

## Mission n°14 : Dans la ville "Récif Sacré"

Apportez le Sceptre d'Orr au Vizir Khilbron et retrouvez Evennie de l'autre côté de l'île.

- Localisez le Vizir et remettez-lui le sceptre.
- Atteignez les docks situés de l'autre côté de l'île.
- Vous avez été trahis ! Evennie a été capturée. Allez au docks pour rencontrer le Vizir et organiser votre évasion.
- Défendez le Vizir pendant qu'il se procure un navire pour votre fuite. Dès qu'il l'aura trouvé, montez à bord.

\*EXTRA\* Aidez l'esprit sans repos à trouver l'endroit où il pourra enfin reposer en paix.

### Mission :

Vous commencerez sur le pont d'un bateau. Sortez-en et allez voir Evennie, elle vous donnera le sceptre, mais elle vous fera part d'un mauvais pressentiment aussi. Le but de cette mission est de transmettre le sceptre au Vizir au plus vite, tout en évitant que le Blanc-Manteau ne s'en empare. Si votre groupe est bien homogène et que vous ne partez pas bille en tête sur tous les ennemis, ça se passera bien. Vous verrez que le Manteau est déjà à vos trousses. Il vous faudra inévitablement les éliminer pour passer (de toute façon ils feront tout pour vous boucher le passage). Commencez déjà par tuer tous les membres du Blanc-Manteau pourvus de sorts de guérison. Ça permettra d'aller plus vite pour tuer les autres. Vous allez ensuite vous retrouver en sous-bois, où quelques marais empoisonnés et quelques dragons squelette vous attendent... Notez bien qu'il y a une astuce pour en venir à bout rapidement, mais on ne vous en dit pas plus... à part peut être de passer par la droite de la zone, où vous serez plus à l'abri du poison. Avant de vous attaquer aux dragons (je sais qu'ils sont très beaux et c'est vachement tentant d'aller leur botter les f\*\*\*\*s, mais par précaution éliminez d'abord la vermine présente autour d'eux). Ensuite vous pourrez vous faire plaisir. Entre temps n'oubliez pas de trouver un point non contaminé par le poison pour recharger les batteries entre chaque assaut. Vous les avez tués? Très bien! Continuez votre chemin pour approcher la colline. Ici les monstres présents sont aussi assez forts, et vont mettre souvent KO, mais ne vous inquiétez pas, ils ne resteront pas longtemps en vie, ce n'est qu'une question de temps. Ces Géants des Collines sont tous level 20, et il y en a un certain nombre. Attaquez-les un par un de préférence... Voilà, maintenant allez en direction du temple au sommet de la colline, Vizir Khilbron vous attend de pied ferme! Il vous demandera d'aller aussi vite que possible aux docks, accompagnés de quelques spectres et créatures squelettiques. Le Vizir vous apprendra également qu'il y a un traître parmi vous, du nom de Markis (le fameux Markis que Saidra recherche). C'est en fait un membre du Blanc-Manteau infiltré! Et c'est pour ça que vous retrouvez systématiquement le Blanc-Manteau sur votre route, ils sont au courant de vos moindres faits et gestes. Il y a des hommes du Manteau tout autour de l'île, et ils cherchent à récupérer le Sceptre d'Orr à tout prix. Il faut prévenir Evennie au plus vite! Mais le Vizir vous apprendra que le Manteau vient juste de couler le bateau d'Evennie, et qu'elle a été faite prisonnière. Malheureusement, le bateau d'Evennie constituait votre seul moyen de quitter le Récif Sacré... Mais vous pouvez compter sur la puissance du Vizir, qui vous propose de faire surgir des profondeurs un bateau en état de marche. Cependant, l'invocation d'une telle magie nécessite beaucoup de temps d'incantation, et vous devrez le protéger pendant qu'il fait appel aux forces magiques. Sachant que sur les docks, vous trouverez une grande partie de l'armée du Manteau... vous savez au moins ce qu'il vous attend là-bas. Rendez-vous donc aux docks pour protéger le Vizir pendant son incantation. Une fois que le bateau est apparu, il vous demandera de monter à bord, faites-le donc sans rechigner... Et vous voilà sur les flots, laissant derrière vous le Manteau. Vous avez fui, certes, mais vous êtes encore en vie, et certainement bien plus utile sous cette forme que dans une boîte de bois sous terre. Vous apprendrez que les rescapés de la Lame Brillante se sont réfugiés dans la région de Shiverpeaks. Ce sera donc votre destination. Voilà je vous laisse découvrir la fin de cette mission avec les dialogues, ça vous donnera une idée de ce qu'il vous attend ensuite.

### **Bonus :**

Ici il vous faut escorter en plus du Sceptre D'Orr un Esprit Animé. Quand vous arriverez sur une longue plage, ne suivez pas la rivière par le Nord, mais explorez du côté du rocher au fond à l'Est, derrière les Drakes de foudre, il y a un Esprit Animé. Il faut qu'il vous suive. Ensuite allez donner le sceptre au Vizir Khilbron. Après la vidéo du Vizir parlez à l'Esprit Animé, il va vous demander de l'emmener au cimetière. Le cimetière se trouve à la droite des docks en hauteur. Attention, mieux vaut prévoir de faire la mission spécifiquement pour le bonus : il est très difficile de faire le bonus et de finir la mission en un coup.

