

Mission n°22 : Dans la ville "Archipel des Iles de Feu"

Etablissez-vous sur l'Archipel des Iles de Feu.

- Accédez à la citadelle du poste de garde.
- Ouvrez la porte principale qui mène à la citadelle du poste de garde.
- Nettoyez le poste de garde des mursaats.
- *EXTRA* Terrassez l'Eidolon.

Mission :

En guise de hors-d'oeuvre, vous avez droit à une petite balade, à la suite de votre débarquement au Campement des Brasiers Ardents, n'ayant pour objectif que de vous conduire à la prochaine mission, l'Archipel des Iles de Feu, en vous familiarisant au milieu, ma foi fort peu accueillant, ne serait-ce qu'à cause de ces hydres aux sorts de feu dévastateurs. Une fois les 3 chefs tués, traversez le petit bras de mer qui vous sépare de l'avant-poste suivant, début de la mission "Archipel des Iles de Feu".

Inutile de suivre ce pauvre Brechnar, sa mort est programmée; inutile également de foncer sur les Mursaats devant vous, mieux vaut attendre qu'ils passent leur chemin. Placez vous dans le petit demi-cercle juste à l'Est pour vous occuper des groupes d'armures 1 par 1, puis des rares Mursaats au nord. Vous faites ensuite la connaissance avec un premier Sceau d'Ether. Tout ennemi dans son champ d'action voit son énergie tomber en flèche et subit des dégâts à intervalles réguliers. Profitez de votre statut surélevé pour attirer les arcs de Jade, suffisamment loin du sceau pour que les guerriers puissent faire leur travail, sinon ils subiront les dégâts du Sceau en plus. Récupérez votre énergie, puis détruisez le Sceau.

Poursuivez votre route vers le Nord-Nord Est; vous n'êtes pas obligé d'affronter les Drakes. Vous arrivez au niveau de plusieurs groupes d'Ettins boostés au feu, accompagnés de quelques boss; il arrive qu'un autre groupe vous arrive par derrière, soyez vigilant.

Un passage dans la lave à gauche vous permettra de continuer la mission, tandis que si vous continuez vers le Nord, vous rencontrerez le Prophète, qui vous permettra d'activer la quête secondaire. Celle-ci vous supprime le choix du chemin que vous pourrez suivre plus tard. A proximité du passage qui vous force à courir joyeusement dans la lave, se trouve un groupe d'Ettins. Ceux-ci vont vous tomber dessus à l'autre extrémité du petit bac de lave, c'est pourquoi il convient d'envoyer un rôdeur ou un élémentaliste résistant au feu, pour attirer les Ettins afin de les ramener du côté où vous vous trouvez; une fois le bac de lave franchi, vous êtes face au second Sceau d'Ether, et éventuellement à un boss Mursaat moine. Sans sorts puissants ou d'interruption, le combat peut durer assez longtemps; puis détruisez le Sceau de la même manière que le premier (en tapant dessus).

Après la cinématique, vous allez devoir faire un choix. Khilbron vous a conseillé de faire le tour? allez-y en guild, pour vous amuser; le plus simple est de passer par la 1ere porte juste à gauche, ce que vous devez faire de toute façon, si vous voulez compléter le Bonus. Eliminez petit à petit les Mursaats et les Jades, vous pouvez détruire le Sceau de droite à l'aide d'arcs longue portée, en vous mettant sur le petit monticule qui fait face au Sceau et qui surplombe la zone. Une fois l'autre Sceau d'éther détruit, ne vous attaquez pas de suite à la porte. Prenez votre temps pour éliminer les ennemis se trouvant derrière; ainsi, ils ne pourront vous atteindre et cela vous facilitera la tâche.

Le dernier couple de Sceau peut être assez embarrassant. Au lieu de rester dans l'encadrure de la porte, à la portée et merci des 2 Sceaux, franchissez la porte et mettez vous complètement à gauche ou à droite. Ainsi, les casters et archers ne seront à portée que d'un Sceau, à l'inverse des utilisateurs d'armes de contact, car chaque Sceau est dans le champ d'action de son homologue. Dès que le dernier Sceau est détruit, l'Eilodon apparaît, et risque de vous sembler bien fade par rapport aux ennemis précédents. Confiez finalement la tâche de ramener l'essence spectrale au Prophète à une personne équipée d'un sort de sprint, et ne craignant pas une traversée dans le passage de lave. Faites une belote en attendant son retour. Pouf ! 1000 XP. Bonus terminé!

Activez ensuite l'interrupteur qui vous donne l'accès au pont. Avant de le franchir, regardez la map et dites vous que vous avez failli faire le tour complet de l'île que vous quittez, en affrontant par dizaines des scarabées et des

lutins de feu maîtrisant "Pluie de météores", avec des passages dans la lave entre-temps pour vous affaiblir (vous achever ?)

Il vous reste 4 Boss à tuer; en principe, au moins 1 boss moine vous attend; s'il n'est pas seul, il est quand même votre cible prioritaire. La mission est finie lorsque le dernier Boss est mort

Bonus :

Quand vous arriverez à la première mare de lave, allez au nord pour tomber face au prophète. Il va vous demander de tuer l'Eidolon. Pour ce faire, il vous faut détruire tous les sceaux. Ensuite, l'Eidolon apparaîtra (Il faut détruire même les sceaux dans la forteresse.)