

## Mission n°21 : Dans la ville "Donjon de Chef Tonnerre"

Reprenez le Donjon de Chef-Tonnerre.

- Nettoyez la ville.
- Nettoyez le fort.
- Tuez Dagnar Crâne de pierre.
- Aidez le roi Jalis Matelfer à tenir le Donjon de Chef-Tonnerre.
- Parlez avec le roi Jalis Martelfer.
- \*EXTRA\* Allumez les fanaux pour attirer l'attention des forces murzaat vers le Donjon de Chef-Tonnerre.

### Mission :

-Ne prenez pas que des moines mercenaires, il en faut au moins un "humain" qui puisse être attentif à la vie du Roi.

-Transfert COMPLET de l'armure obligatoire.

-Si Martelfer meurt, la mission est un échec. Étant donné qu'il est en permanence au contact, la prudence est de mise, surtout pendant la première partie de la mission.

Pendant cette première partie, vous allez devoir abattre un groupe conséquent de Nains du Sommet.

Soyez prudent à l'extrémité du grand pont au début: un deuxième groupe accompagné d'un boss se dirige vers vous, et risque de vous mettre en infériorité numérique. Il est conseillé de jouer la sécurité et d'attirer au milieu du pont le groupe de nains qui se trouve à son extrémité.

Vous arrivez ensuite dans un village où se trouvent 8 groupes de Nains, que vous devez tuer pour poursuivre la mission.

Procédez méthodiquement, et surveillez la santé du roi. Il est indispensable de tuer les Maîtres Dolyak en priorité, sinon vous n'en avez pas fini.

Une fois au niveau des remparts en haut du village, abattez d'en bas les 2 groupes de Géants de givre asservi et d'archers, pour vous faciliter la tâche une fois sur ces remparts, car un important groupe d'envoûteurs du sommet va vous tomber dessus.

Continuez à aligner les Nains et les géants, puis vous arrivez au donjon.

Gardez Dagnar pour la fin, commencez par réduire à néant sa garde rapprochée, ainsi que le groupe de Géants à l'Est du fort (avec une catapulte). Une fois cela fait, préparez-vous pour la phase finale.

Commencez par désigner deux personnes pour les catapultes si vous souhaitez les utiliser. Les perso assignés à cette tâche doivent pouvoir lancer des sorts à distance, et leur mission est de spammer les catapultes et de signaler aux autres l'arrivée des ennemis.

Décidez ensuite de votre stratégie:

-Un groupe de 4 de chaque côté, avec un catapulteur, un moine et si possible un tank.

-tout le monde autour de Martelfer, avec pour conséquence de laisser les ennemis arriver à proximité du Roi donc danger permanent.

-tout le monde sur le cadavre de Dagnar, avec des volontaires pour lurer les ennemis au centre.

Une fois Dagnar au tapis, la dernière phase se lance.

**BONUS:** après la cinématique et jusqu'à la fin de la mission, vous devez trouver un intervalle pour aller allumer les deux fanaux, puis revenir parler à Martelfer avec la torche. Ce bonus ne sera validé qu'en cas de réussite de la mission !!

Vous allez subir des assauts successifs de Géants asservis, de membres du Blanc Manteau puis de Mursaats.

Vous devez tuer les mursaats en PRIORITE, les boss en 2nd (vu leur barre de vie, les autres Mursaats ont le temps de vous faire beaucoup de mal), puis le Blanc-Manteau en dernier, qui ne semble là que pour la figuration.

- \* Vous ne contrôlez pas le flux d'ennemis, si vous vous faites submerger, vous êtes fichus cuits.
- \* Si l'autre groupe est en difficulté alors que votre côté est calme, vous pouvez aller le soutenir en laissant au catapulteur le soin de vous maintenir au courant de la situation.
- \* Il arrive que des ennemis se désintéressent de vous et aillent attaquer les personnes assignés aux catapultes, prenez garde de ne pas vous disperser à ce moment, et à ne pas courir derrière pendant des heures.
- \* Des rodeurs spé-pièges seront un atout important, ils pourront aller miner les 2 portes et ainsi affaiblir tous les ennemis qui seront obligés de passer dessus.
- \* vous aurez à affronter 2 boss. Un du Sommet de Pierre, puis au choix :

Un Boss Mursaat moine en principe accompagné d'un moine murasaat. Il faut s'attaquer au moine pendant que quelqu'un interrompt le boss, sinon ils vous auront à l'usure.

Un nécromant de jade, pas de difficulté en principe. Une fois ce boss tué, le plus dur sera passé.

La mission s'achève lorsque vous avez fait manger sa mitre au Confesseur Dorian.

### **Bonus :**

Ici il vous faut allumer les deux Fanaux qui se trouvent dans la forteresse. Le seul problème c'est qu'il ne s'active pas à tous les coups...