

## Mission n°18 : Dans la ville "Antre du Dragon"

Obtenez une audience auprès de la prophétesse Brill.

- Eliminez la facette de la lumière.
- Eliminez la facette de la nature.
- Eliminez la facette du chaos.
- Eliminez la facette de l'ombre.
- Eliminez la facette des éléments.
- Eliminez la facette de la force.
- \*EXTRA\* Terrassez Brill.

### Mission :

Votre mission si vous l'acceptez est d'obtenir audience auprès de la Prophétesse Brill. Pour ce faire, vous devez terrasser ses différentes facettes (un dragon prophète à chaque facette). Vous allez traverser six mondes différents jusqu'à sa caverne. Inutile d'essayer de vous repérer sur la carte, vous vous trouvez dans un grain de sable. Comme vous pouvez embarquer 7 autres collègues pour la première fois, vous avez plus de choix dans la composition de votre équipe, mais ne lésinez pas sur les moines.

**1 er monde :** Facette de la lumière, le monde le plus désagréable puisque vous y souffrez d'une dégénération de santé de 3. Vous allez devoir faire assez vite d'une part, mais il faudra aussi être attentif à l'icône qui représente le malus (là où apparaissent les sorts que vous subissez). Quand celle-ci disparaît, parfois au beau milieu du chemin, prenez le temps de laisser votre vie remonter un brin pour alléger le travail des soigneurs. Attendez que tout le monde ai ramassé ses drops avant de foncer vers le télé porteur qui s'ouvre après la mort d'une facette.

**2 ème monde :** Facette de la nature; vous souffrez d'un léger malus de vitesse, et les archers sont plus débiles que jamais. Si vous êtes guerrier, essayez de les bloquer contre les parois pour que les pluies de météorites ne tombent pas dans le vide, ce qui est fort frustrant. Si vous êtes Elementaliste, vous êtes prévenus.

**3 ème monde:** Facette du chaos; rien à signaler si ce n'est une dégénération d'énergie de 1. Dans le petit labyrinthe à la fin, prenez garde de ne pas passer trop près du boss dans l'avant-dernier virage, vous risqueriez de vous retrouver avec 6 illusionnistes Oubliés sur le dos, plus la facette du chaos.

**4 ème monde :** Facette de l'ombre; vous n'êtes pas dans le noir, mais lorsqu'un ennemi (ou un allié ; ou bien vous-même !) meurt, tout le monde aux alentours est empoisonné. Si vous êtes moine, inutile de l'enlever aux autres, ils seront de nouveau contaminé dans 10 secondes. Pour les nécros, vous pouvez vous amuser à transmettre l'empoisonnement à l'ennemi, mais les petits scarabées sont tellement faibles que cela n'en vaut pas la peine.

**5 ème monde :** Facette des éléments; ces golems de roches sont des plaies dans la mesure où ils sont 3, qu'ils disposent de sorts de la Terre assez puissants, et que tout le monde se retrouve au sol quand ils les lancent; heureusement, ils sont plutôt fragiles. N'hésitez pas à interrompre leurs sorts si les vôtres le permettent. Vous trouverez des espèces de puits tout au long du chemin. Ils lancent différents sorts, mais le fait est qu'il ne faut pas s'attarder dedans. Vous pouvez attendre que les ennemis passent dedans pour les attaquer.

**6 ème monde :** Facette de la force.

On trouve en plus des épées et marteaux enchantés, une combinaison d'ennemis assez conséquente, composée d'un marteau enchanté, un golem, et quelques araignées. Soyez donc prudents, surtout si d'autres paires d'armes enchantées rôdent. A intervalles réguliers vous serez projetés au sol par une violente secousse, pendant près de 3 secondes. Oui mais les ennemis se relèvent plus vite que vous, ou bien ne sont pas du tout déstabilisés. Essayez de lancer l'assaut juste après une secousse, de manière à ne pas vous voir interrompu au milieu d'une incantation, ou de mourir parce que les moines se retrouvent impuissants.

## **Bonus :**

Pour cette mission le bonus est assez dure mais si vous le rater la mission n'échoue pas. A la fin il vous faut tuer le Dragon Brill. Si vous le tuer vous avez le bonus.