

## ARENA

Solution complète du jeu Elder Scrolls I : Arena  
rédigée par Lîlou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 30 Septembre 2010



## SOMMAIRE

<b>A - INTRODUCTION</b>	<b>Page 3</b>
La création de votre personnage .....	Page 3
• Générer votre classe .....	Page 3
• La liste des classes .....	Page 10
• Choisir un nom et le sexe .....	Page 10
• Les caractéristiques de votre personnage .....	Page 11
• L'apparence de votre personnage .....	Page 12
Les commandes pour jouer .....	Page 13
• Le panneau de commande .....	Page 13
• Le menu de votre personnage .....	Page 14
• Se déplacer .....	Page 14
• Combattre .....	Page 15
• Prendre un niveau .....	Page 15
• Le menu set-up .....	Page 15
S'orienter en ville .....	Page 16
Les services en ville .....	Page 17
• Les auberges .....	Page 17
• Les forges .....	Page 17
• Les temples .....	Page 18
• Les Guildes des Mages .....	Page 19
<b>B - TAMRIEL</b>	<b>Page 20</b>
La quête principale .....	Page 20
Les quêtes secondaires aléatoires .....	Page 51
Les artefacts .....	Page 52

# INTRODUCTION

## CREATION DU PERSONNAGE

### 1 - CHOISIR LA RACE

Dans Arena, il existe trois grandes classes principales : Guerrier, Voleur et Mage. Chacune de ses classes principales contient six "sous-classes" qui permettent de se spécialiser.

Vous avez alors deux possibilités pour choisir une classe pour votre personnage :

- Soit vous ne savez pas trop vers quoi vous dirigez et vous répondrez alors à un questionnaire.
- Soit vous savez quelle classe jouer et vous la choisissez dans une liste.

#### 1.1 - Générez votre classe

Si vous ne savez pas trop quoi prendre comme classe, le jeu vous propose de la générer. Pour cela, vous devrez répondre à 10 questions (aléatoires parmi 40 prévues dans le jeu). Ces questions mettent en scène des sortes de scénario et selon votre réponse parmi les 3 proposées, vous tendrez plus vers une carrière de Mage, de Voleur ou de Guerrier.

Concrètement, dans le jeu, pour faire défiler le texte, cliquer sur la partie haute du parchemin ; puis pour répondre au question, appuyez sur A, B ou C.

*ATTENTION !!! N'oubliez pas que le jeu est programmé pour un clavier qwerty !!! Ainsi le A est le Q de votre clavier azerty, les lettres B et C sont à la même place ^^*

Quand vous lirez les 3 propositions que l'on vous fait pour un scénario, vous vous doutez que la proposition "je fonce dans le tas" sera orientée pour un Guerrier, celle où vous devez faire preuve de sagesse vers un Mage et celle où vous jouer la carte de la fourberie pour un Voleur.

Mais je vous publie tout de même la liste des 40 questions en mettant entre parenthèses le type de classe vers lequel vous vous dirigez si vous répondez la réponse correspondante.

*J'ai pris les questions traduites par le Projet French Arena que je remercie pour ce travail ^^*

1) Par une belle journée vous découvrez un étrange animal, sa patte est prise dans le piège d'un chasseur. A en juger par le sang perdu il ne survivra pas longtemps. Allez-vous :

A : Sortir votre dague pour achever ses souffrances d'un seul coup ? (Guerrier)

B : Ne pas interférer dans l'évolution naturelle des événements, mais plutôt saisir l'occasion d'en apprendre plus sur un étrange animal que vous n'avez jamais vu auparavant ? (Mage)

C : Utiliser des herbes de votre sac pour le faire dormir, puis le libérer du piège et l'emmener ailleurs où il soit en sécurité, sachant qu'agir de la sorte privera probablement un chasseur et sa famille de leur subsistance ? (Voleur)

2) Un après-midi d'été, votre père Talin vous donne le choix parmi plusieurs tâches. Allez-vous plutôt :

A : Travailler à la forge avec lui pour construire une charrue ? (Guerrier)

B : Aller chercher des herbes pour votre mère qui prépare le dîner ? (Mage)

C : Aller pêcher au ruisseau à l'aide d'un filet et d'une ligne ? (Voleur)

3) Votre père et vous revenez du marché quand vous voyez un petit garçon courir d'un magasin. Dans ses mains, il serre une miche de pain. Le boulanger le poursuit avec un hachoir dans les mains. Vous savez que le garçon doit avoir faim, mais la ville souffre de la sécheresse qui a rendu la nourriture précieuse. Allez-vous :

A : Vous mettre du côté de la justice et demander à votre père d'arrêter le garçon ? (Guerrier)

B : Aider le pauvre vagabond en vous mettant en travers du chemin du boulanger ? (Voleur)

C : Rester à distance et attendre de voir ce que votre père décide, vous fiant à son expérience ? (Mage)

4) Une nuit, votre père vous raconte l'histoire de sa bataille à Borim Valley, où ses hommes ont mis l'ennemi en déroute. Ils les auraient tous capturés s'il n'y avait pas eu le courageux sacrifice d'un jeune sergent du camp opposé, qui a tenu une passe

assez longtemps pour que ses hommes puissent battre en retraite. Il a fait ça en sachant que ça lui coûterait la vie. Si vous aviez été cet homme, vous auriez :

A : Fuir, considérant que votre expérience des tactiques de bataille était trop précieuse pour être gaspillée, et pourrait faire la différence plus tard ? (Mage)

B : Tenu la passe aussi, pour que les hommes sous votre commandement puissent fuir, en sachant que ça implique votre vie ? (Guerrier)

C : Cherché un moyen de distraire l'ennemi pour que vos hommes aient la possibilité de s'échapper, mais pas au prix de votre vie ? (Voleur)

5) Votre mère vous envoie au marché avec une liste de courses. Après avoir fini, vous vous rendez compte que l'un des marchands vous a rendu trop de monnaie par erreur. Allez-vous :

A : Retourner au magasin et rendre son argent durement acquis au marchand en lui expliquant son erreur ? (Guerrier)

B : Empocher la monnaie supplémentaire, sachant qu'en général, les marchands ont tendance à tirer leurs marges au maximum ? (Voleur)

C : Décider d'utiliser l'argent supplémentaire à bon escient en achetant des choses qui soient utiles à votre famille ? (Mage)

6) Sur la place d'un marché vous voyez un voleur coupant la bourse d'un noble. À ce moment le noble s'en aperçoit et appelle les gardes de la cité. Dans sa hâte de fuir, le voleur jette la bourse près de vous. Étonnamment, personne ne semble avoir remarqué le sac de pièces à vos pieds. Allez-vous :

A : Attraper le sac et l'empocher, sachant que cette manne supplémentaire aidera votre famille dans les moments difficiles ? (voleur)

B : Attraper le sac et l'apporter au garde, sachant que la seule attitude correcte est de ramener l'argent à son propriétaire ? (Guerrier)

C : Laisser le sac à sa place, sachant qu'il vaut mieux éviter d'être impliqué dans ce genre d'affaire ? (Mage)

7) Votre père vous donne une corvée que vous haïssez, nettoyer les écuries. Alors que vous vous y rendez fourche en main, vous rencontrez votre ami de la ferme d'à côté. Il propose de le faire à votre place, en échange d'une future faveur de son choix. Allez-vous :

A : Refuser sa proposition, sachant que votre père attend ce travail de vous, et qu'il vaut mieux ne pas avoir de dette ? (Guerrier)

B : Accepter son offre, considérant que du moment que les écuries sont propres, peu importe qui a fait le travail ? (Voleur)

C : Lui demander de vous aider, sachant que deux personnes feront le travail plus vite qu'une seule, et accepter de l'aider pour une tâche de son choix dans l'avenir ? (Mage)

8) Votre mère vous demande de l'aider à réparer le poêle. Alors que vous travaillez, un tuyau brûlant se décroche et tombe dans sa direction. Allez-vous :

A : Pousser votre mère hors du passage ? (Mage)

B : Attraper le tuyau brûlant et essayer de le pousser plus loin ? (Guerrier)

C : Vous placer entre le tuyau et votre mère ? (Voleur)

9) En ville, le boulanger vous donne une pâtisserie. Réjoui, vous l'emportez dans une ruelle pour le déguster, mais vous êtes intercepté par un groupe de trois autres gosses de votre âge. Le chef demande la pâtisserie, sans quoi lui et ses amis vous frapperont pour la prendre. Allez-vous :

A : Jeter la pâtisserie et marcher dessus, et vous préparer au combat ? (Guerrier)

B : Lui donner la pâtisserie maintenant, sans rien dire, sachant que plus tard, dans l'après-midi, tous vos amis seront avec vous et pourront vous aider à récupérer ce qu'il vous doit ? (Mage)

C : Faire comme si vous alliez lui donner la pâtisserie, mais à la dernière minute, la jeter en l'air, en espérant que ça les distraira assez longtemps pour porter un coup bien placé à leur chef ? (voleur)

10) En arrivant en ville, vous voyez un homme très bien habillé fuyant une foule en colère. Il vous appelle à l'aide. Allez-vous :

A : Courir à son aide immédiatement, malgré le fait que vous ne savez rien de ce qui se passe ? (Guerrier)

B : Vous lancer à sa poursuite immédiatement, malgré le fait que vous ne savez rien de ce qui se passe ? (Voleur)

C : Rester à part et laisser l'homme et la foule passer, songeant qu'il ne vaut probablement mieux pas être impliqué ? (Mage)

11) Vous et votre meilleur ami achetez vos premières dagues ensemble, deux armes identiques. Vous lui avancez la somme car il n'a pas assez d'or, et il promet de vous rembourser plus tard. Après avoir quitté le magasin vous vous asseyez pour admirer vos nouvelles armes. Consterné, vous remarquez qu'il y a une petite ébréchure sur la lame de la dague que vous avez choisie. Votre ami vous demande de garder son arme pendant qu'il va faire une course. Allez-vous :

A : Attendre le retour de votre ami et lui montrer le défaut sur votre dague, puis retourner à l'armurerie pour demander un remboursement ? (Guerrier)

B : Échanger les dagues, considérant que puisque c'est vous qui les avez payées vous avez droit à la plus belle, et que si votre ami remarque l'entaille, vous pourrez toujours la ramener à l'armurerie pour vous la faire rembourser ? (Voleur)

C : Garder sa dague en sécurité jusqu'à son retour, puis échanger les dagues devant lui, en lui expliquant que c'est vous qui les avez payées, et lui proposer de l'accompagner à l'armurerie ? (Mage)

12) Vous vous entraînez aux armes avec le maître d'armes Festil. Il est très vieux maintenant, mais prends son enseignement très au sérieux. En fait, vous l'avez entendu dire que c'était la seule chose qui lui restait dans la vie. Aujourd'hui, il n'a pas cessé de vous railler à chaque erreur. Finalement, il vous demande de l'attaquer avec la même technique que vous venez d'utiliser, dans le but de vous montrer la bonne méthode. Allez-vous :

A : Répéter la technique juste assez vite pour qu'il puisse la parer, sachant qu'il est plus important de permettre au maître de garder sa dignité, indépendamment de vos sentiments personnels ? (Guerrier)

B : L'attaquer rapidement, sachant que vous pourrez probablement marquer le coup et prouver son mauvais traitement envers vous en montrant à toute la classe que vous le faisiez très bien ? (Voleur)

C : Refuser et arrêter l'exercice, incapable de faire un compromis entre votre colère et sa dignité, réalisant que quelque soit le choix que vous faites, vous perdrez le respect pour lui ou pour vous même ? (Mage)

13) Alors qu'il vous lance une balle, votre ami casse une fenêtre de sa maison. Son père sort en trombe et demande à savoir qui a cassé la fenêtre. Vous savez que le père de votre ami est très strict avec la discipline et qu'il punira sévèrement votre ami si c'est lui qui prend. Vous par contre, n'étant pas son fils, pourriez-vous en aller à peu près sans problème. Allez-vous :

A : Lever la main et dire que c'est vous avant que votre ami puisse répondre ? (Guerrier)

B : Rester silencieux et ne pas s'en mêler ? (Mage)

C : Montrer votre ami, sachant que tout autre conduite ne ferait probablement que retarder l'inévitable et rendre les choses encore pire pour lui ? (Voleur)

14) Pendant une leçon de stratégie, le maître d'armes Festil fait la remarque suivante: "La meilleur des victoires est d'humilier entièrement votre adversaire". Il se tourne alors vers vous et vous demande si vous êtes d'accord avec lui. Vous savez que le maître d'armes a été dans de nombreux conflits de vie et de mort et à l'expérience d'un guerrier régulier. Allez-vous :

A : Accepter sa remarque, sachant que pour le moment votre expérience n'est pas suffisante pour justifier une opinion, mais être en accord complet avec tout ce que votre maître d'armes vous enseigne - un homme qui a dédié sa vie à la stratégie. (Guerrier)

B : Le contredire, pensant qu'il doit s'agir d'un genre de test, et que la bonne réponse ne peut être qu'un refus de cette opinion, et pas un acquiescement de mouton. (Voleur)

C : Refuser de répondre à la question, préférant mettre de côté cette opinion jusqu'à ce que vous ayez plus d'expérience et que vous puissiez discuter du sujet de manière intelligente avec lui. (Mage)

15) L'ainé des élèves de votre classe d'armes vous a impitoyablement battu pendant plusieurs années. Aujourd'hui, c'est le tournoi de l'école et vous découvrez avec dépit que vous joutez contre lui dès votre premier match. Pendant que vous vous préparez, un ami s'approche et propose de vous parler d'une blessure que l'ainé des élèves s'est faite pendant le cours de lutte d'hier, que vous avez manqué. Allez-vous :

A : Accepter l'offre, sachant que ca vous permettra de vous concentrer sur la blessure et augmentera beaucoup vos chances de le battre ? (Voleur)

B : Refuser l'offre, sachant que quelque soit l'issue du combat, il vaut mieux qu'elle se fasse en fonction de vos propres aptitudes plutôt que grâce à un truc particulier dans ce qui est supposé être un combat honorable ? (Guerrier)

C : Accepter l'offre, en considérant qu'il vaut mieux connaître le truc au cas où vous en auriez besoin, mais que le fait de le connaître ne veut pas forcément dire l'utiliser ? (Mage)

16) Un vieil homme vous arrête sur la route du marché, clamant qu'il a été volé. Il gît sur le chemin et semble gravement blessé. Il vous demande de courir à la ville prévenir le chef des gardes. Vous donnez votre parole que vous allez directement à la ville pour ramener le chef des gardes. Alors que vous revenez, vous remarquez un homme suspect rampant près d'un autre sentier. Il ne semble pas vous avoir remarqué. Allez-vous :

A : Suivre l'homme, considérant que si cet homme est le voleur vous pourrez amener le chef des gardes directement à lui et ainsi protéger les autres voyageurs, bien que ça vous oblige à briser votre parole ? (Voleur)

B : Noter sa présence mais continuer, considérant que l'homme sur le chemin est trop mal en point pour vous arrêter, à l'exclusion de tout autre considération ? (Mage)

C : Noter sa présence mais continuer, considérant que votre parole est votre devoir et que c'est prioritaire sur toute autre chose ? (Guerrier)

17) Alors que vous pêchez par un bel après-midi vous découvrez que vos bottes que vous avez enlevées sont maintenant pleines de fourmis qui cheminent laborieusement d'un morceau de pain que vous avez jeté jusqu'à leur fourmilière. Allez-vous :

A : Récupérer vos bottes et les débarrasser des fourmis maintenant, même si vous ne comptez pas partir avant le crépuscule ? (Mage)

B : Regarder les fourmis, curieux de les voir travailler aussi efficacement, vous contentant de vivre et laisser vivre ? (Guerrier)

C : Faire des bateaux avec des feuilles et envoyer chaque fourmi naviguer dans le ruisseau pour passer le temps en attendant qu'un poisson morde ? (Voleur)

18) Pendant la classe d'armes, vous entendez le maître d'armes Festil faire la remarque suivante: "Les intentions de votre adversaire peuvent être lues dans sa lame". Cela fait ricaner la plupart des élèves, mais discrètement. Allez-vous :

A : Considérer que les élèves font preuve d'irrespect envers quelque chose qu'ils ne comprennent pas, et faire le maximum d'efforts pour le comprendre du mieux que vous pouvez ? (Voleur)

B : Considérer qu'il veut dire que la manière dont l'adversaire attaque et se déplace trahit ce qu'il ressent ? (Guerrier)

C : Penser que le maître d'armes Festil ne devrait pas être l'objet de dédain, mais plutôt de respect, car il a eu une vie bien remplie et a survécu à des choses qu'aucun des élèves ne peut imaginer ? (Mage)

19) La ville a une loterie durant laquelle le numéro gagnant est appelé. Vous découvrez avec stupéfaction que le numéro gagnant correspond au votre ! Avant que vous ayez eu le temps de dire quoi que ce soit, une autre famille s'avance. Vous les avez déjà vus et savez qu'ils sont extrêmement pauvres. Votre famille, par contre, est très aisée, et peut se passer des 100 pièces d'or du prix. Allez-vous :

A : Ne rien dire et laisser l'autre famille réclamer le prix ? (Guerrier)

B : Vous lever et montrer votre numéro, sachant que le prix est à vous de plein droit ? (Voleur)

C : Vous lever et montrer votre numéro, et proposer de partager le prix avec l'autre famille ? (Mage)

20) Un jour, le maître d'armes Festil pose une question à sa classe. Une compagnie de 100 hommes essaie de fuir l'ennemi. Il y a deux passages pour sortir du fort en ruine. L'un des passages provoquera la mort de la moitié des hommes sous les ordres des officiers, mais l'autre moitié survivra. Par l'autre passage, il y a cinquante pour cent de chance que tout le monde meurt, mais aussi cinquante pour cent de chance que tout le monde survive. En tant qu'officier de commandement, allez-vous :

A : Choisir le passage qui garantit la survie de la moitié des hommes ? (Mage)

B : Choisir le passage qui donne cinquante pour cent de chance que tous survivent, et cinquante pour cent de chance que tout le monde périsse ? (Guerrier)

C : Donner le choix aux hommes et les laisser décider par un vote à la majorité dans quel passage ils s'engageraient d'eux même ? (Voleur)

21) Vous avez une grande tante et un grand oncle qui vivent dans deux villages différents mais proches, chacun d'entre eux a demandé à votre père de vous autoriser à vivre avec eux pendant quelques temps. Votre père sait bien où ils vous emmènent, mais il aimerait connaître votre opinion. Ayant le choix, allez-vous plutôt :

A : Vivre chez votre grande tante ? -- une vieille femme à la fortune considérable. Vivre dans le luxe pendant quelques temps ne serait pas seulement instructif, ça pourrait aussi être très intéressant. (Voleur)

B : Vivre chez votre grand oncle ? -- un vieil homme malade qui a toujours été comme un étranger pour vous. Quelques temps avec lui serait difficile, mais il a plus besoin de votre aide que votre grande tante. (Guerrier)

C : Réfléchir à un moyen de diviser votre temps entre votre grande tante et votre grand oncle ? Peut-être que vous ne pourrez pas passer autant de temps avec chacun que vous l'auriez voulu, mais aucun ne serait laissé pour compte. (Mage)

22) Un ami a souvent fait remarqué à quel point l'un de vos anneaux d'or lui plaît. Un jour vous découvrez que cet anneau manque, et après quelques recherches approfondies, vous le trouvez dans un manteau que votre ami a laissé dans votre cellier. Penchez-vous plutôt pour :

A : Demander à votre ami d'où il tient l'anneau, partant du principe qu'il l'a certainement trouvé et pensait vous le rapporter ? (Guerrier)

B : Le confronter à son larcin. Vous savez que l'anneau n'a pas pu tomber dans sa poche par accident, et par conséquent, il n'est rien d'autre qu'un voleur qui vous a trahi pour un bien matériel ? (Voleur)

C : Ne rien dire, décidant d'attendre et de voir ce que fait votre ami ? S'il est innocent ou coupable, vous le saurez à travers ses actes. À ce moment, vous pourrez le confronter à la vérité. (Mage)

23) Un bon ami à vous est amoureux d'une fille d'un village voisin, une fille qui ne le connaît pratiquement pas. Il est extrêmement timide et inexpérimenté, et il implore votre aide. Allez-vous lui suggérer :

A : D'aller la voir immédiatement et lui déclarer son amour ? Si ça doit marcher entre eux, il doit être honnête dès le départ. Vous proposez de l'accompagner au village pour l'encourager. (Guerrier)

B : D'essayer d'en savoir plus sur la fille en utilisant tout contact qu'il puisse trouver dans son village ? Il sera moins timide s'il en sait plus sur elle, et peut même découvrir que ce n'est pas la femme qui lui convient. (Voleur)

C : De l'aider à écrire des lettres d'amour et des poèmes anonymes pour voir sa réaction sans être directement confronté à elle ? Si la réaction est favorable, il pourra parler à ses amis dans le village et organiser une rencontre "accidentelle". (Mage)

24) Le maître d'armes Festil raconte l'histoire d'un grand roi qu'il a connu dans un lointain pays, dont les inventeurs avaient créé un étonnant ballon d'une taille telle qu'il pouvait transporter des dizaines de gens à travers les airs jusqu'à la destination de leur choix. Si vous étiez ce roi, demande-t-il, comment utiliseriez-vous ce remarquable ballon ? Préfereriez-vous :

A : Explorer les régions inaccessible jusqu'alors ou extrêmement dangereuses à visiter par la terre ? (Mage)

B : Garder le ballon secret, le réservant pour des attaques surprises ou pour la défense en temps de guerre ? (Voleur)

C : Demander aux inventeurs de créer des dizaines de ces "ballons" dans l'espoir de construire un système de transport à travers votre royaume qui accélérera les temps de déplacement et les échanges d'idées ? (Guerrier)

25) A la taverne locale, il y a beaucoup de discussions enflammées à propos d'un groupe de gens appelés "Télépathes". Ils ont été engagés par les rois de certaines villes-états. La rumeur dit que ces Télépathes lisent les pensées d'une personne et peuvent dire à leur maître si un de leur suivants dit la vérité ou pas. Vous estimez :

A : Que c'est une mauvaise pratique ? Les pensées d'une personne lui appartiennent et personne, pas même un roi, n'a le droit de faire cette sorte d'intrusion dans l'esprit d'un autre humain. (Voleur)

B : Que les serviteurs loyaux envers leurs rois n'ont rien à craindre des Télépathes ? Il est important d'avoir une méthode pour trouver les assassins et les espions avant qu'il ne soit trop tard. (Guerrier)

C : Que par les temps qui courent, c'est un mal nécessaire ? Malgré que vous n'aimez pas forcément cette idée, un Télépathe peut avoir certains avantages en temps de guerre ou pour savoir si quelqu'un est innocent d'un crime. (Mage)

26) On vous apprend qu'un jeune homme a été attrapé par les gardes du village et accusé de meurtre. Apparemment, son frère a été tué par un groupe de quatre ruffians dans une taverne locale, et dans son chagrin, le jeune homme a traqué chacun d'entre eux et les a tués. Après réflexion, vous pensez que :

A : Le jeune homme a agi honorablement en vengeance la mort de son frère. Le seigneur du village devrait le laisser partir libre. (Guerrier)

B : Même si le jeune homme vous est sympathique, la loi doit être respectée. C'est le prix à payer pour maintenir la paix. (Mage)

C : La seule erreur du jeune homme était de se faire prendre en exécutant sa vengeance. Maintenant, il doit accepter ce que la fin lui réserve ? (Voleur)

27) Une nuit, alors que vous rentrez chez vous, vous êtes attaqué par un jeune homme que vous connaissez par la classe du maître d'armes Festil. Vous vous défendez habilement et l'assomez. Pendant qu'il est inconscient, vous :

A : L'attachez avec l'intention de l'interroger plus tard quand il se réveillera ? Vous voulez savoir pourquoi il vous a attaqué et vous pourrez alors l'utiliser à votre profit avec le maître d'armes. (Mage)

B : Lui trancher la gorge ? Vous le connaissez en classe, et pensez qu'il aurait fait de même si les positions avaient été renversées. (Voleur)

C : Le laisser avec une belle balafre ? La connaissance de sa défaite de vos mains et son souvenir visible seront une punition suffisante pour celui qui a eu recours à une tactique aussi méprisable. (Guerrier)

28) Votre père adore vous raconter des histoires sur les voyages qu'il a fait dans sa jeunesse. Dans un conte mémorable, il vous parle d'une île primitive qu'il a visitée, ou un enfant était sacrifié chaque année pour apaiser Arius, le dieu du feu. A chaque fois que les habitants négligeaient le sacrifice, le volcan de l'île serait entré en éruption, tuant des centaines de villageois. Immédiatement, vous dites à votre père :

A : Vous ne croyez pas à un tel dieu volcan. Les hommes civilisés doivent intervenir, trouver la cause naturelle des éruptions, et stopper les sacrifices. (Mage)

B : Le dieu Arius doit être mauvais pour réclamer le sacrifice d'un enfant. Les villageois devraient trouver un moyen de combattre ce dieu au lieu de satisfaire sa demande. (Guerrier)

C : C'est tragique, mais la mort d'un petit enfant est préférable à celle de nombreux villageois. Si ça marche, ils doivent poursuivre la tradition. On ne joue pas avec les dieux. (Voleur)

29) Le maître d'armes Festil accueille un nouvel élève dans la classe - un garçon petit et gauche nommé Tys qui semble n'avoir aucun talent naturel. La classe est divisée en deux pour une bataille fictive et, en tant que l'un des "généraux", vous devez assigner leurs positions à vos soldats. Tys est l'un de vos hommes. Vous décidez de :

A : Placer Tys à l'avant-garde avec les autres combattants, sachant bien que dans une vraie bataille, il ferait probablement partie des pertes, mais qu'il faut faire des sacrifices ? (Mage)

B : Utiliser Tys comme éclaireur, pensant que grâce à sa petite taille il serait probablement bon pour se glisser derrière les lignes ennemies et rapporter des informations ? (Voleur)

C : Assigner Tys à différentes positions durant le cours de la bataille, en restant près de lui et en l'aïdant pour qu'il puisse gagner en expérience et s'améliorer ? (Guerrier)

30) Votre mère est très malade et vous avez été envoyé avec quelques pièces d'or pour acheter des herbes médicinales rares pour elle. Quand vous arrivez à la porte de l'apothicaire, vous réalisez qu'il y a un trou dans votre bourse et tout l'or est tombé. Allez-vous :

A : Entrer dans la boutique, expliquer votre problème à l'apothicaire et lui promettre sur votre honneur de revenir pour payer les herbes dont votre mère a désespérément besoin ? (Mage)

B : Essayer de voler les herbes chez l'apothicaire ? Vous savez que le vieil homme qui travaille dans la boutique ne sera pas capable de vous attraper, et votre mère est mourante. (Voleur)

C : Retourner en courant à la maison et avouer votre perte, en espérant que votre père aura encore de l'or ? Vous savez que vous serez puni, mais vous ne devrez rien à l'apothicaire, et vous ne serez pas un voleur. (Guerrier)

31) Le bateau dans lequel vous êtes est soudainement pris dans un énorme tourbillon. Tandis que le courant atteint une incroyable rapidité, le petit bateau commence à prendre l'eau et à s'enfoncer dans le tourbillon. Vous ne voyez aucun moyen d'échapper à la mort, alors vous :

A : Attrapez un seau et commencez à écoper furieusement, espérant maintenir le bateau à flot quelques secondes supplémentaires ? (Mage)

B : Vous asseyez et acceptez votre fin, choisissant de mourir avec noblesse et dignité, pas comme le premier venu qui a peur de l'inconnu ? (Guerrier)

C : Plongez dans le courant violent ? Vous allez peut-être juste précipiter votre propre mort, mais au moins vous aurez essayé de faire quelque chose. (Voleur)

32) Vous participez à la chasse du roi, un concours au terme duquel le meilleur chasseur gagnera suffisamment de richesses pour vivre confortablement durant le reste de sa vie. Vous traquez un cerf blanc que beaucoup d'entre vous avez tiré plus tôt. Vous êtes seul quand vous examinez le cerf et découvrez que la flèche qui l'a touché a été tirée de l'arc d'un de vos amis. Alors que vous extrayez la flèche pour l'examiner de plus près vous entendez arriver vos amis. Allez-vous :

A : Prétendre que vous avez tiré la flèche qui a touché le cerf, et gagner ainsi l'honneur de la prise ? (Voleur)

B : Montrer la flèche aux autres et proclamer votre ami archer du jour ? (Guerrier)

C : Proposer de diviser le prix, partant du principe que si c'est bien la flèche de votre ami qui a remportée le trophée, tout le monde s'est rendu utile pour traquer et tuer l'animal ? (Mage)

33) Un mois après "Contes et suif", vous regardez le stock de friandises que vous avez collecté et comptez beaucoup de prunes au brandy, une friandise que vous n'aimez particulièrement pas. Vous savez à quel point votre petite sœur les apprécie. Allez-vous :

A : Lui donner toutes vos prunes au brandy ? (Guerrier)

B : Échanger vos prunes au brandy contre quelque chose qui vous plaît plus qu'elle ? (Mage)

C : Prétendre que ce sont des prunes au brandy de premier choix et voir si elle propose quelque chose de meilleur en échange ? (Voleur)

34) Votre cousin vous a donné un surnom très embarrassant et par dessus le marché, s'amuse à l'employer devant vos amis. Vous lui avez demandé d'arrêter, mais il trouve très drôle de vous voir rougir. Que faites-vous :

A : Inventer un surnom encore plus embarrassant pour lui et l'utiliser constamment jusqu'à ce qu'il retienne la leçon ? (Mage)

B : Inventer une histoire qui donne à votre surnom une signification flatteuse plutôt que quelque chose d'humiliant ? (Voleur)

C : Casser la figure à votre cousin, et lui dire ensuite que si jamais il vous appelle à nouveau par ce surnom, vous lui ferez subir encore pire que cette fois-ci ? (Guerrier)

35) Othisa, une amie, a été frappée par un garçon plus vieux qu'elle et vous de quelques années. Elle a demandé votre aide. Êtes-vous plutôt enclin de :

A : Rassembler un groupe d'amis pour lui tendre une embuscade, et lui donner une leçon de maltraitance ? (Voleur)

B : Dire à Othisa d'éviter la brute - pas de raison de rendre les choses pire qu'elles ne le sont déjà ? (Mage)

C : Défier le garçon, sachant que vous allez sûrement prendre une correction, mais avec l'assurance que si vous le faites assez souvent, il finira par aller se choisir une cible plus facile ? (Guerrier)

36) Vos parents préparent une fête pour de nombreux membres de la famille. Alors que vous aidez aux préparatifs, vous voyez votre cousin se glisser dans une pièce obscure. Curieux, vous le suivez, et le trouvez en train de glisser un chandelier d'argent dans sa veste. C'est un garçon honorable, mais vous savez que sa famille a récemment souffert de problèmes financiers. Il ne vous a pas vu, allez-vous :

A : Vous éclaircir la gorge et lui demander de reposer le chandelier, et le rassurer en lui disant que vos parents peuvent l'aider si sa famille a des problèmes, mais qu'il ne doit pas recourir au vol ? (Mage)

B : Fermer la porte derrière vous et ne rien dire ? Votre famille peut vivre sans le chandelier, mais la famille de votre cousin ne le peut manifestement pas. (Guerrier)

C : Le traiter comme n'importe quel voleur ? L'enfermer dans la pièce et appeler votre père. S'il choisit d'avoir pitié à cause de la pauvreté de votre cousin, ce sera sa décision. C'est le chandelier de votre père, après tout. (Voleur)

37) En explorant les bois avec deux autres aventuriers, vous arrivez près d'une petite maison abandonnée qui semble avoir appartenu à un mage. En regardant à travers la fenêtre, vous voyez les restes d'un laboratoire, beaucoup de potions et de parchemins encore sur les étagères. Une guerrière nommée Geotina qui vous croit lâche, propose de rentrer en force et explorer. Un autre guerrier appelé Hunard suggère d'aller à la ville pour trouver plus d'informations. Vous conseillez :

A : D'aller à la ville ? Ils sont plus familiers avec les environs et pourraient avoir des informations importantes à propos de cette cabane et ses alentours. (Mage)

B : D'entrer en force, mais laisser quelqu'un à l'extérieur au cas où quelque chose tournerait mal ? Vous devez explorer les choses nouvelles, pas les fuir. (Guerrier)

C : Défiez Geotina d'entrer la première ? S'il y a un piège, elle pourra le déjouer, alors vous et Hunard pourrez entrer et explorer à loisir. (Voleur)

38) La classe du maître d'armes Festil est particulièrement éprouvante. Il a demandé trop d'efforts à tout le monde, y compris à vous. Ses critiques sont à la limite de l'abus, et il semble n'avoir aucun commentaire positif à faire. À la fin de la classe, il se tourne vers vous pour vous réprimander, mais par dessus son épaule, vous voyez des camarades mettre un serpent agressif mais sans danger dans le sac de Festil. Vous allez :

A : Ne rien faire ? Le grand maître d'armes a besoin d'une dose d'humilité et c'est un bon moyen de lui faire payer pour toutes les misères qu'il vous a fait subir aujourd'hui. (Voleur)

B : Dire à Festil que vous avez vu un serpent ramper à l'intérieur de son sac, mais ne pas lui dire ce que vos camarades ont fait ? Pas de raison que qui que ce soit ait encore plus de problèmes. (Mage)

C : Dire immédiatement à Festil ce que vos camarades viennent de faire ? Il n'y a aucune excuse pour traiter un combattant aguerri comme lui avec irrespect, quel que soit le traitement qu'il a pu vous faire ce jour en particulier. (Guerrier)

39) Parce que vous exprimez votre intérêt, le maître d'armes Festil vous donne quelques conseils sur la reconnaissance des armes magiques. Plus tard, vous vous entraînez au tir à l'arc avec quelques amis. Un garçon qui n'était jamais bon à l'arc est devenu comme un tireur d'élite. Vous comprenez soudain qu'il utilise des flèches magiques. Que faites-vous :

A : Parler des flèches aux autres ? Dans un match amical de tir à l'arc, utiliser des flèches magiques, c'est de la triche. (Guerrier)

B : Dire à votre ami que vous avez remarqué qu'il utilisait des flèches magiques, et s'il ne vous en donne pas, vous direz au maître d'armes et aux autres la raison qui se cache derrière ses progrès ? (Voleur)

C : Ne rien dire ? Si vous avez besoin de flèches magiques vous pourrez toujours lui en parler par la suite. Après tout, la magie n'est pas vraiment de la triche, c'est juste une autre aptitude. (Mage)

40) En vous entraînant seul, vous développez une nouvelle technique de combat dont vous êtes très fier. Quand vous en parlez au maître d'armes Festil, il vous dit que ça ne marchera jamais dans un vrai combat. Allez-vous :

A : Utiliser la nouvelle technique au milieu d'un combat en cours ? Quand ça marchera, Festil devra admettre que ça fonctionne ou donner une raison pour ne pas l'accepter. (Voleur)

B : Continuer à poser des questions à Festil, particulièrement sur les détails de forme pour trouver ce qui le dérange ? Éventuellement il devra donner une critique plus précise. (Mage)

C : Accepter ce qu'il dit sans poser de questions ? Le maître d'armes Festil a combattu depuis l'époque de votre grand-père. Il reconnaît un mauvais style quand il le voit, et il vaut mieux ne pas perdre son temps et le votre à demander pourquoi. (Guerrier)

## 1.2 - La liste des classes

Si vous pouvez choisir votre classe directement parmi les 18 qui vous sont proposées.

*Attention !!! Une fois que vous aurez cliqué sur une classe, il vous sera impossible de faire "retour" afin d'en choisir une autre !!! Alors choisissez bien ...*

Pour l'instant je ne détaille pas les classes parce que je ne les connais pas encore ... Mais je sais au moins une chose : toutes les classes peuvent voler et seuls les classes de Mage peuvent utiliser la magie. Ensuite, suivant la classe, vous pourrez manier tel ou telle arme, porter tel ou telle armure etc etc ...

### Les classes de Guerrier

Leurs caractéristiques principales sont la Force et l'Endurance. Voici les 6 classes de Guerrier :

- Warrior (Guerrier)
- Knight (Chevalier)
- Ranger
- Archer
- Monk (Moine)
- Barbarian (Barbare)

### Les classes de Mage

Leurs caractéristiques principales sont l'Intelligence et la Volonté. Voici les 6 classes de Mage :

- Mage
- Sorcerer (Sorcier)
- Healer (Guérisseur)
- Battlemage (Mage de bataille)
- Spellswor (Lanceur de sort)
- Nightblade (Lame noire)

### Les classes de Voleur

Leurs caractéristiques principales sont l'Intelligence et l'Agilité agrémentées d'un soupçon de Rapidité. Voici les 6 classes de Voleur :

- Thief (Voleur)
- Burglar (Cambrioleur)
- Assassin
- Rogue (Roublard)
- Acrobat (Acrobate)
- Bard (Barde)

## 2 - CHOISIR UN NOM ET LE SEXE

Bon là, c'est pas bien compliqué : écrivez votre nom et appuyez sur la touche entrée ^^

*N'oubliez pas que le jeu pense que vous avez un clavier qwerty ...*

Ensuite cliquez si vous préférez jouer un personnage masculin ou féminin ^^

## 3 - CHOISIR LA RACE

Vous verrez la carte Tamriel, et en cliquant sur une province, vous jouerez la race prédominante de cette province. La description des races donnée dans le jeu a été traduite par le Projet French Arena.



Hammerfell (L'enclume) est la province des Redgards (Rougegardes) : *Tes origines sont inconnues, car dans la guerre de Tiber, les tiens étaient les vaillants gardiens d'Hammerfell. Avec le temps, ton peuple s'est attaché au sol pour lequel il a versé des larmes de sang. Maintenant, la terre, la force et la résistance du roc sont sous ta volonté...*

Skyrim (Bordeciel) est la province des Nords (Nordiques) : *Ton peuple a la force des vents nordiques qui balaient les glaciers. Le climat glacial a endurci les tiens car leur vie est cruelle et sans merci...*

Valenwood (Le Val-Boisé) est la province des Wood Elves (Elves des Bois ou Bosmers) : *Ton être ne fait qu'un avec la forêt et ses créatures, et ta force s'écoule de la terre maternelle. Tu es indissociable du monde...*

Elsweyr est la province des Khajiits : *Tu es issu du désert. La vie y est cruelle et la mort rode sur les ailes des vautours. Peuple de félins soyeux, chasseurs mortels des terres arides...*

Summurset Isle (L'Archipel de l'Automne) est la province des High Elves (Hauts Elves ou Aldmers) : *Les tiens sont grands et dignes, rois parmi les princes. Ton peuple était le premier sur cette terre à respirer l'air originel et à la parcourir, filant avec le vent. Tes yeux voient tout, même quand dehors règne seule la Maîtresse de la Nuit...*

High Rock (Hauteroche) est la province des Bretons (Brétons) : *Les tiens, issus des anciens Druides de Galen, sont vifs d'esprit et doués pour les arts mystiques. Ils sont habiles et intelligents. Un peuple instruit qui utilise ses dons pour diffuser la connaissance...*

Black Marsh (Le Marais-Noir) est la province des Argonians (Argoniens) : *Ton peuple est issu des marais. Vous êtes restés à l'écart des plaines dégagées car vous êtes des chasseurs à part, qui guettent leur proie dans les sombres eaux dormantes...*

Morrowind est la province des Dark Elves (Elves Noirs ou Dunmers) : *Ta nature est aussi mortelle que les épines de la rose noire qui ne fleurit qu'au sein de ta mère. Tu as tout ce qui est gracieux chez tes frères du jour, pourtant ta mère est la lune, et tu es son enfant de la nuit...*

La seule province sur laquelle vous ne pouvez pas cliquer est la Province Impériale nommée Cyrodiil. Mais vous irez tout de même pour vous rendre au Palais Impérial à la fin de votre aventure ^^

## 4 - LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE

Après avoir choisi votre race, vous devrez distribuer un certains nombres de points sur vos caractéristiques Force, Intelligence, Volonté, Agilité, Rapidité, Endurance, Personnalité et Chance. Pour cela déplacez le curseur sur la caractéristique qui vous intéresse et augmentez là avec la tite flèche ^^.

- La Force détermine votre attaque (les dommages physiques que vous causez) mais aussi votre fatigue et votre capacité de portage.
- L'Intelligence détermine votre total de point de magie, et sur votre capacité de réussir un sort.
- La Volonté détermine votre résistance aux attaques magiques.
- L'Agilité influe sur votre capacité à toucher un ennemi (que ce soit avec une arme ou un sort). Elle influe aussi sur votre capacité à voler.
- La Rapidité détermine votre rapidité de déplacement, mais aussi votre rapidité au combat.

- L'Endurance détermine votre total de point de vie, mais aussi de fatigue. Elle influe aussi sur votre résistance aux maladies et au poison.
- La Personnalité influe sur les relations avec les PNJs du jeu, sur votre capacité à bien négocier.
- La Chance a un effet sur toutes vos actions : plus le chiffre est élevé, plus vous avez de la chance !

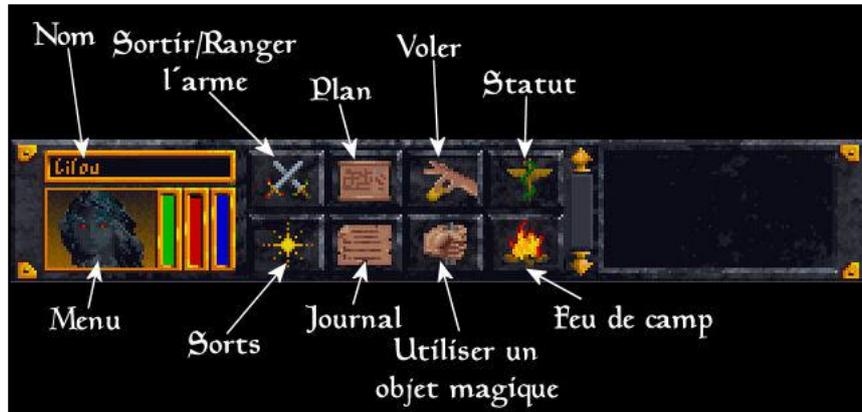
## 5 - L'APPARENCE DE VOTRE PERSONNAGE

Enfin, vous pourrez choisir la bouille de votre avatar adoré en cliquant sur la tête ^^

## LES COMMANDES POUR JOUER

### 1 - LE PANNEAU DE COMMANDE

Voici le panneau de commande de votre personnage :



Commençons par la partie gauche. On y voit le nom, la tête de votre avatar ainsi que les jauges :

- de vie en vert.
- de fatigue en rouge.
- de magie en bleu.

Si vous cliquez sur votre tête, vous ouvrirez le menu de votre personnage. Vous y avez aussi accès avec la touche F1. Je parlerai du menu plus loin.

Ensuite au milieu vous avez 8 icônes, de haut en bas et de gauche à droite :

- "Lames croisées" ou touche Q (=A d'un qwerty) : en cliquant sur cet icône, vous dégainez ou rangez votre arme. Si vous n'avez pas équipé une arme, alors on verra vos têts poings !
- "Plan" peut être utilisé de deux façons. Si vous faites un clic gauche ou touche , (=M d'un qwerty) vous afficherez le plan de la ville ou du donjon où vous êtes. Si vous faites un clic droit (ou un Shift+,) alors vous affichez le continent ^^
- "Voler" ou touche P : cliquez sur cet icône puis cliquez soit sur un PNJ pour jouer les pickpockets, soit sur une porte fermée à clé pour l'ouvrir. Toutes les classes ont cette compétence mais les voleurs auront un taux de réussite bien plus élevé que les autres classes !
- "Statut" ou touche S vous affiche le lieu où vous êtes, l'heure et la date, le poids que vous portez ainsi que votre état de santé. Enfin le statut complet de votre avatar quoi ^^
- "Sorts" ou touche C vous affiche la liste de vos sorts disponibles dans le cadre de droite. Il vous suffit d'en choisir un en cliquant dessus puis de cibler votre cible. Si c'est un sort pour soi (comme un sort de soin) alors il sera utilisé avec un double clic. Seules les classes de Mages peuvent lancer des sorts ! Un clic droit sur cet icône vous permet de lancer le dernier sort utilisé ^^
- "Journal" ou touche L, affiche votre journal de quête.
- "Utiliser un objet magique" ou touche U vous affiche la liste des objets magiques que vous possédez dans le cadre de droite. Les objets magiques sont les armes, armures ou boucliers enchantés mais aussi les potions.
- "Feu de camp" ou touche R vous permet de dormir. Vous ne pourrez pas vous reposer si les ennemis rodent dans les environs de même que vous pourrez être réveillé par un loup affamé !

Voici un exemple de statut :



## 2 - LE MENU DE VOTRE PERSONNAGE

Ainsi en cliquant sur la tête ou en utilisant la touche **FL**, vous verrez le menu de votre personnage. Vous y voyez ses caractéristiques, sa vie, sa fatigue, sa magie etc etc ...

En cliquant sur le bouton "suivant", vous voyez votre inventaire.



Vous remarquerez que les objets sont de couleurs différentes :

- Les objets en rouge ne peuvent pas être équipés soit parce que votre classe ne le peut pas soit parce l'objet est cassé.
- Les objets en orange peuvent être équipés.
- Les objets en jaune sont équipés sur votre personnage.
- Les objets de couleur cyan sont des objets enchantés dont l'enchantement n'est pas identifié.
- Les objets cyan clair sont des objets enchantés inconnus mais équipés sur votre personnage.

Pour connaître l'enchantement d'un objet, deux solutions : vous l'équipez si vous le pouvez et vous l'utilisez (touche **U** ou icône "Utiliser un objet magique") ou vous payez les services d'un mage d'une **Guilde des Mages**. Une fois l'enchantement connu, l'objet devient rouge (si vous ne pouvez pas l'équiper) ou orange (si vous le pouvez).

Pour équiper une arme ou une pièce d'armure, utilisez le clic gauche ^^

Le clic droit va vous permettre d'en savoir plus sur l'objet :



Si vous cliquez sur l'icône "sorts" vous aurez accès à la liste des sorts que vous connaissez.

## 3 - SE DÉPLACER

Pour déplacer votre personnage, vous pouvez :

- utiliser les flèches de votre clavier.
- utiliser la souris en la déplaçant vers une direction jusqu'à ce qu'elle se change en flèche rouge puis appuyez sur votre clic gauche.

Pour sauter, on utilise la touche **J** (pour Jump). Pour sauter en avant, vous devez vous déplacer avec la souris (curseur vers le haut qui se transforme en flèche rouge puis clic gauche) puis :

- Soit vous appuyez sur **J**.
- Soit vous faites un double-clic gauche.

## 4 - COMBATTRE

Pour vous concocter un steak de rat fumant, rien de plus comique :

- Sortez votre arme avec la touche Q ou avec l'icône "lames croisées".
- Maintenez le bouton droit de la souris en restant appuyé dessus.
- Bougez la souris dans tous les sens XD

Si vous avez du monde près de vous, ça les fera marrer LOL

Plus sérieusement, si vous bougez la souris de gauche à droite, votre épée ira de gauche à droite, si vous la bougez de haut en bas, elle ira de haut en bas, etc etc ...

## 5 - PRENDRE UN NIVEAU

Rien de particulier : pour prendre un niveau, il faut prendre de l'expérience ! Chaque combat ou résolution de quête secondaire vous fera gagner de l'expérience. Et au bout d'un certains nombres de point d'expérience gagné \*trompette\* tadaaaa vous passerez un niveau. Vous aurez alors la possibilité de répartir des points sur vos caractéristiques.

Voilà, c'est tout :-p

Du coup, j'ai trouvé que mon personnage est devenu assez vite puissant. Car entre l'expérience gagnée, les objets enchantés qui augmentent les caractéristiques et cerise sur le gâteau l'artéfact Oghma Infinium, mon perso s'est vite retrouvé avec deux ou trois caractéristiques à 100 ^^

## 6 - LE MENU SET UP

La touche Esc vous permet d'accéder au setup du jeu. Vous pourrez charger/sauvegarder votre partie, modifier les détails, le son et la musique. Vous pourrez aussi quitter le jeu en retournant sous DOS.

## S'ORIENTER EN VILLE

Certaines des villes sont vraiment gigantesques, et il peut être difficile de s'y orienter. Alors n'hésitez pas à vous adresser aux habitants : ils vous aideront à vous orienter vers ce que vous avez besoin.

Pour cela parlez-leur en cliquant sur eux, puis demandez "Where is ...", une liste des lieux apparaîtra :

- Inn : permet de voir toutes les auberges de la ville. Très pratique lorsque vous cherchez une taverne en particulier.
- Temple : permet de voir tous les édifices religieux de la ville. Là aussi très pratique lorsque vous en cherchez un en particulier.
- Équipement Store : permet de voir toutes les forges de la ville. Très pratique lorsque vous cherchez un magasin en particulier.
- Mage Guild : pour trouver la Guilde des Mages.
- Palace : pour trouver le Palais de la ville : chaque ville est gouvernée par un Roi ou une Reine et ce(tte) dernier(ière) vit dans son Palais.
- City Gates : pour trouver les portes de la ville (la sortie ^^).
- Nearest Inn : pour vous indiquer l'auberge la plus proche.
- Nearest Temple : pour vous indiquer le temple le plus proche.
- Nearest Store : pour vous indiquer le magasin (la forge) le plus proche.

À la fin de cette liste vous trouverez toujours un lieu précis que vous devrez trouver pour la quête principale comme la Tour de Cristal (Crystal Tower) par exemple.

Ensuite le PNJ vous donnera soit une direction de ce que vous cherchez (par exemple "redemander au nord-ouest") et dans ce cas continuez vos recherches dans cette direction, soit il vous l'indiquera sur votre carte si ce que vous cherchez n'est pas loin.

## LES SERVICES EN VILLE

### 1 - LES AUBERGES (Inn)

Les auberges se reconnaissent par une enseigne montrant une chope de bière :



Le tavernier est toujours occupé à nettoyer ses verres ^^



Voici les différents services qu'il vous propose :

- Buy Drinks : vous pouvez lui acheter des boissons sans modération ^^
- Get a Room : vous pouvez payer une chambre où dormir. Cette chambre reste valable 24h. Le tavernier vous proposera différentes catégories de chambre : de la plus simple (10 po la nuit) à la Suite de l'Empereur (75 po).
- Sneak into a Room : et si vous tentiez de dormir dans une chambre à l'insu du tavernier ? Gare à vous si vous échouez ...

C'est aussi à l'aubergiste qu'il faut s'adresser pour certaines quêtes secondaires.

*Les voleurs auront bien évidemment plus de chance de réussite pour dormir "à l'oeil" :-)*

### 2 - LES FORGES (Equipment Store)

L'enseigne d'une forge est une épée :



Et le forgeron est occupé à forger une épée ^^



Le forgeron vous propose des services intéressants :

- Buy : vous pouvez lui acheter des armes (weapons) ou des armures (armors).
- Sell : vous pouvez lui vendre votre équipement (armes, armures, anneaux, amulettes etc etc ...).
- Repair : vous pouvez lui demander de réparer votre équipement usé et recharger votre équipement magique.
- Steal : essayez de voler le forgeron ... mais gare à vous si vous échouez !

Le forgeron ne vous vendra que des armes et des armures que vous pouvez porter. Je m'en suis rendue compte avec ma Lame Noire (Nightblade) qui ne peut porter que des pièces d'armures en cuir (leather).

Lorsque vous achetez ou vendez, il faut toujours négocier ! Vous pourrez mieux vendre ou acheter moins cher ^^

Quant à la réparation ou au rechargement de votre équipement, ça prend beaucoup de temps ! En général, le forgeron vous demandera d'attendre ... 10 jours !!! Surtout notez bien le nom de la forge pour ne pas l'oublier XD ... Pour attendre, vous pouvez par exemple louer une chambre à l'auberge du coin pour le même nombre de jour ^^

### 3 - LES TEMPLES

Les temples se voient de loin ! Il y en a toujours au moins un dans une ville.



Les moines vous attendent en prêchant :



Vous pouvez lui demander :

- Bless : en échange d'un don de pièce d'or, vous pouvez demander une bénédiction.
- Cure : vous pouvez lui demander de vous guérir d'une maladie (en échange d'argent bien sûr ^^).
- Heal : vous pouvez lui demander de vous rendre vos points de vie (c'est aussi payant ^^).

Pour ma part, j'ai pas encore compris le principe des bénédictions : j'ai eu beau être généreuse en donnant beaucoup d'or, le moine m'a béni mais ... rien ne s'affichait dans mes statuts ! Je pensais avoir une bénédiction qui me donnerai par exemple force +5 pendant une heure mais je dois me tromper :-X

Parfois vous verrez des moines se promener en ville (souvent pas bien loin de leur temple) mais ils ne vous offriront pas les services des moines situés à l'intérieur du temple.

## 4 - LA GUILDE DES MAGES (Mages Guild)

Il y a toujours une Guilde des Mages dans une ville, et on la repère avec les étoiles sur les murs ^^



Le mage vous attend :



Et il vous propose plein de krus !!!

- Buy : vous pouvez lui acheter des potions, des objets magiques (magic items) et des sorts (spells).
- Detect Magic : vous pouvez lui demander de révéler l'enchantement d'un objet (ceux qui sont en couleur cyan dans votre inventaire ^^).
- Spell Maker : vous pouvez créer votre propre sort en échange d'argent.
- Steal : essayez de voler le mage ... mais gare à vous si vous échouez !

Tout comme le forgeron, il faut absolument négocier les prix pour éviter de se faire plumer !!!

Et tout comme les moines, vous pouvez croiser des mages dans la rue mais ils ne vous proposeront aucuns de ces services.

## LA QUÊTE PRINCIPALE

*Depuis des siècles, des factions se sont battues pour diviser le royaume de Tamriel, jusqu'en 2È 896 où Tiber Septim écrasa tous ceux qui s'opposaient à lui et s'empara du pouvoir, s'autoproclamant Empereur. Les dures années de guerre avaient laissé leurs traces sur la populace. Le nom de Tamriel, qui veut dire 'Beauté de l'Aurore' en Elfique, ne sortait plus que rarement des bouches angoissées, et tomba peu à peu dans l'oubli. Dans ce royaume où la vie et la mort n'étaient plus qu'un jeu de pile ou face, les habitants de Tamriel appelèrent le pays de leur malheur : L'Arène...*

*Aujourd'hui, 492 ans après que Tiber Septim ait pris le pouvoir et maintenu la paix, une nouvelle menace pèse sur le pays de l'Arène. L'Empereur Uriel Septim VII fête son 43eme anniversaire. Mais des esprits envieux convoitent le trône et complotent pour sa chute.*

*On dit que les espoirs s'envolent sur les ailes de la mort. Alors préparez vous, car comme l'ont prédit les Anciens Parchemins, c'est ici que commence votre aventure...*

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*For centuries different factions battled in petty wars and border conflicts, until in 2È 896 Tiber Septim crushed all those who opposed him and took control, proclaiming himself as Emperor. Still, the bitter years of war had its affect on the populace. The name Tamriel, Elvish for 'Dawn's Beauty', seldom fell from anguished lips and was soon forgotten. In a place where life and death were different sides of the same coin tossed every day, the people of the world began calling the land of their sorrow, the Arena...*

*Now, 492 years after Tiber Septim took control and kept the peace, the land of the Arena has a new threat. The Emperor, Uriel Septim VII celebrates his forty-third birthday. But jealous hearts desire the throne and plot his downfall.*

*It is said that hope flies on death's wings. Prepare then, for as the Elder Scrolls foretold, it will be here that your adventure begins ...*

Pour étoffer un peu l'introduction du jeu, je rajouterai que Tiber Septim était le Général de Cuhlecaïn, Empereur à la fin de la Deuxième Ère. Il excellait dans l'art de la guerre et il n'hésita pas à passer par les armes pour unifier Tamriel. La bataille la plus célèbre est la Bataille de Sancré Tor, fort situé au nord de Cyrodil sur la frontière avec Bordeciel. Quand Cuhlecaïn fût assassiné, Tiber Septim lui succéda et fonda la Troisième Ère. Il est considéré comme un des plus grand Empereur de Tamriel au point d'avoir rejoint le Panthéon des Dieux après sa mort sous le nom de Talos : les Huit Divins devinrent les Neufs.

Puis lorsque vous commencerez une partie, vous en saurez un peu plus sur les événements actuels que je vais vous résumer ici :

En l'an 3È368, Uriel Septim VII devient Empereur de Tamriel. Il est secondé par son Mage de Guerre Impérial, Jagar Tharn, par ailleurs chef du Conseil des Anciens. Mais ce dernier est jaloux de la puissance de l'Empereur au point de vouloir se débarrasser de lui. Mais, tuer l'Empereur ne lui servirait à rien : la lignée des Septim est puissante et les héritiers d'Uriel Septim VII se chargeront alors de l'Empire. C'est pourquoi il manigance un plan particulier : il va tout simplement prendre la place de l'Empereur, au sens propre du terme !

En l'an 3È388, il parvient à tendre un piège à l'Empereur en le convoquant lui et Talin, le chef de la Garde Impériale. Grâce au Bâton du Chaos, il réussit à téléporter Uriel Septim VII, Talin et quelques gardes impériaux dans une dimension parallèle ! Puis avec un puissant sort d'illusion, il se transforme en Uriel Septim VII, invoque des daédras pour les transformer afin qu'ils remplacent Talin et ses gardes.

Il se débarrassa ensuite du Bâton du Chaos en le brisant en huit parties et en cachant chacune d'entre elle aux quatre coins de Tamriel.

Sous la forme du "Faux-Empereur", Jagar Tharn nomma Ría Silmane comme second. Et personne au Conseil des Anciens ne se douta de la supercherie ... Le problème est que son règne ne provoqua que le chaos sur Tamriel.

Une telle différence de règne va vite mettre la puce à l'oreille de Ría, mais elle n'aura pas le temps de prévenir le Conseil des Anciens : Jagar Tharn l'assassina aussitôt.

Heureusement, Ría Silmane est une grande sorcière, et elle parviendra au bout de 10 ans d'effort à trouver un Champion capable de renverser Jagar Tharn. Elle trouva ce Champion emprisonné dans les geôles impériales. En apparaissant dans ses rêves, elle réussit à lui dicter sa quête : retrouver les huit morceaux du Bâton du Chaos afin de le reconstituer et de libérer l'Empereur.

## 1 - Évasion de prison

Ria Silmane vous apparaît en rêve ...



*N'ai pas peur, c'est moi, Ria Silmane. Écoute-moi (nom), il ne reste plus que toi pour mener ce combat. Tu as été laissé dans cette cellule pour y mourir. Jagar Tharn, le mage de guerre impérial de Tamriel a pris l'apparence du vrai Empereur. Il ne te verra pas comme une menace en tant que sujet mineur de la cour impériale. Dans son arrogance, il a fait sa première erreur. Regarde le mur nord de ta cellule. Tu trouveras une clé de rubis qui t'ouvrira la porte. Prends-la et évade-toi. Ces passages ont déjà été utilisés par Tharn pour cacher des trésors qu'il a volé dans les coffres de l'Empereur. Tu dois pouvoir trouver le nécessaire pour t'aider à t'enfuir du château impérial. Sois prudent, il y a des créatures qui vivent dans les égouts. Des rats et des gobelins.*

*Il est trop tard pour moi, je suis déjà morte. Seuls mes pouvoirs de sorcière me maintiennent entre cette vie et la suivante, mais ce pouvoir s'estompe. Ne succombe pas à la cupidité ou ces tunnels pourraient devenir ta dernière demeure. Je peux encore faire durer un peu ma magie. Si tu vas vers l'ouest depuis cette cellule, puis vers le sud, tu trouveras un portail. Il te transportera assez loin du centre de l'empire pour que tu sois en sécurité. Si tu survvis à ces égouts, tu me reverras. Rappelle-toi, (nom), Tharn a pris l'apparence de l'Empereur. Personne n'écouterà ta parole contre la sienne. Je te reviendrai en rêve, donc, il est impératif que tu te reposes de temps en temps. Par ce moyen, je pourrais communiquer avec toi et t'apporter mon aide. Tu entres dans une arène dangereuse, mon ami. Les acteurs y dépassent ce que ton esprit de mortel peut comprendre. Je n'envie pas ton rôle. Il y a cependant un pouvoir insoupçonné en toi. Cherche-moi quand tu auras gagné en expérience dans le monde. Tu es mon dernier et meilleur espoir.*

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*Do not fear for it is I, Ria Silmane. (name), listen to me, there are no others left to carry on this fight. You have been left in this cell to die. Jagar Tharn, Imperial Battlemage of Tamriel has taken on the guise of the true Emperor. He does not see you as a threat, being only a minor part of the Imperial Court. In that act of arrogance, he has made his first mistake. Look to the north wall of this cell. You will find a ruby key which will unlock the door. Take it and make your escape. The passages here were once used by Tharn to hide treasures he had stolen from the Emperor's coffers. If you wish, you can gather enough to support yourself away from the Imperial Seat. Be careful, there are many creatures which inhabit the sewers now, vile rats and goblins.*

*It is too late for me, for I am already dead. Only my powers as a Sorceress keep me between this life and the next. That power however is waning. Do not succumb to greed or you may find these tunnels to be your final resting place as well. I can still work my magic to a certain extent. If you travel west from this cell, then south, you will find a Shift Gate. It will transport you far enough from the center of the Empire that you should be safe. If you survive these sewers you will see me again. Remember, (name), Tharn has taken on the guise of the Emperor. No one will gainsay his word for yours. I will come to you again in your dreams, so it is imperative that you rest from time to time. In that way I will be able to communicate with you and lend my aid. You are entering a dangerous arena, my friend, one in which the players are beings beyond your mortal comprehension. I do not envy your role. There is however a power within you as yet untapped. Look for me when you have gained experience in the world. You are my last and best hope.*

Vous vous réveillez donc dans votre cellule. Mais ce rêve étrange dit vrai : vous trouverez bel et bien une clé de rubis qui va vous permettre de vous évader !!! Derrière la grille de votre cellule, vous pouvez ramasser votre premier tas de trésor ^^

*Le contenu des trésors que vous trouverez dans le jeu est aléatoire.*

Les égouts sont infestés de rats et de gobelins, alors n'oubliez pas d'équiper votre arme avant de vous évader !!

*Pour cela, allez dans votre inventaire en cliquant sur votre personnage, puis cliquer sur l'icône "suivant". Vous pourrez alors voir votre équipement : double cliquez sur votre arme pour l'équiper (elle apparaît alors dans la main de votre personnage ^^). Ensuite cliquez sur "fini". Enfin, pour dégainer votre arme, cliquer sur l'icône "épées croisées" ou la touche Q (soit le A pour "arm" d'un clavier qwerty).*

Profitez des lieux pour vous familiariser avec le jeu et les commandes. Les rats et les gobelins sont très faciles à tuer. Alors n'hésitez pas à vous promener pour ramasser tous les trésors qu'aura cachés Jagar Tharn !!!

*Pour trucidier un méchant pas beau il faut dégainer son arme, cliquer sur le bouton DROIT de la souris et rester appuyé sur le bouton, ensuite bouger la souris sur votre ennemi pour en faire de la chair à pâté ^^*

Pour récupérer de la vie et de la magie, rien de plus simple ! Vous trouverez des plateformes surélevées un peu partout dans la prison : montez dessus et cliquez sur l'icône "feu de camp". Évidemment vous ne pouvez pas dormir si les monstres sont trop près de vous ^^

Vous pouvez aller dans l'eau, vous serez juste plus lent et vous ne pourrez pas combattre.

Rien de particulier pour cette quête : le but est de rejoindre le portail qui se situe dans le coin sud-ouest de votre carte. Je vous conseille de vous promener pour prendre un peu d'expérience donc augmenter votre niveau, mais aussi rafler tous les trésors !



Une question vous sera posée avant de franchir le portail. On vous demande de lire le manuel sur la page consacrée aux sorts (The Known Spellbook). Évidemment, le manuel, on ne l'a pas puisqu'on a téléchargé le jeu !!! Mais Bethesda a tout prévu et vous avez un fichier texte dans le répertoire Doc du jeu que je vous ai recopié 🐉 ^^

*Pour ma part, j'ai eu la question "quel est le coût pour lancer un sort de Foudre ?" ; la réponse est 225. Attention, le clavier numérique ne fonctionne pas, il faut écrire avec les chiffres situés au dessus des lettres ^^*

Vous serez téléporté vers votre contrée natale ... C'est à dire que si vous jouez un Khajiit, vous apparaîtrez dans un village en Elsweyr, un Rougegarde (Redgard) dans la province de Lenclume (Hammerfell) etc etc ...

*Moi, je suis arrivée à Corcarth Run, un village de Morrowind ... Et à peine remise de mes émotions de liberté, PAF un Homme Lézard (Lizard Man) s'est approché et m'a trucidé !!! Ouin Maman :-)*

*Je peux donc vous assurer que se balader la nuit en ville n'est pas du tout une bonne idée à bas niveau LOL. Alors trouvez vite une auberge où vous réfugier et dormir ^^*

## 2 - Le Repaire du Croc (Fang Lair)

Dès que vous dormirez, Ría Silmane reviendra vous faire un ti coucou :



*Je vois que tu t'es renforcé, (nom). Il est temps de commencer ce voyage. Voici le Bâton du Chaos, l'objet qui permet d'ouvrir les portes entre ce monde et la dimension dans laquelle l'Empereur a été banni. Tharn a utilisé cet objet pour détruire ma forme corporelle quand j'essayais de prévenir le conseil. Il savait que le Bâton du Chaos est presque indestructible car il a été fait à partir de l'essence même de la Terre. Mais c'est la qu'était la clé. Une fois la terre divisée, il a brisé le bâton en huit parties égales, puis les a dispersées dans tout le royaume. J'ai réussi à deviner l'emplacement du premier morceau: un endroit appelé Fang Lair.*

*On dit que Fang Lair a été construit par les nains de Kragen. La légende raconte qu'un grand wyrm mena les nains loin de chez eux jusqu'à Dragon's Teeth et s'empara du nid, mais je ne connais pas l'endroit exact. Il doit y avoir des sages ou des*

*érudits qui en savent plus... Le premier morceau du Bâton de Chaos est quelque part dans ses profondeurs. Bonne chance, (nom). Je ne pense pas que Tharn sache que tu t'es échappé, mais je peux encore faire quelque chose. J'ai tenté de cacher ton identité avec un sort, mais je ne sais à quel point ça va marcher. Fais attention à Tharn, il te cherche peut-être déjà. Va, avec la bénédiction du vrai Empereur et de moi-même...*

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*I see you have strengthened your arm, and your mind. It is time you began this journey. This is the Staff of Chaos, the one item that can open the door between this world, and the dimension to which the Emperor has been banished. Tharn used this item to destroy my corporeal form when I tried to warn the Council. He knew that the Staff of Chaos was nigh indestructable, having been made from the essence of the Land itself. But in that he found the key. As the land is split, so did he shatter the Staff into eight perfectly formed pieces. These he scattered across the realm. I have been able to divine the location of the first piece, a place called Fang Lair.*

*It is said that Fang Lair was originally built by the Dwarves of Kragen. Legend has it that a Great Wyrn drove the Dwarves from their home in the Dragon's Teeth, and took the Lair for itself. I only wish I knew the exact location. Perhaps there are sages, or scholars, who would know of this place. Somewhere in its dank depths lies the first piece of the Staff of Chaos. I wish you well. I do not think Tharn knows of your escape, but I can do little else in this form. I have tried to obscure your identity with a spell, but I do not know how well it will hide you. Take care for Tharn may be searching. Go forth with the blessings of the true Emperor, and myself...*

*Dans ma partie, ce rêve est apparu dans la prison alors que je sommeillais sur une des plateformes à l'abri des gobelins. Faut dire que j'ai traîné pas mal de temps jusqu'à avoir le niveau 4 ^^*

Bon, vous voilà bien avancé : Le premier morceau est dans le Repaire du Croc mais où est situé ce repaire ??? Mystère et boule de gomme !!!

Mais avant ça profitez du jour pour vous promener tranquillement dans votre ville. N'hésitez pas à parler aux PNJs se promenant dans les rues pour qu'ils vous indiquent où se situent le Temple, la Guilde des Mage, les Forges et les Auberges : "where is ..." puis "Inn" ou "Temple" ou "Store" etc etc ...

Au Temple, les Moines guériront les maladies, vous soigneront et vous béniront.

À la Guilde des Mages, les Mages vous vendront des objets magiques, des potions et des sorts. Ils identifient aussi les objets magiques que vous avez ramassés et qui vous sont inconnus. Si vous êtes un mage, vous pourrez fabriquer vos propres sorts ^^

Les Forgerons vous vendront des armes et des armures, et vous achèteront les vôtres qu'ils soient enchantés ou non. Ils réparent aussi vos armes et armures et rechargent vos objets magiques. Lorsque vous donnerez un objet à réparer, n'oubliez pas de revenir le chercher dans la même forge ! Attention le temps de réparation peut être long ^^

Les Auberges vous offrent le gîte et le couvert :-)

Bien sûr tout ça coûte cher LOL

Revenons à nos moutons : où se situe le Repaire du Croc ??? Le mieux est de discuter avec les PNJs : en cliquant sur "where is ..." puis "Fang Lair", vous finirez par trouver quelqu'un qui vous conseillera de vous diriger vers Hammerfell (Lenclume) ^^

La province de Lenclume se situe à l'ouest de Tamriel : pour vous y rendre faites un clic droit sur l'icône "carte", cliquer sur la province de Hammerfell (Lenclume) puis choisissez une ville ... N'importe laquelle ! Une information apparaîtra vous donnant notamment le temps du voyage. Quand la ville est en surbrillance rouge, cliquez sur le tît icône avec un cavalier et c'est parti mon kiki !!!

Dans la ville que vous aurez choisie, procédez de la même façon : interrogez les PNJs pour savoir où se situe le Repaire du Croc ^^ Et très vite on vous dirigera vers Rihad ...

Rihad est une grande ville se situant au sud-est de Lenclume. Les habitants vous diront que leur Reine aurait trouvé l'emplacement du Repaire du Croc grâce à la découverte d'un parchemin !!! Alors allez donc demander audience à la Reine ^^

*Le Palais de la Reine se situe au sud est de la ville. Si vous regardez votre plan, vous n'aurez pas de petit carré rouge indiquant une porte à franchir. Pas de panique ! Avancez et cliquez sur les grilles bleues et vous serez comme téléporté à l'intérieur du Palace ^^*

La Reine Blubamka vous accueille :



Où elle a bel et bien mis la main sur un parchemin qui se trouve être la clé pour déchiffrer un Parchemin des Anciens (Elder Scrolls ^^). Ce Parchemin des Anciens indique justement l'emplacement du légendaire Repaire du Croc !!! Mais malheureusement une bande de gobelin menée par Golthog le Sombre a attaqué le Palais et voler les trésors ... Évidemment parmi les trésors se trouvait ce fameux parchemin ... Vous n'avez donc pas le choix : la Reine Blubamka vous conjure de retrouver ce parchemin qui lui permettra de déchiffrer le Parchemin des Anciens et donc de trouver le Repaire du Croc. Les gobelins se sont réfugiés au Donjon de la Pierre (Stonekeep) et la Reine vous indique l'emplacement sur votre carte. Cependant elle vous met en garde : Golthog serait un nécromancien au service du Roi des Tréfons (Underking) ...

Le Donjon est infesté de rats, de gobelins, de loups, de minotaures, d'araignées, de squelettes ... Sauvegardez régulièrement car les araignées et les squelettes vous déboîteront la tête souvent sans que vous ayez le temps de les égratigner LOL. Heureusement, il y a des chambres à l'entrée du Donjon qui permettent de se reposer ^^

*Le Donjon de la Pierre est grand certes ... Mais profitez-en pour vous faire de l'expérience et ramasser un max de trésor !!! Vous pouvez sortir du fort pour retourner en ville et vendre/réparer vos objets ^^*

Le parchemin se trouve au nord ouest de votre plan, sur une sorte d'île ^^ (sous le X) et si vous jouez un mage et que vous avez le sort de lévitation, vous pourrez y accéder en passant par là (flèche jaune) :



Le problème est qu'il est gardé par une horde de goule ... Et où souvenez vous que la Reine vous avait mis en garde sur le fait que Golthog est un nécromancien !!! Autant vous dire qu'en 2 baffes, la goule vous trucidera vite fait bien fait.

J'ai trouvé une technique fourbe mais indispensable avec mon niveau 5 : je suis restée en lévitation sur l'eau et j'ai pu tuer les goutes facilement avec mon arc !!!!

Le parchemin est posé par terre au milieu de nombreux trésors :



La Reine Blubamka sera ravie de pouvoir déchiffrer la clé. Très vite elle comprend le Parchemin des Anciens et vous indique l'emplacement du Repaire du Croc sur votre carte ^^

Après vous être bien préparé, voire après être retourné au Donjon de la Pierre histoire de passer quelques niveau (merci les goules ^^), lancez-vous à l'assaut du Repaire du Croc !!! Cette mine dwemer est gardée par une gigantesque statue de dragon ...



Le repaire du Croc est sur 2 niveaux. Le premier est plutôt simple, les créatures qui hantent les lieux sont hargneuses (araignées, goules, squelettes etc ...) mais facile à tuer avec un bon niveau. Vous entrez par le coin nord est de la carte. Un Temple Dwemer est au nord ouest : on y trouve quelques trésors ^^ . Votre destination est au sud ouest. Pour passer de salle en salle, il vous faudra emprunter les souterrains. De plus pas besoin de plateforme surélevée pour dormir, vous pourrez monter votre campement à même le sol ^^ Pratique !

La porte menant au deuxième niveau est bloquée par cette énigme :

*Si la cellule 3 ne renferme rien,  
la cellule 2 contient la clé en or.  
Si la clé en or est dans la cellule 1,  
la cellule 3 ne contient rien.  
S'il n'y a rien dans la cellule 2,  
tu trouveras la clé en or dans la cellule 1.*

*Sachant que tout ce qui est dit est faux,  
dans quelle cellule trouveras-tu la clé en en or?*

La réponse à taper est "2" !

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*If Cell 3 holds worthless brass, Cell 2 holds the gold key.  
If Cell 1 holds the gold key, Cell 3 holds worthless brass.  
If Cell 2 holds worthless brass, Cell 1 holds the gold key.*

*Knowing this brave fool, and knowing that all that is said  
cannot be true, which cell contains the gold key?*

Si vous vous trompez de réponse, les araignées seront libérées et se feront une joie de vous faire un gros câlin venimeux ^^

Vous arrivez au second niveau qui est tout simple : allez au centre pour trouver une autre porte avec une autre énigme plus facile :

*Qu'est-ce qui n'est ni poisson ni chair,  
Sans plume ni os,  
Mais qui compte comme toi et moi,  
Pour chaque main cinq doigts?*

La réponse à taper est "gant" (attention une fois de plus le a est la lettre q de votre clavier, il faut donc taper "gqnt" !!!).

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*What is neither fish nor flesh,  
feathers nor bone,  
But still has fingers,  
and thumbs of its own?  
"gauntlet"*

Et là catastrophe, deux Chiens des Enfers vous accueille à coup de boule de feu et pouf vous voilà grillé sur place !!! Le seul moyen de les avoir est de posséder sur soi un objet de résistance au feu (Fire Resistance) : équipez cet objet et utilisez son enchantement. Les boules de feu vous feront moins mal mais dépêchez-vous tout de même à occire les infâmes toutous !!!

*Dans ma partie, les chiens se sont mis l'un derrière l'autre. Quand celui du fond a envoyé sa boule de feu, il a tué celui en face de lui MDR ça m'a bien mâché le travail LOL*

La pointe en ébonite du Bâton du Chaos vous attend :



Sauf que Jagar Tharn ne sera pas content du tout de se que vous venez de faire ... Et dès que vous vous reposerez, ses acolytes viendront vous réveiller !

### 3 - Le Labyrinthian

À votre prochain somme, ça n'est pas Jagar Tharn qui reviendra mais bien la belle Ría. Elle est fière de vous et avait raison de vous avoir choisi ^^ :

*Il semble que tu as été bel et bien choisi. Je vois que tu as trouvé le premier morceau du Bâton. Ce qui, en soi, ne fut pas une simple tâche pour toi. Il semble que Tharn ne se sente pas concerné par toi comme je le craignais. Peut-être te croit-il mort ou perdu dans la mine d'où tu viens. Et tant mieux, car j'ai découvert l'emplacement du deuxième morceau. Il était une fois un grand labyrinthe, construit par l'Archimage Shalidor, pour garder ce qu'il appelait Glamorill, le nom elfique pour "Le Secret de la vie". Je ne connais pas l'emplacement de ce grand labyrinthe, aussi appelé le Labyrinthian, mais quelque part dans ses couloirs sinueux se tient le second morceau du Bâton du Chaos. D'après ses textes, Shalidor a construit sa maison dans la Forteresse de Glace. Or il n'aurait pas construit le Labyrinthian loin de chez lui. Je me dirigerai vers le nord pour trouver un tel endroit. Je souhaite que tout se passe bien pour ton voyage ...*

*L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi même :-p*

*It seems that you were well chosen. I see that you have won the first piece of the Staff. That in and of itself is not a simple task. Tharn, it seems, is not as concerned with you as I had thought he would be. Perhaps he thinks you dead or lost in the sewers from which you escaped. That is well, for I have discovered the second piece's location. There was once a great maze, built by the Archmagus Shalidor to guard what he called Glamorill, the elven term for 'The Secret of Life'. I know not the location of the great maze, which was called the Labyrinthian, but somewhere in its twisted corridors lies the second piece of the Staff of Chaos. Shalidor, according to the old texts, made his home in the Fortress of Ice. He would not have built the Labyrinthian far from his home. I would search to the north for such a place. I wish you well on your journey...*

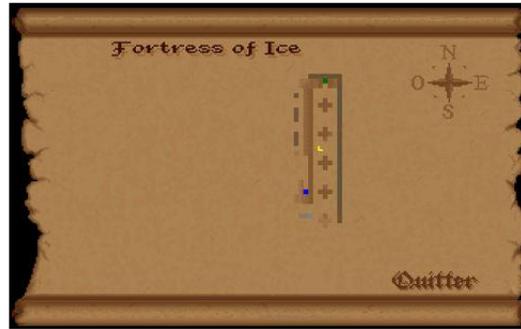
Une "Forteresse de Glace" ? ... Et si on se dirigeait vers Bordeciel (Skyrim), la province enneigée des Nordiques ?

Procédez de la même façon en interrogeant les habitants du village où vous vous trouvez : vous serez dirigé vers la Guilde des Mages de Winterhold (une ville au nord est).



Là-bas, Thelen Kaarn vous explique qu'il faisait justement des recherches sur le Labyrinthian. Or, on devait lui livrer une Tablette qui lui aurait permis de déchiffrer le Parchemin des Anciens afin de découvrir le plan du labyrinthe ... Malheureusement des Chevaliers provenant de la Forteresse de Glace ont intercepté le livreur et ont dérobé la Tablette !!! DIANTRE. Bon ben vous l'aurez compris : bis repetita ^^

La Forteresse de Glace est peuplée de créature ... de glace. Un sort ou un objet enchanté avec une résistance de glace (Frost Resistance) vous sera fortement utile ! Et si vous jouez un mage, je vous conseille en plus d'acheter le sort Passwall (qu'on pourrait traduire par Passe-Muraille ^^). En effet, la sortie du premier niveau est tout près de l'entrée :



Il vous suffit de traverser directement le mur de gauche pour arriver directement vers la porte menant au deuxième niveau ^^ mais au détriment de méchant pas beau ignorés et donc d'expérience loupée ...

Le second niveau n'est pas bien difficile non plus avec un Passe-Muraille. La Tablette est dans une petite pièce au nord ouest de la carte. Mais les lieux sont hantés par des loups des glaces et des loups normaux, ce qui vaut le coup de s'y promener pour gagner un peu d'expérience. La pièce où est renfermée la Tablette est bloquée elle aussi par une énigme :

*Je touche ton visage,  
Je suis dans tous tes mots,  
J'envahis l'espace,  
Et je suis l'ami des oiseaux...  
Que suis-je?*

La réponse à taper est "air" (attention une fois de plus le a est la lettre q de votre clavier, il faut donc taper "qir" !!!).

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*I touch your face,  
I'm in your words,  
I'm lack of space,  
And beloved of birds...  
What am I?  
"air" ou "wind"*

Et là, catastrophe : vous serez accueilli par un Golem de Glace (Ice Golem). D'ailleurs vous en avez pitêtre déjà croisé dans les couloirs de la forteresse ... Pour ma part je les ai fuit aussi vite que possible LOL. Ils sont très puissants alors bon courage :-/

J'ai réussi à en venir à bout avec mon level 10, un sort de Bouclier (Shield), un sort de Résistance au Froid, et mon bâton dwemer :-p

La tablette vous attend posée par terre :



Hop ! Y a plus qu'à faire demi-tour pour retrouver Thelen Kaarn ^^ Il sera tout content et vous indiquera la position du Labyrinthian sur votre carte :-)

Avant d'y aller, n'oubliez pas de réparer votre équipement, en acheter un meilleur et faire le plein d'énergie :-p ... L'entrée du Labyrinthian est impressionnante ...



*J'ai adoré ce donjon ^^*

Lorsque vous entrez, vous avez face à vous 3 grilles. Un message vous indique de passer par la grille du milieu, alors faites le : *Passez d'abord par le chemin central, parce que les indices qui résoudreont les secrets du Labyrinthian attendent là ...*

*(Traduction personnel ^^)*

*Proceed along the center path first, for the clues to solving the secrets of the Labyrinthian await there...*

Plus vous avancerez dans le couloir central, plus vous en saurez sur Mogrus et Kanen et j'ai tenté une traduction :

*C'est l'histoire de deux frères,  
qui ont recherché le secret de la vie.  
Ils se sont aventurés dans le Labyrinthian,  
las des guerres et des conflits.*

*Le premier était Kanen l'Ancien,  
un homme fort et rusé.  
Il était en quête de richesse et de bijoux,  
pourtant le destin avait d'autres plans ...*

*Le second était Mogrus le Terne,  
peu sont ceux qui savait ce qu'il valait.  
Ils ont seulement vu le géant pesant,  
et non pas l'enfant qui a été béni à la naissance ...*

*Deu sont ceux qui ont pu déterminer leurs plans,  
les suppliant de renoncer à leur projet.  
Mais les frères mettraient les Nordiques à l'épreuve,  
jusqu'à ce qu'ils ne connussent aucune défaite ...*

*C'est l'histoire de deux frères,  
qui ont manqué le secret de la vie.  
Tenue pour toujours par deux énigmes qui donnent accès au trésor,  
Et un esprit aussi rusé et aiguisé qu'un couteau ...*

*This is the tale of two brothers,  
who sought the secret of life.  
They ventured into this Labyrinthian,  
weary from war and strife...*

*The first was Kanen the Elder,  
a strong and cunning man.  
He quested for riches and jewels,  
yet found Fate had other plans...*

*The second was Mogrus the Dim,  
and few knew what he was worth.  
They saw only the lumbering giant,  
not the child who was blessed at birth...*

*The few they told of their plans,  
begged them to desist at their feet.  
But the brothers would test this puzzle of the North,  
for till then they had known no defeat...*

*This is the tale of two brothers,  
who failed the secret of life.  
Forever held by two riddles which lead to the prize,  
and a wit as cunning, and sharp as a knife...*

Lorsque vous vous approchez de la porte en fer, on vous indique que la clé qui l'ouvre se trouve dans la Domaine de Mogrus :

*Mogrus le Terne, bien qu'il soit raleur,  
tient la seule clé qui ouvre cette porte.  
Pour trouver l'énigme, vous devez d'abord trouver le fils,  
commencez votre funeste recherche derrière la porte numéro 1 ...*

(Traduction personnel ^^)

*Mogrus the Dim, though he's a bore,  
Holds the only key that unlocks this door.  
To find the riddle, you must first find the son,  
Start your fateful search behind door number one...*

La porte numéro 1 est celle située à gauche quand vous ressortirez du couloir. Le but est de trouver l'accès au Domaine de Mogrus, ce qui n'est pas si difficile que ça car elle n'est pas très loin d'où vous êtes quand vous franchissez la grille numéro 1. Servez-vous souvent de votre plan ^^ . Vous avez déjà croisé les créatures qui hantent les lieux : Araignées, Goules, Chien des Enfers, Loups etc ... Une bagatelle quoi !!!

La porte menant au Domaine de Mogrus monte à l'étage supérieur. De là, cherchez à vous diriger dans le coin nord est. Vous déboucherez dans une pièce contenant deux geôles : la première contient la clé, et dans la seconde est emprisonné le spectre de Mogrus ... Ce dernier va vous donner une énigme :

*Qu'y a-t-il de plus beau que le visage de ton dieu ?  
Qu'est-ce qui est pire qu'un démon avec une langue de serpent ?  
Que mangent les morts en général ?  
Si les vivants mangeaient pareil,  
ils rejoindraient les morts...*

La réponse est tout simplement "rien" !!!

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*More beautiful than the face of your God,  
Yet more wicked than a Daemon's forked tongue?  
Dead men eat it all the time,  
Live men who eat it die slow...  
"nothing"*

Hop à vous la clé de diamant (Diamond Key) ! Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin pour ouvrir la première porte :-)

Vous aurez ensuite face à vous une seconde porte qui vous bloque le passage vers la deuxième partie du Bâton du Chaos. Et cette fois-ci, c'est le Domaine de Kanen qu'il va falloir explorer :

*Kanen le Sage, détient plus pour être vu,  
une clé et une énigme, ainsi qu'un test entre les deux.  
Pour passer ce portail, et peu ont réussi cet exploit,  
cherchez le frère derrière la porte numéro deux ...*

(Traduction personnel ^^)

*Kanen the wise, holds more to be seen,  
a key and a riddle, and a test in between.  
To get past this portal, a feat done by few,  
search for the brother behind door number two...*

Pour ma part, je suis allée en ville faire réparer mon équipement avant de continuer dans le donjon ^^

Et hop, c'est reparti : passez par la troisième et dernière grille et cherchez l'entrée du Domaine de Kanen pour monter à l'étage. Kanen est emprisonné comme son frère sauf que sa geôle est dans le coin sud-ouest de la carte. Il vous donnera aussi une énigme :

*Deux corps j'ai  
En un seul réunis.  
Si debout on me pose,  
Je me remplis plus vite encore...*

La réponse à donner doit être en français et c'est tout simplement "sablier" (soit "sqblier LOL) !!!

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*Two bodies have I,  
Though both joined in one.  
The more still I stand,  
The quicker I run...  
"hourglass"*

La clé de saphir (Sapphire Key) est à vous et vous permettra d'ouvrir la seconde porte ... Repartez en sens inverse pour descendre au rez-de-chaussée ... Vous y êtes presque !!!

Bien évidemment vous trouverez une troisième porte (rassurez vous c'est la dernière) avec une belle énigme :

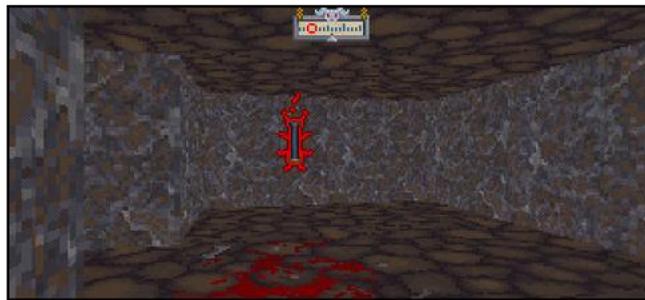
*Quand la force ne suffit pas,  
Elle, toute en délicatesse  
Ce que tu peux ouvrir elle peut,  
La plupart de ces pièces resteront closes  
Si dans ta main ne se trouve pas cette chose...*

La réponse à écrire est "cle" sans accent hein ^^

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*What force and strength  
cannot get through,  
I, with a gentle touch, can do;  
And many in these twisted halls would stand,  
Were I not, as a friend, at hand...  
"key"*

Deux spectres défendent le deuxième morceau du Bâton !!! Renvoyez-les illico presto au Paradis des Fantômes !!! Et voilà, le morceau du Bâton se tient devant vous, vous n'avez plus qu'à le prendre :



OUF ! Vous pouvez enfin retourner dans votre ville favorite pour dormir et rêver de la douce Ría ...

D'ailleurs Jagar Tharn vous enverra ses sbires ... pour ma part 4 orcs, et j'en ai fait des sushis.

#### 4 - Le Bosquet des Anciens (Elden Grove)

A votre prochain somme, Ría apparaît dans votre rêve :

*Je voudrais te féliciter pour avoir récupéré le second morceau du Bâton du Chaos, malheureusement j'ai vu un affreux présage. La troisième pièce du Bâton du Chaos est située dans le Bosquet des Anciens, l'ancien pays natal des Elfes. On dit que le Bosquet des Anciens est le lieu de naissance du Premier Arbre sacré, qui a donné vie à toutes les forêts de Tamriel. Sa localisation a étroitement été gardée secrète à tel point que beaucoup pense que les Elfes eux même ont oublié son véritable emplacement. Etant donné qu'il n'y a que trois provinces où le peuple Elfe réside, tes recherches ne devraient pas être trop difficiles. Trouve le Bosquet des Anciens et récupère le troisième morceau du Bâton. Je te souhaite bonne chance dans ta quête ...*

*L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi même :-p*

I would congratulate you on retrieving the second piece of the Staff of Chaos, but dire portents have I seen. The third piece of the Staff lies somewhere in the Elden Grove, ancient home of the Elves. The Elden Grove is said to be the birthplace of the sacred First Tree, that which gave life to all the forests on the continent of Tamriel. Its location has been a closely guarded secret, so guarded in fact that many believe that even the Elves have forgotten its true location. Considering that there are only three provinces that hold any of the Elven people, your search should not be too difficult. Find the Elden Grove and recover the third piece of the Staff. I wish you well on your quest...

Lorsque vous interrogez un passant pour lui demander où se situe le Bosquet des Anciens, il vous parlera du Val-Boisé (Vallenwood). Il ne vous reste plus qu'à voyager vers cette province à destination de n'importe quelle ville ^^ Ensuite continuez d'interroger les habitants et certains vous conseilleront de partir pour la Racine des Anciens (Eldenroot). Dans cette grande ville, continuez votre enquête et vous apprendrez que la Reine Ulandra connaît l'emplacement du Bosquet et qu'elle pourrait vous aider ...

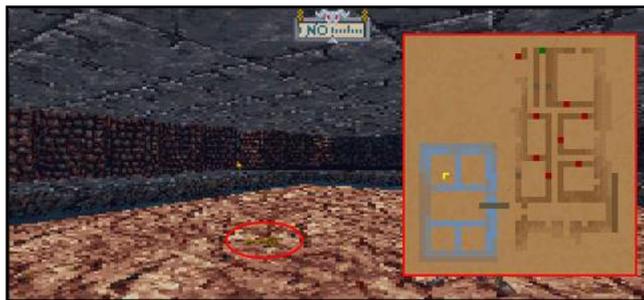


La Reine est dans son Palais. Pour y accéder, cliquez sur les grilles du Palais situées au nord-est de la carte.

Cette dernière accepte de vous aider à condition que vous aidiez son peuple en retour. En effet, elle vient de recevoir un ultimatum de Sélène, Grande Prêtresse de Shagrath, Déesse des araignées : abandonner le Val-Boisé ou mourir ! Or les Elfes ne sont pas des guerriers et la Reine ne possède pas d'armée. Elle vous implore de sauver son peuple ... et en échange, elle partagera les connaissances sacrées du Bosquet des Anciens.

La Reine indique sur votre carte la Toile de Sélène (Selene's Web) ... préparez vous et mettez vos plus belles chaussures pour écraser cette petite araignée qui fait même pas peur !!!

Le premier niveau du repaire de Sélène est plutôt simple à explorer. Il est évidemment envahi d'araignées et donc vous serez susceptible d'être paralysé régulièrement. La porte menant au second niveau est fermée par une serrure en or. Il ne vous reste plus qu'à trouver la clé en or ! Eh ben j'ai galéré LOL !!! La clé est posée par terre sur un des îlots entouré d'eau ... Et une clé dorée posée sur un sol en pierre ben ça saute pas aux yeux !!!! Voyez plutôt :



Cette clé va vous permettre d'aller au second niveau. Sélène se cache dans une petite pièce au centre. Évidemment la porte est fermée à clé et impossible à crocheter ... Il vous faut trouver cette fichue clé ... Eh ben là aussi j'ai galéré RE-LOL !!! Pour vous aider, on trouve la clé dans une pièce située au sud-est du niveau, celle contenant une sorte de carré en pierre qui devrait cacher quelque chose en son centre ... Quand vous commencerez à vous aventurer vers cet endroit, vous aurez un message comme quoi vous vous dirigez vers les salles d'entraînement. Ça vous donne une petite idée de ce qui vous attend : une flopée de créatures qui tentera de vous stopper :-D

Mais mine de rien, ils vous en feront baver, surtout les Barbares (Barbarians) et les Spectres (Wraiths).

*Pour sauter par dessus le muret, mettez votre curseur en haut de l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en petite flèche. Ensuite faites un clic-gauche pour avancer et appuyer sur la lettre J du clavier pour sauter par dessus le muret.*

La clé se cache ici ^^

Après ça je m'étais préparée au mieux pour affronter Sélène. Je m'attendais à une grande araignée ... Surtout qu'on entend ses cliquetis quand on s'approche de la pièce où elle est sensée nous attendre ! Eh ben non, pas de monstre à huit pattes, juste un joyau :



Ce joyeux est le Cœur de Sélène : la Reine Ulandra sera ravie de posséder cette pierre pour tenir à distance Sélène et ainsi éviter cet ultimatum. Elle vous indique comme promis l'emplacement du Bosquet des Anciens sur votre carte :-)



Il est bien difficile de s'orienter le Bosquet des Anciens ... Cette forêt est gigantesque et on n'y voit rien avec la brume !! Un sort de lumière (Light) ne vous servira à rien :-/ de plus très peu de trésors y sont cachés et pour couronner le tout, les spectres vous mèneront la vie dure ... Bref j'ai trouvé ce donjon assez difficile.

L'issue qui vous mènera au sous-sol du Bosquet des Anciens est dans le coin sud-est de votre carte et croyez-moi, c'est pas simple d'accès !! La forêt est un vrai labyrinthe alors prenez votre temps ^^

Le sous-sol est tout aussi labyrinthique et les créatures qui y vivent sont toujours autant furax (surtout les zombies). Vous entrez au niveau du coin sud-est de votre carte et le morceau du bâton vous attend dans une pièce dans le coin nord-ouest. Cette pièce est entourée d'eau, donc le moyen le plus simple pour y accéder est de plonger pour suivre les courants d'eau ^^ . Pour cela prenez le tunnel face à vous et sortez par la gauche ; ensuite continuez tout droit vers l'ouest jusqu'à voir de l'eau, plongez pour continuer vers l'ouest ; enfin continuez dans l'eau vers le nord. Pour ouvrir la porte de la pièce contenant le morceau du bâton, vous devrez répondre à une énigme très facile :

*Parfois de géant,  
Parfois de velours,  
Je suis l'indice que tu laisses  
Dans ta fuite quand tu cours.*

La réponse à écrire est évidemment "pas" (soit "pqs")

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*My second is performed by my first,  
And, it is thought,  
A thief by the marks of my whole  
Might be caught.  
"footstep"*

Vous serez accueillis par deux Spectres alors ... bon courage LOL.



Ensuite, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour comme d'habitude. Or quand vous vous retrouverez dans le petit tunnel, vous ne pourrez plus grimper pour ressortir par où vous êtes passé en entrant. Si vous regardez votre plan vous voyez un carré rouge qui montre qu'il y a bien une porte. Alors cliquez sur le mur en pierre pour faire apparaître cette porte qui ne s'ouvrira qu'avec cette énigme :

*Avant tout, j'éprouve ce que créent les hommes.  
Chaque chose en moi j'engloutis :  
Je n'épargne rien ni personne.  
Je passe régulièrement, et pourtant  
Les hommes s'obstinent à rattraper mon cours :  
"Si seulement ma dernière heure plus longtemps  
pouvait durer."  
Pour certains, parfois je m'arrête.  
Pour d'autres je passe trop vite.  
Je suis ce dont tu manques. Et ce pourquoi tu vieillis.*

La réponse est "temps" soit "te,ps".

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*Elvish mithril and Argonian silver, crumble I can.  
But first, I improve all created by man.  
I devour all things,  
Bird and beast, serfs and kings.  
Though my pace is even, men curse my speed,  
Wishing I were lazier in their hour of need.  
I can creep and crawl, or rush, even fly.  
I am all thou hast. Tell me, who am I?  
"time"*

OUF vous pouvez ressortir !

## 5 - Les Halls du Colosse (Halls of Colossus)

Après avoir fait un bon dodo, Ría s'immiscera dans votre rêve :

*Tu as bien réussi. J'avais cru que tu t'étais perdu. Le troisième morceau du Bâton est à toi. On a chuchoté des rumeurs au sujet de l'Empire. Je crois que Tharn devine que l'on rassemble les pièces du bâton. Tu dois faire attention qu'il ne te découvre pas - Ta mort serait la plus désagréable. J'ai deviné l'emplacement du quatrième morceau du Bâton. Il se situe dans les Halls du Colosse, une structure construite pour honorer une race de Géant, quoique personne ne les ai vu sur la terre depuis une éternité. On dit que les Halls du Colosse est perché sur un escarpement surplombant le Grand Abîme, qui est situé sur le bord sud de Tamriel. Peut-être que les Halls se trouvent près de ce littoral. Je regrette seulement que je ne puisse pas t'en dire plus. Porte-toi bien mon ami, et trouve cet endroit, pour l'amour de nos êtres chers ...*

L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi même :-p

*You have done well. I had thought you lost to me. The third piece of the Staff is yours. Rumors have been whispered about in the Empire. I think Tharn senses that the pieces come together. You must take care to not be discovered by him-your death would be most unpleasant. I have divined the location of the fourth piece of the Staff. It lies in the Halls of Colossus, a structure built to honor a race of Giants, though none have been seen in the land for ages. It is said that the Halls of Colossus sat perched on a cliff overlooking the Great Divide, which is along the southern edge of Tamriel. Perhaps the Halls are near that coastline. I only wish I could offer you more. Fare thee well my friend, and find this place, for the sake of our loved ones...*

Bon eh bien il ne vous reste plus qu'à interroger les habitants que vous croiserez pour en savoir plus sur les Halls du Colosses. On vous dirigera vers Eîlsweyr, la patrie des Khajiits et plus particulièrement à Corinth. Dans cette ville, on vous expliquera que les Prêtres d'Agamus ont déclaré la guerre à la Guilde des Mages. Alors allez donc vous renseigner mieux sur place :



Le mage Turamane vous explique qu'ils ont trouvé une Tablette lors de fouille pas très loin du Temple d'Agamus. Les Prêtres du Temple ont alors attaqué la Guilde des Mages pour reprendre cette tablette en prétendant que les mages leur auraient volé ... C'est en fait Sir Galandir, qui dirige les Prêtres, qui a bien compris la véritable nature de cette tablette : elle est une des clés qui permet de déchiffrer une partie des Parchemins des Anciens ... A savoir celle qui indique la localisation des Halls des Colosses ! C'est pourquoi Turamane vous demande de retrouver cette tablette et il vous aidera en échange en vous indiquant l'emplacement des Halls du colosse.

Dès que vous entrerez dans le Temple, vous serez accueilli par trois chevaliers. L'un d'eux porte une note de Sir Galandir : *Vous tiendrez cette forteresse jusqu'à mon retour. Gardez précieusement les trésors ou renoncez à votre vie ... Sir Galandir ...*

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*You will hold this fortress until my return. Guard the treasures well, or forfeit your life... Sir Galandir...*

Cool ... Effectivement vous verrez que ce Temple est bourré de trésors :-D

Le Temple d'Agamus est composé de trois niveaux relativement simples. Les créatures qui vous poseront le plus de problème sont les Chiens des Enfers (Hell Hounds) car leurs boules de feu font mal ^^ mais avec un sort de résistance au feu (Resist Fire), ça devrait vous paraître un jeu d'enfant !

Vous entrez dans le premier niveau par le nord, et la sortie est dans le coin sud-ouest de votre carte. Pour le second niveau, la sortie est au nord. Et enfin, pour le dernier niveau, la tablette se cache dans une salle située au sud-ouest ; et pour y accéder vous serez obligé de nager ^^

*D'ailleurs j'ai un peu galéré en nageant à cet endroit : à un moment donné j'ai été bloquée sans pouvoir passer ... Un bug ou le monstre sur la plateforme d'à côté qui m'empêchait de passer ? Je ne sais pas. Et du coup j'ai du léviter (Lévitate) et utiliser un Passe-Muraille (Passwall) pour accéder à la plateforme où se tenait ce fichu spectre.*

La porte menant dans la pièce où est cachée la tablette est évidemment fermée par une énigme :

*J'apparaît chaque jour à Elsweyr, et à Skyrím,  
Et chaque fois j'explore le monde,  
Depuis mon commencement mon règne perdure  
en labourant le temps qui passe.  
Durant ma vie je n'ai jamais flâné  
Dans les jardins, champs, ou parcs,  
Mais si je ne suis pas là, tout est  
triste et froid...*

Étrange énigme ... mais la réponse est en français : "soleil".

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*I daily am in Elsweyr, and in Skyrím,  
At times do all the world explore,  
Since time began I've held my reign,  
And shall till time is never more.  
I never in my life have strolled  
In garden, field, or park,  
Yet all of these are sad and cold  
If I'm not there and it is dark...*  
"sun"

Vous verrez la tablette cachée parmi des trésors :



Il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour pour ramener la tablette à Turamane. Et ce dernier vous indiquera les Halls du Colosse sur votre carte en échange :-)



Les Halls du Colosse sont un donjon composé de trois niveaux.

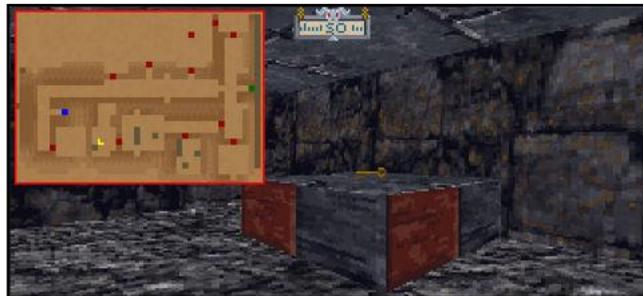
Le premier niveau est un vrai labyrinthe, dans lequel on trouve des tas de créatures hostiles et des trésors. À votre arrivée vous verrez un cadavre à terre qui possède sur lui une note : celle ci vous explique qu'il va vous falloir trouver 6 clés pour ouvrir le secret des Halls. Elle vous indique d'autre part qu'une clé est située directement au nord d'où vous êtes.

*On this body you find a hastily scribbled note. It speaks of finding six keys to unlock the secret the Halls. These keys according to a crude map seem to be scattered about this level. A red 'X' is scribbled on a spot directly north of here.*

Mais procédons autrement : je vous conseille d'abord de monter à l'étage, au second niveau des Halls du Colosse. Pour cela allez tout droit depuis l'entrée où se tient le cadavre. Le couloir tourne sur la gauche et tout de suite sur le mur gauche, vous voyez une sortie avec des escaliers : vous vous retrouvez à l'étage.

Le second niveau est une salle gé-gan-tes-que !!! À tel point que mon sort de Lumière ne suffit pas à voir le fond ^^ attention elle est infestée de rat. C'est une salle rectangulaire avec une porte à l'est, trois au nord et trois au sud : ces sept portes mènent toutes à l'étage inférieur. Par contre à l'ouest, vous voyez une porte massive bloquée par une serrure en fer. Vous l'avez compris : c'est à cet endroit que six portes se succèdent fermées par six serrures différentes. Je vais donc vous indiquer dans l'ordre où se trouve les six clé ^^

Vous devez trouver en premier une clé en fer. Celle ci se situe tout près de l'entrée des Halls du Colosse. Pour cela, revenez à l'entrée et passez la porte en pierre située au sud et continuez tout droit comme je le mets sur cette image :



La deuxième clé doit être en or. C'est justement la clé dont parlait la note sur le cadavre ^^ Souvenez-vous : on vous indiquait d'aller au nord ... alors depuis l'entrée continuez donc vers le nord :



La troisième clé doit être en rubis. Elle est dans une salle au sud-ouest. Pour y accéder le plus simple est d'emprunter une des trois portes situées au sud de la grande salle du second niveau. Pour ma part j'ai prise celle située à l'est ; puis j'ai suivi le sud jusqu'à une étendue d'eau. Puis enfin j'ai nagé vers l'ouest jusqu'à la salle gardée par des Chien des Enfers (Hell Hounds) :



*J'ai aussi nagé vers l'est et je suis tombée dans une salle contenant une statue-fontaine en forme de dragon. Et dans la pierre est gravée le nom "Theodorus".*

La quatrième clé est une clé en diamant. Vous la trouverez par terre dans une salle au nord. Pour y accéder, il faut passer par la porte du milieu située au nord de la grande salle du second niveau. Vous déboucherez sur les cachots infestés de goules (Ghouls) ; continuez ensuite par le couloir menant au nord :



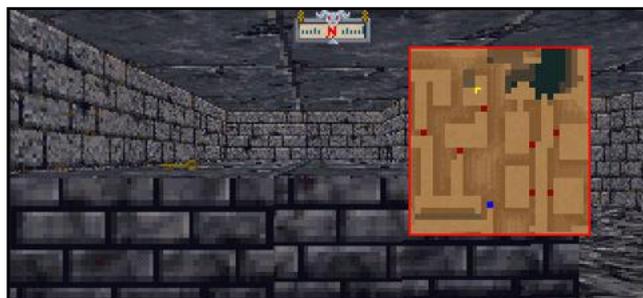
*N'hésitez pas à tomber dans le gouffre, c'est impressionnant certes mais peu profond ^^*

La cinquième clé doit être en saphir. Elle est au nord pas très loin de la clé en diamant. Mais pour la trouver, passez plutôt par la porte nord-ouest de la grande salle du second niveau :



Les cinq portes sont enfin ouvertes et vous pouvez accéder au troisième et dernier niveau des Halls du Colosse. Malheureusement, vous tomberez sur une sixième porte fermée à clé ...

Cette sixième clé est en fait une clé en améthyste. Et elle est très facile d'accès : passez par la porte sud-est de la grande salle du second niveau et monter vers le nord.



Et voilà enfin cette sixième et dernière clé !!!

Au troisième niveau, deux portes seront bloquées par une énigme.

La première est très simple si vous avez été voir la statue-fontaine en forme de dragon située dans le coin sud-est du premier niveau :

*C'est moi qui ai bâti cet enfer  
Et mon nom s'est perdu dans les couloirs du temps.*

*C'est à l'abri de la poussière,  
En un lieu où le fleuve pourrait parler,  
Que tu trouveras comment je peux m'appeler.  
Trouve cet endroit, puis reviens ici  
Pour me dire quel est mon nom.  
Alors cette porte tu pourras franchir.*

La réponse est bien entendu "theodorus" ^^

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*I am the architect of this hell,  
whose name is forgot in the dust of time.  
Yet, where there is no dust,  
where the river would speak,  
there is my name.>  
Find this place and then return,  
to tell me my name.  
Only then shall you pass this door.*

La seconde énigme est ... euh ... un problème de math et je suis nulle en math :

*J'ai deux fois l'âge du Sphinx de Gazia,  
Agamamnus, multiplié par trois, et divisé par un  
neuvième de l'âge du Sphinx de Canus, Igon, qui  
a quitté ce monde il y a vingt six ans.*

La réponse est 108 ... qu'il faut taper avec le clavier et nom le clavier numérique. Comment j'ai trouvé moi qui suis nulle en logique ? Ben grâce à la traduction de l'équipe du Projet French Arena :-D

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*I am twice as old as three times the age of  
the Sphinx of Gazia, Agamamnus,  
divided by one-ninth the age of  
the Sphinx of Canus, Igon,  
who left this world twenty-six years ago.*

La grande salle est infestée d'Homonculus, des sortes de gargouilles. Ils attaquent à la foudre donc un sort de résistance à la foudre (Shock Resistance) sera le bienvenu ^^

Le morceau du bâton brille dans le noir à l'est :



Et de 4 yeah baby yeah !!!

## 6 - La Tour de Cristal (Crystal Tower)

Une fois de plus, Ria s'invite dans votre rêve :

*Vous avez récupéré le quatrième morceau ! J'honore ton courage. Maintenant, écoute attentivement mon ami, car Tharn a sérieusement commencé à te chercher. N'aie pas peur, il ne connaît pas ta véritable identité, mais il peut ressentir la puissance du Bâton. Avec quatre des huit pièces, tu brilles telle une lanterne la nuit. Je te conseille vivement de rester prudent. Le cinquième morceau du Bâton se tient dans une ancienne forteresse occulte appelée la Tour de Cristal. Il a été dit que l'extrémité sud des Dents du Dragon, qui s'étend des montagnes glacées de Hauteroche aux forêts boisées de Val-Boisé, pourrait être vu à l'horizon à partir du parapet supérieur de la Tour. Ceci me pousserait à croire que ce n'est pas loin au sud*

de cette chaîne de montagne majestueuse. Tu dois trouver la Tour et y accéder pour récupérer le cinquième morceau du Bâton du Chaos ...

L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi-même :-p

*You have recovered the fourth piece! I honor your bravery. Listen closely now my friend, for Tharn has begun in earnest to look for you. Do not fear, he does not know your true identity, but he can sense the Staff's power. With four of the eight pieces, you stand out like a lantern at night. I urge you to caution. The fifth piece of the Staff lies in an ancient stronghold of sorcery called the Crystal Tower. It was said that the southern tip of the Dragon's Teeth, which stretches from the ice covered mounts of High Rock to the wooded forests of Valenwood, could be seen on the horizon from the top parapet of the Tower. This would lead me to believe it is not far south of the majestic mountain range. You must find the Tower and gain access to recover the fifth piece of the Staff of Chaos...*

Comme d'habitude : renseignez vous jusqu'à ce qu'on vous indique la ville Lillandril dans l'Archipel de l'Automne (Summerset Islands), et plus particulièrement la Guilde des Mages de cette ville ...

Le mage Corim Ashen vous accueille :



Il vous explique que les Prêtres du Dieu Fou ont attaqué leur Guilde et volé un Diamant très précieux. En effet, non seulement cette pierre a la capacité d'augmenter leur pouvoir magique mais en plus elle révèle sur une carte magique l'emplacement de la Tour de Cristal !

Bon ben à vous de récupérer ce fichu caillou ...

Le Temple du Dieu Fou est composé de deux niveaux relativement simples. La créature qui vous posera le plus de problème est le Golem de Fer (Iron Golem) qui est insensible à la magie et à la plupart des armes : j'en suis venue à bout avec mon bâton en mithrill et un sort de bouclier (Shield).

Pour le premier niveau la sortie est au sud. Et le plus simple pour y accéder est de nager dès l'entrée : vers l'ouest tout au bout, puis vers le sud tout au bout, puis enfin vers l'est jusqu'à trouver la sortie. Bien évidemment, les Moines (Monks) du Temple ne vous faciliteront pas le travail ^^

Le second niveau est plus grand et plus complexe. Sachez juste que le diamant se cache dans une pièce dans le coin nord-est de votre carte. Et pour ouvrir la porte, il faudra bien évidemment répondre à la question :

*Elle s'embrase  
Pour te rassurer.  
Et lorsqu'elle s'éteint  
Ce n'est qu'un bout de bois  
Qui ne te sert à rien.*

La réponse est une "allumette" qui s'écrit "qllu,ette" avec votre clavier azerty ^^

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*What flares up  
And does a lot of good,  
And when it dies,  
Is just a piece of wood?  
"match" ou "torch"*

Le diamant est posé par terre ^^



Le mage Corim se fera alors un plaisir de révéler l'emplacement de la Tour de Cristal sur votre carte ^^



La Tour de Cristal est composée de quatre niveaux. Tous les niveaux sont tout petits par rapports aux donjons précédents que vous avez traversé et du coup, ça paraît bien plus simple ^^ ... excepté les quelques Trolls qui se régénèreront sans cesse et qui vous pourchasseront.

La sortie du premier niveau est au nord-ouest. Celle du deuxième niveau est au nord-est ... Et si vous avez le sort Passe-Murailles (Passwall), il vous suffit de l'utiliser sur le mur est et vous arriverez directement à la sortie XD

Le troisième niveau est une prison et chaque geôle enferme une créature. La sortie est dans une de ces geôles dans le coin sud-est de votre carte. D'ailleurs cette geôle est fermée à clé et renferme un terrifiant Démon de Feu (Fire Daemon). La clé qui ouvre cette geôle est une clé de diamant et c'est un Troll qui la possède.

*En fait le premier Troll que j'ai tué dans ce niveau avait la clé sur lui. Je ne sais pas si c'est normal, si c'est aléatoire ou s'il y en a une autre cachée dans ce niveau !*

Le Démon de Feu est TRÈS puissant. Vraiment. J'en suis venue à bout avec un sort de résistance au feu (Fire Resistance), un sort de bouclier (Shield) et mon bâton de mithrill.

Le quatrième niveau est tout aussi simple. Le morceau du Bâton se cache dans une grande pièce siuée au sud-ouest. Évidemment, la porte est bloquée par une énigme :

*Tel un palais de marbre  
Tapisse de peaux douces comme de la soie.  
C'est dans un nectar de cristal éclatant  
Que baigne cette pomme dorée.  
Il n'existe pas de porte à cette forteresse.  
Et pourtant, les voleurs y pénètrent  
Pour y prendre l'or tant convoité...*

La réponse est ... un "oeuf" ... et heu oui je sais j'ai pas compris non plus :-X

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*In a marble hall as white as milk,  
Lined with skin as soft as silk,  
Within a fountain crystal clear,  
A golden apple, doth appear,  
No doors there are to this stronghold,  
Yet thieves break in to steal the gold...  
"egg"*

Le morceau de Bâton est gardé par deux Spectres.



## 7 - La Crypte des Cœurs (Crypt of Hearts)

Une fois de plus, Rïa s'invite dans votre rêve :

*C'est devenu une habitude, félicitation pour ta réussite. Cependant, il reste trois morceaux à trouver, et ce qui les garde, seul la Dame le sait. J'ai passé beaucoup de temps à rechercher dans les plans éthérés un indice sur l'emplacement du sixième morceau du Bâton. Voici ce que j'ai découvert. Une des pièces a été placée dans un endroit appelé la Crypte des Cœurs. Je n'ai aucune idée quant à son emplacement. Le prix pour le peu de connaissance que j'ai obtenue a été ... exigeant. Cependant, il ne reste plus que trois provinces qui peuvent cacher les derniers morceaux. Il ne peut être que dans l'une d'entre elle. Bonne chance ...*

*L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi-même :-p*

*It has become a habit, congratulating you on your success. Still, there are three pieces left, and what guards them only the Divine Lady may know. I have spent many a day searching the ethereal planes for some clue as to the location of the sixth piece of the Staff. This is what I have found. The piece was sent to a place called the Crypt of Hearts. I have no clue as to the location of such a place. The price for the little knowledge I have was... exacting. Still, only three provinces remain that can hold these last pieces. It can only lie in one of these. Good luck...*

Toujours la même rengaine : on se renseigne auprès des habitants et votre enquête vous mènera à la Confrérie de Seth (Brotherhood of Seth) dans la ville de Camlorn, dans les Hauteroches (High Rock).

Le moine Halfas Varn vous accueille :



*Ça change des Reines et des Mages nan ?*

Ce qu'il vous dit est plutôt comique ... Figurez vous que Frère Barnabas est devenu complètement fou ! Il délirait au sujet de l'Empereur qui a été enlevé et que le Bâton du Chaos serait l'unique moyen de le libérer !!! Vous pensez bien qu'Halfas Varn n'a pu croire de telles inepties ... Le problème est que Frère Barnabas est réellement devenu fou au point de tuer Frère Martinus et de voler une carte qui l'aiderait à trouver le Bâton du Chaos ... Apparemment, il serait parti dans la Mine de Khuras. Halfas Varn vous demande donc d'aller là-bas retrouver Barnabas et le raisonner (s'il est vivant) et de lui ramener la carte. Car, vous l'avez compris, cette carte va permettre au Moine de révéler l'emplacement de la Crypte des Cœurs sur votre carte ...

La Mine de Khuras est ... difficile à sillonner. Cette mine (dwemer ?) est traversée par de la lave et les créatures qui la hantent sont puissantes (Chiens de l'Enfer, Golem de Fer, Homonculus etc ...). D'autre part, cette mine est gigantesque mais heureusement, il n'y a "que" deux niveaux ^^

Vous entrez par le nord dans le premier niveau. La sortie vers le niveau suivant est pile au centre. Ensuite, la carte est dans une salle au sud-est du deuxième niveau :



Le cadavre du Frère Barnabas gît à côté ...

Le moine Halfas Varn vous indiquera ensuite la position de la Crypte des Cœurs sur votre carte.



La Crypte est composée de quatre niveaux mais avec un Passe-Muraille (Passwall), il est super facile de se déplacer d'un niveau à l'autre ^^

Un sort d'invisibilité pour échapper aux Golems de Pierre (Stone Golem) ne sera pas de trop non plus ... En effet, ces golems (contrairement à leurs cousins les Golems de Glace et les Golems de Fer) attaquent à la magie et par conséquent à distance. Et bien évidemment leurs attaques de foudre sont très puissantes !!!

Le premier niveau est donc gigantesque mais il est assez simple d'en sortir. Vous arrivez dans le coin nord-est et la sortie vers le deuxième niveau est pile au nord ... donc pas très loin ^^ Servez vous de votre carte pour aller vers l'ouest dès l'entrée et vous y arriverez facilement.

Le second niveau est tout petit ^^ . Vous entrez par le coin nord-ouest et la sortie est dans le coin sud-ouest. Avec un Passe-Muraille (Passwall), c'est d'autant plus simple : utilisez ce sort dans le coin sud-ouest de la seconde salle tout de suite après l'entrée, puis continuez vers le sud et hop la sortie est là ^^

Le troisième niveau est dix mille fois plus simple LOL : en effet la sortie est pile au nord d'où vous arrivez !!!! Ainsi avec un Passe-Muraille (Passwall), il vous suffit de détruire le mur nord et pouf vous y êtes :-D

Vous arrivez par le coin sud-ouest du quatrième niveau et le morceau du Bâton du Chaos est dans une salle au centre. Pour y arriver au plus vite, vous pouvez détruire le coin nord-est de la salle où vous êtes : vous arriverez directement sur la plateforme au centre et ça vous évite de faire le tour. La porte menant à la salle au centre est évidemment bloquée par une énigme :

*Je suis la sans exister,  
Et pourtant j'ai un nom.  
Ma forme selon la lumière s'allonge.  
Si tu tombes, tu ne peux m'éviter.  
Je ne te quitte jamais,  
Et nous aurons toujours  
Le même sort.*

La réponse est "ombre" soit "o,bre" ^^

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*There is a thing, which nothing is,  
Yet it has a name.  
It's sometimes tall  
And sometimes short  
It tumbles when we fall  
It joins our sport,  
And plays at every game...  
"shadow"*

Le problème est que vous serez accueillis par DEUX Démon de Feu ... et euh c'est chaud ... Mais j'ai réussi ^^ avec mes sorts de Sanctuaire (Sanctuary) qui augmente l'esquive, de Bouclier (Shield), de Résistance au Feu (Fire Resistance) et toujours mon fameux ti bâton en mithrill :-p

Le morceau du bâton vous attend :



## 8 - Les Bois Lugubres (Murkwood)

Une fois de plus, Rïa vous apparaît en rêve :

*Tharn est furieux, se manifestant dans le Palais Impérial tel un chien enragé. Tu lui as déclenché une inquiétude sans fin. Je suis sûre que les sous-fifres du Magicien te suivent à la trace. Je n'en dirai pas plus, de peur de tenter le Diable. Tu recherches maintenant le septième morceau du Bâton du Chaos. J'ai pressenti que ce morceau est placé dans un endroit appelé les Bois Lugubres, une forêt sombre qui ne change jamais. Ce ne peut être qu'une des deux provinces restantes qui renferme cette forêt, le Marais Noir ou Morrowind. Je démarrerais mes recherches dans l'une des deux ...*

*L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi même :-p*

*Tharn is livid, scattering about the Imperial Palace like a rabid dog. You have caused him no end of worry. I am sure the Wizard's minions are tracking you. I will say no more, lest I tempt Fate. You seek now the seventh piece of the Staff of Chaos. I have found that this piece lies in a place called Murkwood, the dark forest that ever moves. There can only be one of two provinces left that can hold this forest, Black Marsh or Morrowind. I would start my search in one of these...*

Votre enquête vous mènera dans le Marais Noir, plus précisément à la Conclave de Baal du Bastion de la Tempête (Stormhold).

Sur place, le Moine Idolas Lancaster vous attend :



Il vous explique qu'un des initiés du Conclave a voulu faire son malin dans la Caverne des Gémeaux (Vault of Gemin) en testant un puissant sort de destruction massive ... oui oui rien que ça LOL. Le problème est que personne n'a réussi à le dissiper et les autres moines du Conclave ont décidé de l'enfouir sous terre mais ... Ceci a provoqué l'effondrement de la cave. Or la tablette en pierre capable de déchiffrer le Parchemin des Anciens indiquant l'emplacement des Bois Lugubres était justement dans cette caverne !!! DIANTRE. Bon ben pas le choix oust on y va !!!

La Caverne des Gémeaux est composée de deux niveaux.

Vous entrez par le nord dans le premier niveau et la sortie vers le second est au centre. Et l'effondrement a engendré une inondation du second niveau. Mais ça n'a pas tué ces fichus Golems de Pierre (Stone Golems) !!! La tablette est dans une salle située au sud. La porte est évidemment bloquée par une énigme :

*Je suis ne de la terre,  
Peut être vendu au marché.  
Celui qui m'achète m'épluche  
Pour m'oter mon étoffe soyeuse.*

*On ne verse une larme qu'après  
ma mort...*

La réponse est "oignon".

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*I come out of the earth,  
I am sold in the market.  
He who buys me cuts off my tail,  
Takes off my suit of silk,  
And weeps beside me when I am  
dead...  
"onion"*

La tablette est posée par terre à côté d'un trésor :



Idolas Lancaster vous révélera alors l'emplacement des Bois Lugubres sur votre carte ^^



Les Bois Lugubres portent bien leur nom : ils sont ... lugubres ... LOL. Vous ne verrez rien à cause du brouillard ! Vous entrez par le nord et la porte menant au sous-sol est au centre. Le problème est qu'il y a une sorte de mini labyrinthe autour de cette porte et c'est pas si simple que ça de s'y retrouver. La porte est comme d'habitude, fermée par une énigme :

*Je rapproche, allie, unie, et contraint,  
Et pourtant, chevaliers comme valets me sollicitent.  
Ma flèche empoisonnée rend les hommes fidèles,  
Même sans que l'on m'y invite.  
Quant à ceux que je n'ai pas encore saisis  
À leurs semblables, la pitié ils inspirent ...*

La réponse est "amour" soit "q,our" ^^

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*I tie and hold, capture and bind,  
yet both knights and knaves doth crave me.  
I faithfully enslave all within my grasp,  
whether or not they seek me.  
Yet those who have never felt my unmerciful hand,  
are pitied by their fellow Man...  
"love"*

Le sous-sol est ... archiméga simple !!! Le bâton brille derrière une grille devant vous et aucune créature ennemie à l'horizon !!!



Que du bonheur ^^

La grille ne s'ouvre que si vous répondez à cette énigme :

*Je coule avec plus de douceur que les rimes,  
J'adore chuter, mais ne peux grimper.  
Je frémis à chaque souffle d'air,  
Mais prends garde à toi si je m'emporte...*

La réponse est "eau" soit "equ" ^^

(Traduction faite par le Projet French Arena.)

*I run smoother than any rhyme,  
I love to fall but cannot climb.  
I tremble at each breath of air,  
And yet can heaviest burdens bear...*  
"water"

*Le sort d'invisibilité m'a carrément aidé pour traverser les bois et éviter la plupart des créatures !!! Même si certaines sont insensibles à mon état invisible et me voit quand même, ça facilite le travail ^^ ... surtout quand vous rencontrez les terrifiantes Méduses (Medusa) ... brr j'en ai la chair de poule !*

## 10 - Dagoth Ur

Ria passe vous faire un ti coucou dans votre rêve :

*Je ne prendrais plus de risque, car Tharn n'a aucune pitié et il attaquera dès qu'il percevra que le Bâton est assemblé. Tu dois être rapide. Au nord-est se trouve la montagne de feu, Dagoth Ur. Quelque part dans les profondeurs de ce volcan se tient la dernière pièce du Bâton du Chaos. L'entrée de cette montagne légendaire a disparu avec les Nains qui l'ont creusée. Cependant, il se peut qu'il y ait toujours des personnes la connaissant. Trouve l'entrée, entre dans les catacombes du volcan et reviens avec le dernier morceau du Bâton. Nous sommes si près du but, je souhaite que tout aille bien pour toi ...*

L'équipe du Projet French Arena n'a pas traduit ce rêve, alors je l'ai fait moi-même :-p

*I would take no chances, for Tharn has no mercy and will attack the moment he perceives the Staff reassembled. You must be swift. To the northeast lies the fire mountain, Dagoth-Ur. Somewhere in its volcanic depths is the final piece of the Staff of Chaos. The entrance to that fabled mountain has disappeared with the Dwarves that mined it. There may still be those who know of it, however. Find the entrance, enter the volcanic catacombs, and return with the final piece of the Staff. We are so close, I wish you well...*

Comme toujours et (enfin !) pour la dernière fois, faites votre pitite enquête : vous finirez par arriver à Cœurébène (Ebonheart) dans la province de Morrowind ...

Les habitants vous conseilleront de parler au Roi Casik :



Le Roi possède l'Enclume de Mithas (Anvil of Mithas), un des plus grands forgerons nain. Et un seul marteau peut-être utilisé sur cette enclume : le Marteau de Gharen (Hammer of Gharen). En effet, tous les autres marteaux se brisent en mille morceaux !! D'autre part ce marteau est enchanté : il y a un anneau sur son manche qui "parle" à son utilisateur et lui indique l'emplacement de Dagoth Ur ... Et donc le Roi vous demande de trouver ce marteau à la Porte Noire (Black Gate) : cela lui permettra de fabriquer les meilleures armes et armures du royaume et vous, vous aurez ce que vous voulez en échange, l'emplacement de Dagoth Ur ...

La Porte Noire est composée de deux niveaux. Les créatures qui vous poseront le plus de problème seront les Golems de Pierre (Stone Golem) et les Méduses (Médusas) mais avec un sort d'invisibilité, cela devient un jeu d'enfant :-D

Vous entrez par le nord au premier niveau. Et la sortie est presque au centre, légèrement décalée vers l'ouest. Pour y accéder facilement, suivez la direction du sud jusqu'à un pont, puis plongez et nagez (ou lévitez) vers l'ouest. Continuez à nager en prenant la deuxième à gauche. Montez sur la petite plateforme face à vous et continuez dans la pièce : la sortie est à l'ouest de cette pièce derrière le mur. Mais un sort de Passe-Muraille est inutile dans le sens où le mur est épais. Je vous conseille plutôt de faire un trajet en forme de U pour la retrouver.

*Tout près de la sortie vers le second niveau, deux Méduses gardent quatre trésors ... Merci mon sort d'invisibilité LOL*

L'accès au second niveau vous sera bloqué par une énigme :

*Quelle est la chose  
qui tombe comme des feuilles  
mais qui ne peut pas être  
pliée ou cueillie?*

La "pluie" bien sûr !!!

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*What is the thing  
which comes in sheets,  
yet cannot be folded or  
gathered again?  
"rain"*

Le Marteau de Gharen est caché dans une salle biscornue au sud ouest de la carte. Cette salle est verrouillée par trois portes nécessitant donc trois clés :



Le Marteau est au niveau de la flèche jaune, sur un piédestal.

La clé de rubis se trouve dans une salle au nord-ouest :



La clé d'émeraude se trouve dans une salle au nord :



Enfin, la clé de saphir se trouve sur le Golem en Fer qui se tient juste devant la porte verrouillée ... Du moins il l'avait sur lui quand je l'ai tué mais est-ce un loot aléatoire sur les Golem de Fer du donjon ? Je n'en sais rien ^^

Le Roi Casik vous indiquera comme promis l'emplacement du volcan Dagoth Ur sur votre carte ^^



Le donjon est composé de trois niveaux ... et vous rencontrerez pour la première fois les redoutables Vampires et les Liches (Lichs) ... Ces deux créatures, comme les Trolls, ont la capacité de se régénérer. Elles sont archi puissantes, insensible aux armes de bas niveau (en dessous du Mithrill) et pour couronner le tout, elles vous verront même si vous êtes invisible.

Le premier niveau est tortueux. Vous arrivez dans le coin nord-est de la carte et dirigez vous vers le nord-ouest : en gros, tentez au mieux d'aller tout droit en direction de l'ouest. Vous tomberez sur une crypte entourée de rivière de lave. Un Vampire y est enfermé et il possède une clé de Mithrill sur lui : cette clé vous ouvrira la porte située dans le coin sud-ouest de cette crypte.

*Figurez vous que cette porte est certes close ... mais ... pas de façon magique ! J'ai donc foutu un bon coup d'épée bien placé et elle s'est ouverte sans que j'ai eu à tuer le Vampire ^^*

Le second niveau est bien plus simple question orientation mais ... archi difficile question monstres qui y rodent !!! Dirigez vous immédiatement vers le nord. Vous serez bloqué par une porte fermée à clé et un message vous conseillera de trouver la clé de rubis. En fait, il y a cinq portes qui se suivent et il vous faut donc trouver cinq clés.

La première clé est donc une clé de rubis. Vous la trouverez dans une grande salle ronde au nord de la carte, gardée par un sympathique Golem de Fer (Iron Golem). C'est un jeu d'enfant si vous pouvez utiliser un arc ^^

La deuxième clé est une clé de saphir. Elle est gardée par un Démon de Feu (Fire Daemon) dans une salle rectangulaire au nord-est.

La troisième clé est une clé en cristal. Une Méduse (Medusa) la garde dans une salle encerclée de lave au sud-ouest.

La quatrième clé est gardée par un Vampire dans une salle au sud-est entourée d'un fossé.

Enfin la dernière clé est une clé en diamant et elle est gardée par une Liche (Lich) dans une salle au centre. On ne peut y accéder que par un fossé au nord à moins de posséder le sort Passe-Muraille (Pass Wall).

*Comme je le dis plus haut, vous allez en baver face aux Vampires et aux Liches (Lichs). MAIS y a un moyen que j'ai fini par trouver et qui me sauve la vie à chaque fois : un sort de paralysie !!! Ma technique : je me protège avec un sort de Bouclier de Sort (Spell Shield) afin que leur magie surpuissante ne m'égratigne pas trop, puis j'utilise mon épée courte enchantée d'un sort de paralysie et le tour est joué !!! Il ne me reste plus qu'à m'acharner sur eux avec mon fidèle bâton de mithrill ^^ Ces deux créatures sont très sensibles à la paralysie et c'est super pratique ^^*

Vous pouvez donc revenir sur vos pas pour ouvrir la série de cinq portes et accéder au troisième niveau.

*Vous auriez pu ouvrir les quatre premières portes à bon coup de marteau bien placé ^^ Seule la dernière, celle qui s'ouvre avec la clé en diamant, est fermée de façon magique. On est donc obligé d'aller chercher cette clé. Le problème d'ouvrir les portes avec les armes, c'est que ça les détériore TRÈS vite et ça oblige donc à retourner en ville pour les faire réparer.*

Le dernier morceau du Bâton du Chaos est au centre de la pièce. Vous serez obligé de jouer à saute-mouton de plateforme en plateforme pour y accéder, sauf si vous possédez un sort de lévitation. Vous devrez aussi sauter par dessus le mur entourant le morceau du bâton :



*Si vous tombez dans le fossé, le mieux est de léviter pour attraper le pommeau du Bâton du Chaos. Mais si vous n'avez pas le sort lévitation : placez-vous sur le mur entourant le pommeau, et sautez sur la plateforme où se trouve le pommeau. Je vous conseille de sauvegarder juste avant au cas vous vous retrouveriez coincé.*

Une énigme vous permettra de sortir :

*Je suis au début de l'ennui.  
L'esprit.  
Je termine la vie  
Le génie  
Je commence et finis l'envie.*

La réponse est difficile ... c'est la lettre "e" !

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*From the beginning of eternity,  
To the end of time and space,  
To the beginning of every end,  
And the end of every place...*

YEAH BABY YEAH GROOVY

Toutes mes félicitations ! Vous avez reconstitué le Bâton du Chaos ! BRAVO !!!

## 11 - Jagar Tharn

À mon grand désespoir, ma copine Ria n'est pas venue me rendre visite dans mon rêve quand je suis allée me reposer à l'auberge du coin :-)

Alors j'ai fait travailler mes méninges et j'en ai déduit que Jagar Tharn ayant pris la place de l'Empereur, il ne peut se cacher que dans le Palais Impérial à la Cité Impériale située en Cyrodiiil !!!

Le Palais Impérial est tout au sud :



Il vous suffit de cliquer à cet endroit pour y accéder.

*ATTENTION !! Vous ne pourrez plus revenir en arrière ne serait-ce que pour faire réparer vos objets ! Alors préparez vous bien : achetez plusieurs armes, une armure de rechange, faites le plein de potion de soin (Heal True) et prévoyez une sauvegarde de côté au cas où il faille recommencer ^^*

Repérez votre armurier favori qui possède l'arme que vous aurez choisie : pour ma part il était à Sentinel et vendait un sabre en ébonite avec un enchantement de vitesse ^^

L' "Empereur" dévoile enfin sa véritable identité :



Et voici ce qu'il vous dit : *J'ai surveillé alors que tu as commis une erreur en venant jusqu'ici. Une fois, j'ai même envisagé de te proposer de diriger mes Gardes Impériales, mais il est évident que tu n'es pas digne d'une telle fonction. Ne sois pas idiot au point de croire que ton voyage à travers l'Empire serait un succès, car tu n'as jamais fait face à un être aussi puissant que moi. Ta mort sera lente et tourmentée, une souffrance qui s'étendra sur le millénaire. Viens, je t'attends dans le donjon ici-bas ...*

*I have watched as you blundered your way to this place. At one time I even considered approaching you with an offer to lead my Imperial Guards, but it is plain that you are not worthy of such a position. Be not fooled by what you would call success in your journey across the empire, for you have never faced a being as powerful as I. Your death shall be slow and torturous, a suffering that shall span the millennium. Come, I await you in the dungeons below ...*

Bon ben le décor est planté LOL

Le Palais Impérial comporte quatre niveaux. Tous sont tous petits ^^ alors ça paraît facile de s'orienter par rapport à tous les autres donjons que vous avez pu traverser :-D

C'est certes facile de s'orienter mais pour avancer ..... :-(-

Le Palais est bourré à raz bord des créatures les plus puissantes du jeu : Démon de Feu (Fire Daemon), Vampires, Liches (Lichs) qui, je vous le rappelle vous verront même si vous êtes invisible ... Même les quelques guerriers (Warriors) en armure de plate me paraissent plus durs à tuer !!!

Le pire est le dernier niveau où une horde de Liches apparaîtra tous les cinq mètres ... Et vous comprenez mieux pourquoi je vous ai conseillé de faire le plein d'arme (car elles seront vite cassées !!!).

Le dernier niveau contient une pièce située au centre et entourée de lave. Pour traverser la lave, un sort de lévitation est bien utile ; mais vous pouvez aussi nager en surveillant votre vie et en utilisant les potions de soin.

Jagar tharn vous attend au centre de la salle :



Pas la peine d'user vos armes sur lui : il est invincible ! Le seul moyen de le détruire est de détruire le Joyau de Feu (Jewel of Fire) !! Le Joyau est caché dans la petite cellule située au nord-est de la pièce centrale. La grille est fermée par une clé et de façon magique, c'est à dire que vous ne pourrez pas forcer la porte avec votre arme. Or la clé en question est une clé de mithrill : elle est cachée dans la cellule juste en face (celle du nord-ouest donc) ! Pour vous protéger des sorts de Jagar Tharn, vous pouvez utiliser un Passe-Muraille sur le mur à l'opposé :



Puis courez vite ouvrir la porte en face !!!! VITE!!!! ARrgh ... J'vous avais prévenu que Jagar Tharn était puissant XD allez zou, on recharge !!!!

Voici le Joyau de Feu :



Prenez-le et admirez la cinématique de fin ....

Le Bâton du Chaos sera enfin reconstitué grâce au Joyau de Feu :



L'Empereur Uriel Septim VII et son chef de la Garde Impériale, Talin, reviennent de la dimension où ils ont été emprisonnés par Jagar Tharn :



Jagar tharn est détruit l'affreux jojo !!!



L'Empereur Uriel Septim VII et Talin vous remercie pour vos actes. L'Empereur vous nomme Éternel Champion de Tamriel (Eternal Champion).



Enfin le jeu se conclut par cette phrase : *Vous vous êtes montrés digne d'un champion de l'empire, et cet exploit n'est pas près d'être oublié. Ne rangez pas votre épée dans son fourreau, ni votre livre de sorts sur une étagère. Bien d'autres aventures vous attendent. Ce n'était qu'un chapitre dans l'histoire des Elder Scrolls...*

*(Traduction faite par le Projet French Arena.)*

*You have proven yourself a worthy champion of the Empire, and such service shall not easily be forgotten. Hang not your sword above the mantle, nor place your spellbook upon the shelves. Many such adventures still await your hand. This was but one chapter in the story of the Elder Scrolls ...*

Vous serez alors téléporté à la Cité Impériale (Imperial City) et vous avez tout le loisir de terminer les quêtes des artéfacts ^^

## LES QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

Dans Arena, toutes les quêtes secondaires sont aléatoires. Par conséquent, il m'est impossible de vous faire une solution détaillée !

### 1 - Les escortes / les livraisons en ville

Parlez avec les habitants des villes au sujet des rumeurs (rumors) et plus particulièrement si, par hasard, on n'aurait pas besoin de vous pour un travail (work). Si le PNJ a entendu parler qu'on avait besoin de main d'oeuvre, il vous dirigera alors vers une taverne.

Dès que vous vous approchez du tenancier, la quête s'affichera : on vous demandera de livrer quelque chose ou d'escorter quelqu'un vers un autre endroit de la ville (une taverne, un temple, un magasin, une guilde des mages etc etc ...) dans un temps imparti (en général deux jours ce qui vous laisse largement le temps LOL).

Les récompenses sont de l'or et de l'expérience ^^

Ces quêtes s'affichent dans votre journal : ce qui est utile quand on a oublié où on doit se rendre LOL

Si vous ne savez pas où est votre destination, n'hésitez pas à demander aux passants "where is ..." puis "Store" (si c'est un magasin) et cliquez ensuite sur le nom du magasin où vous devez vous rendre. On vous dirigera vers la bonne direction (sud-est ar exemple) et vous finirez par trouver une âme charitable qui vous l'indiquera sur votre carte ^^

### 2 - Récupérer une note pour un Roi ou une Reine

Pour lancer cette quête, adressez-vous directement au Roi ou à la Reine de la ville où vous vous trouvez. Il ou elle vous demandera d'aller récupérer une note dans une autre ville, à un endroit précis (ce peut être un magasin, un Temple, ou dans une taverne par exemple).

Vous recevrez beaucoup d'or en ramenant la note dans le temps imparti.

*Pour ma part ce style de quête m'a été donné après que j'ai terminé la quête principale.*

### 3 - Secourir un proche d'un Roi ou d'une Reine

Comme pour le style de quête précédent, vous devez vous adresser directement au Roi ou à la Reine de la ville où vous vous trouvez. Il ou elle vous demandera de secourir un de ses proches (comme sa fille par exemple) qui est retenu prisonnier par un méchant pas beau dans un donjon.

Il vous faut bien fouiller chaque recoin du donjon puis parler à la personne à secourir dès que vous la voyez.

Là aussi, vous recevrez beaucoup d'or en ramenant la personne auprès du Roi ou de la Reine dans le temps imparti.

*Là aussi, ce style de quête m'a été donné après que j'ai terminé la quête principale.*

### 4 - Les artefacts

Il suffit de procéder de la même manière en s'intéressant aux rumeurs (rumors) mais cette fois-ci, simplement les rumeurs en général (general). Certains habitants vous indiqueront qu'une personne se tenant à telle taverne en sait long sur tel artefact.

Là aussi, dès que vous vous approchez du tenancier, la quête démarre : la personne vous donne en échange de pièce d'or l'emplacement d'une mine ou d'un donjon qui contient des informations sur le-dit artefact.

Les quêtes sont affichées dans le journal et l'endroit où vous devez vous rendre sur votre carte !

Le donjon que vous indique la personne contient toujours un coffre avec une note qui vous dévoile l'emplacement d'un second donjon où se cache le-dit artefact.

*On trouve toujours cette fameuse note dans le quatrième niveau du premier donjon, dans un coffre. Ensuite le coffre contenant l'artefact se trouve toujours dans un coffre situé au quatrième niveau du second donjon. L'avantage est que les deux donjons sont plus simples et plus petits et très peu envahis de créatures (par rapport à ceux de la quête principale). Du coup c'est super facile ^^*

## LES ARTEFACTS

Voici la liste des artefacts à récupérer dans Arena ^^

Les quêtes des artefacts s'enclenchent en parlant des rumeurs avec les PNJs. Les localisations des artefacts étant aléatoires, je ne vous ai pas mis où les trouver. Sachez juste que vous pourrez récupérer facilement ces quêtes dans la Cité Impériale à la fin du jeu ^^

À ce propos lisez bien les rumeurs pour connaître vers quelle taverne on vous conseille de vous renseigner ... Car ça, ça n'est pas inscrit dans votre journal !!!

Dernière précision : Même si vous portez déjà un anneau ou une amulette, vous pourrez tout de même équiper un de ces anneaux ou amulettes légendaires ^^

J'ai traduit les descriptions des artefacts qui apparaissent quand on ouvre les coffres ou quand on les porte.

*ATTENTION !!! Je me suis rendue compte que lorsqu'on a un artefact dans l'inventaire, on ne nous donne plus de quête pour en récupérer un autre ! Donc soit vous tenez à l'artefact et vous le réparez pour le conserver (si c'est une arme par exemple), soit vous le jetez pour en trouver un nouveau ^^*

*De toute manière, ils finissent par disparaître de votre inventaire sans raison apparente au bout d'un moment :-/*

### 1 - LES ARMES

#### 1.1 - L'Arc d'Auriel (Auriel's Bow)

Description : L'Arc d'Auriel ressemble à un modeste arc long elfique, mais c'est l'une des armes les plus puissantes qui n'a jamais existée dans l'histoire de Tamriel. Prétendument créé et utilisé, comme son frère le Bouclier d'Auriel, par le grand demi-dieu Elfe, l'Arc peut transformer n'importe quelle flèche en projectile de la mort et rendre n'importe quel archer invulnérable à la moindre attaque. Sans le pouvoir d'Auriel derrière lui, toutefois, l'Arc utilise son propre stock d'énergie pour sa puissance. Une fois cette énergie épuisée, l'Arc se volatilise et réapparaît dans un endroit où ce sera l'occasion de le trouver. Ces plus récentes apparitions ont fait l'objet de rumeurs pendant des centaines d'années.

Auriel's Bow appears as a modest Elven Longbow, but it one of the mightiest weapons ever to exist in Tamriel's history. Allegedly created and used, like its sister Auriel's Shield, by the great Elvish demi-god, the Bow can turn any arrow into a missile of death and any wielder invulnerable to any lesser attacks. Without Auriel's power behind it, however, the bow uses its own store of energy for its power. Once exhausted of this energy, the bow will vanish and reappear where ever chance puts it. Its most recent appearances have been subject of gossip for hundreds of years.

Utilisation : En l'équipant, l'Arc d'Auriel pèse 1 kg et vous octroie 6 en Classe d'Armure. Il augmente les dommages de 2 à 12 et envoie des flèches enflammées ^^

#### 1.2 - Chrysamere

Description : Chrysamère, la Lame du Paladin et l'Épée des Héros, est une antique claymore avec des capacités offensives seulement surpassées par son potentiel de défense. Elle octroie de la santé à son porteur, le protège du feu, et renvoie n'importe quel sort d'attaque lancé contre lui vers le sorcier qui lui a envoyé. Chrysamère a rarement été portée par une personne trop longtemps car elle ne favorise jamais un champion.

Chrysamere, the Paladin's Blade and Sword of Heroes, is an ancient claymore with offensive capabilities only surpassed by its defenses. It lends the wielder health, protects him or her from fire, and reflects any delectory spells cast against the wielder back to the caster. Seldom has Chrysamere been wielded by any bladesman for any length of time, for it chooses not to favor one champion.

Utilisation : Cette lame pèse 14 kg et augmente les dommages entre 2 et 18 ; Elle vous permet aussi de vous soigner, de résister au feu et de refléter les sorts.

### 1.3 - La Lame d'Ébonite (Ebony Blade)

**Description** : La Lame d'Ébonite, parfois appelée le Vampire ou la Liche, ressemble à un katana en ébonite, mais son pouvoir est vraiment très sombre. À chaque fois que la Lame d'Ébonite frappe un adversaire, une partie des dommages infligés conflue vers son porteur pour se convertir en puissance pure. La Lame elle-même ne risque pas d'être aussi maléfique que ceux qui l'ont utilisée, car à un certain moment de sa longue existence, le charme qu'elle possède empêcherait son porteur de la garder. Le mage qui a jeté ce sort cherchait à sauver les âmes un peu trop passionnée par la Lame, et peut-être avait-il raison ...

The Ebony Blade, sometimes called the Vampire or the Leech, resembles an ebony katana, but its power is very dark indeed. Every time the Ebony Blade strikes an opponent, part of the damage inflicted flows into the wielder as raw power. The Blade itself may not be any more evil than those who have used it, but at some point in its long existence, a charm was cast on it so it would not remain with one bladesman. The wizard who cast this charm sought to save the souls of any too infatuated by the Blade, and perhaps he was right...

**Utilisation** : Son poids est de 6 kg. Vos dommages sont augmentés entre 3 et 16 quand vous l'équipez et elle est enchantée avec un sort d'absorption de vie.

### 1.4 - Volendrung

**Description** : Il est dit que Le Marteau de Puissance, Volendrung, a été créé par les Dwarves du Clan désormais éteint de Rourken, des centaines d'années avant qu'ils ne disparaissent du monde de Tamriel. Il a la capacité d'accorder de la santé à son porteur, mais il est mieux connu pour son enchantement de paralysie et d'atténuation de force quand il est utilisé vers un ennemi. Comme les Dwarves qui l'ont créé, Volendrung est enclin à disparaître soudainement, refaisant surface parfois dans quelques jours, parfois dans une éternité.

The Hammer of Might, Volendrung is said to have been created by the Dwarves of the now abandoned clan of Rourken, hundreds of years before they disappeared from the world of Tamriel. It has the ability to grant health to its wielder, but it is best known for the paralyzing and strength leeching effects it has when cast at an enemy. Like the Dwarves who created it, Volendrung is prone to disappearing suddenly, resurfacing sometimes in days, sometimes in eons.

**Utilisation** : Le marteau pèse 16 kg et augmente vos dégâts entre 3 et 18. Il ne possède pas d'enchantement.

### 1.5 - Le Bâton de Magnus (Staff of Magnus)

**Description** : Le Bâton de Magnus, un des premiers artefacts de Tamriel, était une combinaison métaphysique de sorts pour son créateur, l'Archimage Magnus. Quand il est utilisé, il régénère à la fois la santé du magicien et son énergie mystique à des taux remarquables. À temps, le Bâton abandonnera le mage qui le manie avant qu'il ou elle devienne trop puissant(e) et rompe l'équilibre mystique qu'il jure de protéger.

The Staff of Magnus, one of the elder artifacts of Tamriel, was a metaphysical battery of sorts for its creator, the Arch-Mage Magnus. When used, it regenerates both a mage's health and mystical energy at remarkable rates. In time, the Staff will abandon the mage who wields it before he or she becomes too powerful and upsets the mystical balance it is sworn to protect.

**Utilisation** : Le bâton pèse 3 kg dans votre inventaire ; et ses dégâts font des dommages de 1 à 8. Quand vous l'utilisez, vous êtes régénérés et vous absorbez les sorts ^^

## 2 - LES BOUCLIERS

### 2.1 - Le Bouclier d'Auriel (Auriel's Shield)

**Description** : Le Bouclier d'Auriel, un bouclier en ébonite dont on dit avoir une fois appartenu au demi-dieu elfe Auriel, peut rendre son porteur quasi invulnérable. La résistance du Bouclier d'Auriel au feu et à la magie est inégalable. Pour soutenir son porteur de n'importe quelle attaque qu'il ne peut absorber, le Bouclier lui redonne de la santé. Comme beaucoup d'artefacts de Tamriel, le Bouclier possède sa propre vie et sa propre personnalité, et ne s'attache pas à son utilisateur. Un conte populaire raconte l'histoire d'une personne que le bouclier a abandonné à un moment où elle en avait grand besoin, mais c'est peut-être hérétique.

Auriel's Shield, an Ebony shield said to have once belonged to the quasi-mythical Elvish deity Auriel, can make its wielder nigh invulnerable. In its resistance to fire and magick, Auriel's Shield is unsurpassed. To defend its wielder from any attacks it cannot absorb, the Shield lends him or her health. Like many artifacts of Tamriel, the Shield has life and personality of its own, and does not feel bound to its user. A popular fable tells the tale of it abandoning one wielder in her greatest hour of need, but this is perhaps, apocryphal.

**Utilisation** : Le bouclier pèse 3 kg et augmente votre Classe d'Armure de 3.

## 2.2 - Briseur de Sorts (Spell Breaker)

**Description** : Briseur de Sorts, à l'apparence un pavois Dwemer, est l'une des anciennes reliques les plus précieuses de Tamriel. Mise à part son importance historique datant de la Bataille de Rourken-Shalidor, Briseur de Sorts protège son porteur quasi-totalement de n'importe quel lanceur de sorts, soit en dissipant les magies soit en empêchant tout mage de lancer un sort. On dit que Briseur de Sorts recherche toujours son premier propriétaire, et qu'il ne restera pas la propriété de quelqu'un d'autre pendant bien longtemps. Pour la plupart, c'est assez grandiose de posséder Briseur de Sorts sans cesse.

Spell Breaker, superficially a Dwarven tower shield, is one of the most prized ancient relics of Tamriel. Aside from its historic importance dating from the Battle of Rourken-Shalidor, the Spell Breaker protects its wielder almost completely from any spellcaster, either by dispelling magicks or silencing any mage about to cast a spell. It is said that the Spell Breaker still searches for its original owner, and will not remain the property of any one else for long. For most, possessing Spell Breaker for any time is power enough.

**Utilisation** : Le bouclier pèse 10 kg et augmente votre Classe d'Armure de 4. Son enchantement renvoie les dommages physiques.

## 3 - LES ARMURES

### 3.1 - L'Armure du Seigneur (Lord's Mail)

**Description** : L'Armure du Seigneur, parfois appelée l'Armure de Morihaus, le Don de Kynareth, est une antique cuirasse de qualité insurpassable. Elle accorde au porteur le pouvoir de lui régénérer la santé perdue, de le rendre résistant aux effets des sorts, et de le guérir du poison quand on l'utilise. On dit qu'à chaque fois que Kynareth estime le porteur indigne, l'Armure du Seigneur lui sera alors enlevée loin et cachée pour le prochain élu.

The Lord's Mail, sometimes called the Armor of Morihaus, the Gift of Kynareth, is an ancient cuirass of unsurpassable quality. It grants the wearer the power to regenerate lost health, resist the effects of spells, and cure oneself of poison when used. It is said that whenever Kynareth deigns the wearer unworthy, the Lord's Mail will be taken away and hidden for the next chosen one.

**Utilisation** : Elle ajoute 9 en Classe d'Armure et pèse 16 kg dans votre inventaire, et son enchantement utilisé vous régénère, vous guéri du poison et vous rend résistant aux sorts !

### L'Armure en Ébonite (Ebony Mail)

**Description** : L'Armure en Ébonite est un artefact créé bien avant toute l'histoire connue, selon la légende, par la déesse Boéthia. C'est elle qui décide qui devrait posséder l'Armure et pour combien de temps. Si le porteur est jugé digne, elle accorde l'invulnérabilité à toutes les attaques magiques communes qui drainent les talents et la santé. Seule Boéthia décide quand une personne n'est plus apte à porter l'Armure plus longtemps, et la déesse peut être très capricieuse ...

The Ebony Mail is an artifact created before recorded history, according to legend, by the Dark Elven goddess Boethiah. It is she who determines who should possess the Mail and for how long a time. If judged worthy, its power grants the wearer invulnerability to all common magical attacks that drain talents and health. It is Boethiah alone who determines when a person is ineligible to bear the Ebony Mail any longer, and the goddess can be very capricious...

**Utilisation** : Comme la précédente, elle ajoute 9 en Classe d'Armure et pèse 16 kg dans votre inventaire. Et si vous l'utilisez, vous serez résistant au feu et aux sorts et vous recevez le sort bouclier.

## 4 - L'AMULETTE

### 4.1 - L'Amulette de Necromancien (Necromancer's Amulet)

**Description** : La légendaire Amulette de Necromancien, dernière relique existante du Sorcier Fou Mannimarco, accorde à tout lanceur de sorts qui la porte l'habilité d'absorber l'énergie magique et de régénérer les blessures. L'Amulette est mystérieusement fortifiée pour donner à la personne qui la porte une classe d'armure équivalente à l'armure de plate, sans le poids ni la difficulté de mouvement. Ceci rend l'artefact populaire parmi les voleurs comme parmi les mages. Le seul défaut de l'Amulette est qu'elle est instable dans ce monde - condamnée pour toujours à s'évaporer de l'existence, réapparaissant dans des lieux éloignés de ceux de sa disparition.

The legendary Necromancer's Amulet, the last surviving relic of the mad sorcerer Mannimarco, grants any spellcaster who wears it the ability to absorb magical energy and regenerate from injury. The Amulet is mystically fortified to give the person wearing it an armor rating equivalent to plate armor, without the weight and restriction of movement. This makes the artifact popular amongst thieves and mages alike. It is the one flaw of the Amulet that it is unstable in this world - forever doomed to fade in and out of existence, reappearing at locations distant from that of its disappearance.

**Utilisation** : En la portant elle vous met 9 en Classe d'Armure et lorsque vous l'utilisez, elle vous régénère, fortifie votre Intelligence et vous permet d'absorber les sorts.

## 5 - LES ANNEAUX

### 5.1 - Anneau de Phynastre (Ring of Phynaster)

**Description** : L'Anneau de Phynastre a été fabriqué il y a des centaines d'années par une personne qui avait besoin de bonnes défenses pour survivre à sa vie d'aventurier. Grâce à l'Anneau, Phynastre a vécu pendant des centaines d'années, et depuis, il a été transmis de personne en personne. L'Anneau améliore la résistance intégrale de son porteur aux dommages et accorde une immunité totale au poison, aux sorts et à l'électricité. Cependant, Phynastre était rusé et il avait maudit l'Anneau. Il disparaît finalement des biens de son détenteur et retourne dans un endroit calme, inassouvi d'y être mis à part avec Phynastre lui-même.

The Ring of Phynaster was made hundreds of years ago by a person who needed good defenses to survive his adventurous life. Thanks to the Ring, Phynaster lived for hundreds of years, and since then it has passed from person to person. The ring improves its wearer's overall resistance to damage and grants total immunity to poison, spells, and electricity. Still, Phynaster was cunning and said to have cursed the Ring. It eventually disappears from its holder's possessions and returns to another resting place, uncontent to stay anywhere but with Phynaster himself.

**Utilisation** : En le portant il vous met 6 en Classe d'Armure et lorsque vous l'utilisez, il vous donne une résistance à la foudre, au poison et aux sorts.

### 5.2 - L'Anneau de Khajiit (Ring of Khajiit)

**Description** : L'Anneau du Khajiit est une relique antique, des centaines d'année plus vieille que Rajhin, le voleur qui a rendu célèbre cet Anneau. C'était Rajhin qui utilisait les pouvoirs de l'Anneau pour se rendre aussi invisible, silencieux et vif comme un souffle de vent. C'est en utilisant l'Anneau qu'il est devenu le plus remarquable des voleurs dans l'histoire d'Elswyr. Le destin final de Rajhin est un mystère, mais selon la légende, l'Anneau se rebelle contre une utilisation constante et disparaît, laissant Rajhin sans défense face à ses ennemis ...

The Ring of the Khajiit is an ancient relic, hundreds of years older than Rajhin, the thief who made the Ring famous. It was Rajhin who used the Ring's powers to make himself as invisible, silent, and quick as a breath of wind. Using the Ring he became the most successful burglar in Elswyr's history. Rajhin's eventual fate is a mystery, but according to legend, the Ring rebelled against such constant use and disappeared, leaving Rajhin helpless before his enemies...

**Utilisation** : Quand vous l'équipez, l'anneau augmente votre Classe d'Armure de 6 et quand vous l'utilisez, vous devenez invisible, ignoré de vos ennemis (Sanctuary) et votre vitesse est augmentée !

### 5.3 - L'Anneau du Sorcier (Warlock's Ring)

**Description** : L'Anneau du Sorcier de l'Archimage Syrabane est l'une des reliques les plus populaires des mythes et des fables. Dans l'histoire ancienne de Tamriel, Syrabane a sauvé tout le continent en utilisant judicieusement son Anneau, et depuis, il a aidé des aventuriers ayant des buts moins nobles. Il est très connu pour sa capacité à renvoyer les sorts lancés vers son porteur et d'augmenter sa vitesse et sa santé, bien qu'il puisse avoir des pouvoirs supplémentaires. Aucun aventurier ne peut porter l'Anneau du Sorcier trop longtemps, car il est dit que seul Syrabane commande l'Anneau.

The Warlock's Ring of the Arch-Mage Syrabane is one of the most popular relics of myth and fable. In Tamriel's ancient history, Syrabane saved all of the continent by judicious use of his Ring, and ever since, it has helped adventurers with less lofty goals. It is best known for its ability to reflect spells cast at its wearer and to improve his or her speed and health, though it may have additional powers. No adventurer can wear the Warlock's Ring for long, for it is said the Ring is Syrabane's alone to command.

**Utilisation** : Son enchantement renvoie les sorts, fortifie votre rapidité et vous soigne ^^

## 6 - LES AUTRES OBJETS

### 6.1 - Oghma Infinium

**Description** : L'Oghma Infinium est un recueil de connaissance écrit par L'Éternel, le Magicien et Sage Xarsès. Quiconque lit l'Infinium est rempli de l'énergie de l'artéfact qui a le pouvoir d'augmenter les capacités de l'utilisateur proche de celles d'un demi-dieu. Selon la légende, l'Infinium disparaîtra des mains de son lecteur une fois utilisé.

The Oghma Infinium is a tome of knowledge written by the Ageless One, the wizard-sage Xarses. All who read the Infinium are filled with the energy of the artifact which can be manipulated to raise one's abilities to near demi-god proportions. Once used, legend has it, the Infinium will disappear from its wielder.

**Utilisation** : Dès que vous ouvrirez le coffre contenant l'artéfact, vous aurez 50 points à répartir parmi vos caractéristique ^^

### 6.2 - Le Coffre du Roi Orghum (King Orghum's Coffer)

**Description** : Le Coffre du Roi Orghum est un coffre de petite taille et d'apparence ordinaire. Il est remarquablement léger, presque leste, ce qui donne un indice quant à sa véritable magie. Une fois par jour, le Coffre créera de l'or à partir de rien. Quand le Roi Orghum en personne a possédé le Coffre, le butin à l'intérieur s'avérait illimité. Ceux qui l'ont trouvé rapportent alors que le Coffre disparaît finalement après avoir répandu suffisamment d'or de telle sorte que même le plus riche des marchands s'en retrouve déshonoré. Où et pourquoi il se volatilise est toujours un mystère.

King Orghum's Coffer is a small-sized chest, ordinary in appearance. It is remarkably light, almost weightless, which offers clue to its true magic. Once a day, the Coffer will create gold from naught. When King Orghum himself possessed the Coffer, the supply within was limitless. Those who have found it since report that the Coffer eventually disappears after having dispersed enough gold to shame even the wealthiest of merchants. Where and why it vanishes is still a mystery.

**Utilisation** : Heu et bien ... Je ne sais pas il est en rouge dans mon inventaire, je ne peux donc pas cliquer dessus. Peut-être me donne-t-il une certaine somme en pièce d'or tous les jours de façon automatique ? Pourtant les jours passent et mon butin n'augmente pas ôO

### 6.3 - La Clé du Squelette (Skeleton's Key)

**Description** : Le pouvoir de la Clé du Squelette est très simple, vraiment. Avec elle, n'importe qu'elle porte ou n'importe quel coffre fermé(e) de façon non magique est instantanément accessible au voleur, même au plus maladroit. Mais un voleur particulièrement adroit devrait pouvoir ouvrir les portes closes de façon magique avec cette Clé. Les deux restrictions placées sur la Clé par les mages qui cherchaient à protéger leur magasin étaient que la Clé pourrait être utilisée qu'une seule fois par jour et qu'elle ne serait jamais la propriété d'un voleur pour trop longtemps. Ceux qui ont possédé la Clé se sont rendus riches avant qu'elle ne disparaisse, d'autres sont entrés par effraction dans des endroits où ils n'auraient jamais du être ...

The power of the Skeleton's Key is very simple, indeed. With it, any non-magically locked door or chest is instantly accessible to even the clumsiest of lockpickers. A particularly skillful lockpicker may even open some magically barred doors with the Key. The two limitations placed on the Key by wizards who sought to protect their storehouses were that the Key could only be used once a day and it would never be the property of one thief for too long. Some of those who have possessed the Key have made themselves rich before it disappeared, others have broken into places they never should have entered ...

**Utilisation** : Avec cette clé, plus aucune serrure ne vous résistera !!! Enfin je crois parce que j'ai jamais eu l'occasion de m'en servir : je l'ai jetée aussitôt après l'avoir eue pour aller chercher un autre artéfact XD