

Mission n°17 : Dans la ville "Rivière Assoiffée"

Eliminez les équipes adverses.

- Terrassez l'équipe de Goss Aleesh.
- Terrassez l'équipe d'Issah Sshay.
- Terrassez l'équipe de Hessper Sasso.
- Terrassez l'équipe de Josso Essher.
- Terrassez l'équipe de Lyssha Suss.
- Terrassez l'équipe de Kesskah Shissh.
- *EXTRA* Purifiez la zone avant que l'esprit du roi Khimaar ne disparaisse.

Mission :

Ici encore une mission en 2 parties. Dans la première il vous faudra tuer au moins 5 Géants des Sables, de manière à obtenir les +10% de moral qui vous sauveront peut-être la vie plus loin. Eliminez les sales bêtes qui les entourent, puis tuez les géants. On en trouve 3 dans la petite zone à droite juste après le début, puis 3 autres plus loin sur le chemin et autour de la petite oasis. Adressez-vous ensuite au héros spectral pour le début de la 2ème partie.

Le chrono se met en marche; le petit manège sera toujours le même: d'abord les ennemis qui viennent au contact, puis le prêtre, puis le boss. Le système de call prend toute son importance, puisque les 20 secondes que vous perdez en attaquant 2 ennemis différents permettront au prêtre de ressusciter tous les ennemis morts. Faites en sorte que les monstres que vous attaquez soient hors de portée du prêtre à peu près le rayon du cercle blanc de votre radar. Sinon, au bout d' 1'40", allez tuer le prêtre pour éviter qu'il ne ressuscite tout le monde. Un ou deux sorts d'interruption permettent de tuer le prêtre en moins de 10 secondes.

1 er assaut : pas de difficultés, prenez le passage de gauche, tuez les ennemis puis le prêtre puis le boss.

2 ème assaut : il faut faire attention de ne pas attirer les 2 groupes d'ennemis. Pour attaquer le prêtre en face, longez la paroi de gauche. Les ennemis à droite s'arrêteront un peu en retrait, vous pourrez ainsi atteindre rapidement le 1er prêtre. Attendez que les ennemis soient ressuscités par l'autre prêtre pour vous approchez. En principe les ennemis viendront au contact par groupe. Sinon, attirez-les prudemment et nettoyez la zone. N'oubliez pas non plus l'astuce des 1'40" pour le prêtre. N'oubliez pas de profiter des inter-zones pour vous régénérer.

3 ème assaut : les 3 groupes d'ennemis forment un arc de cercle, à vous de vous y attaquez par le côté que vous souhaitez. Toutefois, il est conseillé de commencer par la droite. Si vous vous dépêchez, il se peut que le 1er prêtre soit sans autre protection qu'un boss .Eliminez rapidement les 2 avant l'arrivée des premiers ennemis. Attaquez ensuite les ennemis à l'Est juste après le passage des 2 minutes, en procédant comme d'habitude. Pour le 3ème et dernier vous aurez besoin de 2 minutes complètes. Si vous achevez le 2ème groupe à 4:10, vous devrez attendre 6:00 pour vous attaquez au 3ième, car celui-ci est composé d'un boss moine. Dès 5:55 (ou 3:55 si vous avez été rapides), dirigez-vous vers le 3ième groupe, et attaquez le morceau dès que les ennemis sont revenus à la vie. Le sort "Pluie de météorites" est le bienvenue ici, s'il est lancé sur le boss moine, vous pourrez en finir rapidement avec le prêtre. Terrassez finalement le moine.

Bonus :

Pour ce bonus il vous faut protéger le fantôme tout en annihilant les 3 groupes d'équipes adverses. Attention, toutes les 2 minutes, les prêtres adverses ressuscitent leurs troupes !

