

Mission n°23 : Dans la ville "Bouche d'Abaddon"

Ouvrez la porte de Komalie.

- Brisez les scellés pour désactiver la porte d'Onyx.
- Montez dans la Bouche d'Abaddon.
- Brisez les scellés qui tiennent fermée la porte de Komalie

Mission :

Inutile de vous affoler au début, les enchantements que vous fournit le vizir n'auront pas le temps de vous servir. Approchez vous du rempart, sans toucher au Scellé. Eliminez toutes les patrouilles à votre portée, pour vous faciliter la tâche une fois dans le fort. La première partie de cette mission consiste en l'ouverture de la porte d'Onyx. Celle-ci est protégée par 2 boss et 2 scellés. Vous aurez du mal à détruire le 1er scellé et sa garde rapprochée sans vous faire attaquer par les boss, prenez donc bien garde en les attirant. Sinon, commencez simplement par les boss, puis éliminez les deux Scellés; une fois cela fait, la porte d'Onyx s'ouvre.

Revenez à la sortie du fort et reprenez le chemin de la mission principale. Il vous faut franchir 4 portes; entre la 1 et la 2, puis entre la 3 et la 4, se trouvent une paire de boss Mursaats.

Ouvrez la première porte et attirez les 2 boss. Il FAUT reculer: un moine Mursaat rôde. S'il s'approche trop des boss, même sans rentrer dans la zone d'agression des guerriers, il soignera les 2 boss et rendra votre tâche quasi impossible. De plus, il sera très probablement dans la zone d'agressivité des 4 Jades derrière, et en l'attaquant vous risqueriez de vous retrouver avec 4 Jades, 2 Boss et un moine Mursaat sur le dos. Donc, attirez bien les 2 boss avant tout, et soyez prudents car 4 Jades seuls sont quand même relativement dangereux.

Ouvrez la deuxième porte et réduisez en poussière les Jades de chaque côté du Scellé.

Ouvrez la troisième porte et attirez les Jades 2 à 2. Franchissez le pont, les statues derrière ne camouflent pas de Jades. Voici les 2 derniers boss Mursaats, en principe un Guerrier et un Elementaliste air. Ami guerrier, avec 40% de malus tu cours à une mort quasi certaine, mais après tout, c'est ton rôle. Sinon, mieux vaut envoyer un pet recevoir en pleine poire le premier sort. Essayez d'interrompre ses sorts dans la mesure du possible et de vous concentrer tous dessus. Comme d'hab en fait. Finissez ensuite le boss Guerrier, puis franchissez la porte.

Vous voilà face à la porte de Komalie, qui soit dit-en passant ne ressemble en rien à une porte. Vous vous retrouvez face à une demi-douzaine de Scellés, que vous devez ouvrir un par un. Chaque scellé ouvert libèrera 3 ou 4 petits fantômes protecteurs, de bas niveau, ainsi que de deux Mursaats. Il conviendra donc de battre passagèrement en retraite après l'ouverture d'un scellé, et ne recommencer qu'une fois le regen complet, car il arrive qu'un Mursaat apparaisse légèrement en retard. Un seul mot d'ordre: pas de précipitation. Une fois tous les Scellés ouverts, la porte de Komalie...euh...s'ouvre.

Bonus :

En rentrant dans le fort, vous avez peut-être aperçu un passage menant à un bateau. Pour cette mission il vous faudra détruire un sceau sur les docks qui se trouve dans une cours en pente, vous rencontrez une jeune femme spectrale qui vous demande de l'accompagner là où elle pourra reposer en paix. **NE LUI PARLEZ PAS AVANT D'AVOIR DEGAGE LE CHEMIN !!!**

Vous ne devriez pas rencontrer de grosse difficultés, à part un Eilodon qui fait de la figuration et dont l'essence spectrale ne vous servira à rien, et 2 Guivres au même endroit, juste avant le petit coin de paradis sur cette île qui ne s'y prête pas du tout. Une fois le chemin dégagé, allez chercher la madame fantôme et conduisez-la dans son nouveau logis.

