quarrel? Enfin vous êtes prêt à connaître la vérité sur les agissements du Blanc-Manteau? Comme dans la mission précédente, vous trouverez pas mal de monstres sur votre chemin, une bonne équipe est de rigueur, avec un moine en forme! Toujours des ponts à créer à coup de graines, mais ça maintenant vous maîtrisez! Avancez jusqu'à trouver un PNJ sur votre route, dénommée Saidra. Passez les différents ponts de liane, empruntez les différents passages par les marais, mais attention aux Marcheurs de Vent, ce sont de redoutables envoûteurs, et il y a fort à parier que votre barre de santé ne voit une dégénérescence très rapide! Une fois au dernier pont, vous verrez un message, vous disant d'aller à la Pierre, mais surtout sans être accompagné. Un petit peu de stratégie: regardez-votre radar, et vous verrez un petit groupe se déplacer sur un côté de la Pierre de Sang. Tuez tous les ennemis de ce groupe, puis passez de l'autre côté de la Pierre de Sang, un autre groupe va venir tâter du gourdin avec vous. Ca y est ? Vous les avez eu ? Parfait, on va pouvoir passer à la partie la plus copieuse! Hablion est peut être un personnage à la langue bien pendue, mais il n'en est pas moins fort! Vous aurez besoin de tout le monde pour en venir à bout, mais figurez-vous que pour y arriver, Hablion lui-même ne doit pas être votre première préoccupation! Vous trouverez à ses côtés un Abbé, avec la faculté de guérir. Si vous voulez éviter de taper dans le vide face à Hablion, commencez donc par tuer cet Abbé un peu trop gênant. Faites diversion avec quelques perso pour attirer Hablion loin de son Abbé, et un guerrier bien monté aura raison de cet Abbé en deux temps trois mouvements. Voilà, déjà, une partie du problème est résolue. Passons à Hablion, l'archer restant ne vous fera pas grand mal. Là par contre unissez toutes vos forces. Si vous avez un envoûteur ou un nécromant avec vous, c'est un très bon point, il pourra affaiblir Hablion, le guerrier pourra en plus lui donner quelques bons coups, infligeant des blessures profondes avec des saignements. De cette façon, ça va très vite.

Bonus :

Allez jusqu'au premier arbre à graine. Prenez une graine et tuez les scarabées qui apparaîtront. Au lieu de continuer la route, prenez les graines et revenez en arrière. Vous arriverez à un cul-de-sac avec une plate-forme lumineuse. Posez la graine dessus pour qu'un druide apparaisse. Il va invoquer 3 autres druides qui vont à leur tour invoquer un gros druide. Surtout assurez-vous que les membres de votre équipe n'attaquent pas les Gardiens ! Sinon le bonus échoue.

