


LA GUILDE DES VOLEURS

Solution écrite par Lilou, webmistress du site www.nerevarine.fr

Dernière mise à jour le 28 Octobre 2009

La Guilde des Voleurs est totalement interdite à Cyrodiil. Partout dans la Cité Impériale vous trouverez des affiches  où le Renard Gris, dirigeant de la Guilde des Voleurs, est recherché. En effet, Hieronymus Lex, Capitaine de la Garde Impériale, s'est juré d'arrêter le Renard Gris par tous les moyens !




Mais le Renard Gris dirige sa Guilde depuis 300 ans ! Et personne ne le connaît ni ne l'a vu ! C'est pourquoi aujourd'hui beaucoup de gens pense que le Renard Gris n'est qu'un mythe et que la Guilde des Voleurs n'existe tout simplement pas ... Mais qui est-il alors ?

Et pourtant elle existe ^^ Le Renard Gris est assisté de deux Doyens, Armand Christophe et S'Krivva (ils sont ses yeux et ses mains ^^). La Guilde des Voleurs fait du recel de biens volés mais à la particularité de ne jamais voler aux pauvres qu'elle protège et aide bien au contraire. D'ailleurs les mendiants sont les informateurs de la Guilde.

Les membres de la Guilde des Voleur vénèrent Nocturne, Seigneur Daedra des Ombres, la Maîtresse des Mystères, la Sainte des Soupçons.

Votre rôle sera d'aider le Renard Gris à enlever la malédiction que Nocturne lui a infligée ... Pour quelle raison ? Et comment ? Ok, je vous dévoile un ti truc : les Elder Scroll sont la clé du mystère :-)

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Disciples du Renard Gris 
- Guilde des Voleurs, mythe ou danger ? 
- Courrier du Cheval Noir : Le Renard Gris, Homme ou Mythe ? 

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les quêtes ...

2.1 - à La Cité Impériale auprès d'Armand Christophe

2.2 - à Bravil auprès de S'Krivva


2.3 - Les quêtes du renard Gris


3 - Que faire en cas d'expulsion ?

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

1.1 - Découverte de la guilde des voleurs

Il y a deux manières d'entrer dans la guilde des voleurs :

On apprend que les mendiants sont les yeux et les oreilles de Renard Gris, un grand voleur recherché par la Garde Impériale . Il faut corrompre l'un d'entre eux et il vous dira où le trouver : allez dans les Jardins de Darelloth sur le port vers minuit. Vous y faites la rencontre d'Armand Christophe.

Mais vous avez aussi un autre moyen d'entrer dans la guilde : faites vous emprisonner ! Après avoir purgé votre peine, Myvryna Arano viendra vous remettre une note mystérieuse  : vous avez rendez-vous à minuit au Jardins de Darelloth ^^ (pour qu'elle vienne vous voir, vous devez avoir dormi dans un lit douillet !).

Ainsi pour ces deux méthodes, la quête Découverte de la Guilde des Voleurs s'active.

1.2 - Autres méthodes lol ^^

MAIS il y a deux autres moyens d'entrer dans la Guilde sans passer par cette quête !

Si vous parlez à Nageur de Ville, une argonienne qui traîne dans les rues de Bravil. Engagez la conversation sur Bravil, elle vous dira *"Ha ! Des membres de la guilde des voleurs dans notre belle ville ? Qu'est-ce qui vous fait croire ça ? Jamais ! C'est absurde ! Nous sommes tous des citoyens très respectueux des lois !"* et si vous lui répondez *"Eh, la guilde des voleurs ? Qu'est-ce que c'est ?"* alors elle vous dira de trouver le jardin de Dareloth à minuit pour en savoir plus :-) et ensuite, il suffit de causer à Armand Christophe pour qu'il vous engage ^^

Dernière possibilité (du pur hasard d'ailleurs) : alors que je me promenais dans le Quartier Portuaire, j'ai entendu *"psst par ici !"* : c'était Armand Christophe qui m'adressait la parole. Je n'ai rien pu en tirer au sujet du Renard Gris, mais je l'ai suivi jusqu'à sa maison où j'ai attendu qu'il sorte à Minuit pour le suivre derrière le jardin de Dareloth. En lui parlant à nouveau (avec une bonne affinité), il m'a demandé si je voulais entrer dans la guilde.

Par contre, pour que cette dernière solution fonctionne, il faut avoir regardé l'avis de recherche avant ! Sinon, toutes les meilleures corruptions n'amadoueront pas Armand ^^

2 - LES QUETES

2.1 - A LA CITE IMPERIALE : LES QUETES D'ARMAND CHRISTOPHE

2.1.1 - Que le meilleur voleur gagne

Vous êtes trois à vouloir entrer dans la guilde : vous-même, Methredhel et Amusei. Pour vous départager, Armand Christophe vous lance un défi : le premier à rapporter le journal d'Amantius Allectus 📖 sera admis dans la guilde. Il faut faire très vite !

Amantius Allectus habite le quartier du Temple ^^

Methredhel est très rapide et si elle l'a volé avant vous, tentez de le lui voler quand elle l'aura caché chez elle !

Vous êtes alors reçu dans la Guilde et avez le rang de Pickpocket.

Si vous n'avez pas réussi l'épreuve, pas de panique ! Armand Christophe vous offre une dernière de chance de vous rattraper : voler l'épée de Rohssan, l'armurier du magasin "Une Occasion de Combattre" !

Le Prix du Sang sera de 500 po pour avoir tué Amantius ou Rohssan.

2.1.2 - Le recel de bien

Pour que Armand Christophe vous donne des missions spéciales, vous devez dans un premier temps rapporter un minimum de 50 po d'objets volés à Ongar le Blasé. Il est à Bruma.

2.1.3 - Pas d'impôts pour les pauvres

Une loi autorise la Garde Impériale à collecter les impôts auprès des habitants de la Cité Impériale mais en général, le Quartier Portuaire étant très pauvre, jamais les habitants n'ont été taxés sauf ... depuis que Hieronymus est Capitaine de la Garde Impériale ... Et les taxes récoltées ont été si faibles qu'elles n'ont même pas couvert le prix de la collecte :- (

Armand Christophe veut donc récupérer l'argent des taxes auprès de Hieronymus Lex ainsi que le registre 📖 qui indique qui a payé combien (afin qu'Armand restitue l'argent donné). Allez-y le jour si vous ne voulez pas vous faire repérer ! Le registre est dans le bureau de Hieronymus Lex tout en haut de la Tour des Gardes.

Armand vous nomme Voleur ... mais il est écoeuré, il ne vous prend que le registre, pas l'or car il y en a si peu que vous pouvez le garder :- (

Le Courrier du Cheval Noir parle de cette injustice : Les pauvres chargés de taxes !



2.1.4 - Le recel de bien

Pour que Armand Christophe vous donne des missions spéciales, vous devez maintenant rapporter un minimum de 100 po d'objets volés à Ongar à Bruma.

2.1.5 - La jeune fille elfe

Armand Christophe veut que vous voliez le Buste de Lathasa Indarys. Vous le trouverez dans la crypte de la Chapelle d'Arkay de Cheydinhal (le vol est très simple ^^ et si vous profanez la tombe de la Comtesse, son esprit ne sera pas content du tout LOL).

Mais lorsque que vous reviendrez au Quartier Portuaire, vous verrez de nombreux gardes ainsi que Hieronymus Lex à la recherche d'Armand ! Methredhel vous accoste : elle vous apprend qu'il y a un espion dans la guilde pour le compte du Capitaine de la Garde, c'est Myvryna Arano. Armand a en fait manigancé ce vol de statue pour la faire parler et la démasquer : Myvryna a prévenu le Comte Indarys du vol du buste de sa femme qui a donc naturellement porté plainte contre Armand !

Methredhel vous propose alors de déposer la statue dans l'armoire de Myvryna et de convaincre Hieronymus Lex de fouiller sa maison (n'hésitez pas à jouer avec la roue de la persuasion ^^). Attendez à nouveau minuit pour retrouver Armand : il s'excusera et vous nommera Bandit ; il donnera l'or en récompense.

A partir de ce moment vous pouvez vendre vos objets volés à Dar-Jee, receleur à Leyawiin.

Armand Christophe vous demande de désormais vous adresser à S'Krivva à Bravil pour avoir de nouveau contrat.

Lathasa Indarys est la femme du Comte Andel Indarys de Cheydinhal. Cet homme est le seul "non-impérial" à avoir été promu au rang de Comte malgré le fait qu'il fasse partie de la Grande Maïon Hlaalu en Morrowind. Lui et sa famille sont donc très peu appréciés et de nombreuses rumeurs circulent au sujet du décès de sa femme qui ne serait pas si accidentel que ça ...

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué un des PNJs présents dans la Chapelle d'Arkay.

2.2 - BRAVIL : LES QUÊTES DE S'KRIVVA

2.2.1 - Le recel de bien

Pour que S'Krivva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 200 po d'objets volés à Ongar à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin.

2.2.2 - L'héritage Ahdarji

Ahdarji de Leyawiin s'est fait voler son anneau. C'est Amusei l'argonien le coupable (une vieille connaissance ^^).

S'Krivva a raison quand elle dit que les voleurs indépendants sont dangereux et nuisent à la Guilde ... Souvenez vous : cet Amusei avait été déçu de n'avoir pas réussi le test de recrutement ! Il l'avait dit qu'il deviendrait voleur sans l'aide de la Guilde ! Quelque chose me dit que la Guilde sera bien forcée de le récupérer pour éviter qu'il refasse d'autre co...bétises ^^

Ainsi Amusei est en prison. Donnez-lui un crochet pour qu'il vous explique que l'anneau est en possession d'Alessia Caro. En fait cet anneau lui appartient ! Et quand Amusei a tenté de lui revendre ... Forcément, elle n'a pas apprécié LOL

Ahdarji hait les argoniens et vous demande de tuer Amusei ... ne le faites pas si vous ne voulez pas payer le Prix du Sang ...

Vous allez donc devoir lui voler une seconde fois ! Si vous vous renseignez auprès des gardes du château ou auprès de son intendante, vous apprendrez que la nuit, elle dort sans ses bijoux qu'elle cache dans un petit coffre près de son lit ^^ Vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Si votre affinité avec l'intendante est supérieure à 70, elle vous parlera "des noirs secrets du Château de Leyawiin" ... C'est une salle de torture !!! En effet Hlidara entend les cris des prisonniers depuis les quartiers de la Comtesse ... Ainsi pour trouver cette salle : allez dans les sous-sols du Château et au sud de la pièce, trouvez un tonneau avec un levier. Je ne vous en dis pas plus, c'est tout droit lol : vous trouverez cette salle morbide puis les quartiers de la Comtesse.

Dans la boîte à bijoux, vous trouverez un fragment d'une lettre (ou d'un livre) : "Deviner les Parchemins des Anciens" et vous saurez plus tard ce que sont ces fameux parchemins :-)

Ahdarjí sera ravie et vous donnera de l'or ^^

S'Krívva vous offrira aussi de l'or en récompense (et deux fois plus si vous avez accusé Amusei auprès d'Ahdarjí !). De plus, vous serez alors promu au rang de Rôdeur.

Vous apprendrez que la Comtesse quitte la ville en milieu de mois pour se rendre à Chorrol (entre le 15 et le 17), attention donc à la date du jour LOL

Ahdarjí vous explique que cet anneau lui sert à intercepter et à décoder les missives du Comte de Leyawiín ^^

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué un garde ou n'importe quel PNJs présents dans le château de Leyawiín.

2.2.3 - Le recel de bien

Pour que S'Krívva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 300 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiín.

2.2.4 - Mauvaise orientation

Hieronymus Lex a déployé ses gardes sur le port de la Cité Impériale (quel têtù celui là !). S'Krívva vous demande de retrouver Methredhel pour l'aider à le faire partir.

Methredhel se cache chez Dynari Amnis, sur la Place Talos. Elle vous explique que Hieronymus a concentré toutes ses troupes sur le Port ... Elle veut donc organiser quatre vols simultanés pour forcer Hieronymus à redéployer les Gardes comme avant !

Votre rôle sera de voler le Bâton de Glace de Hromír à l'Archimage (oui le grand manitou des mage ^^) et de laisser une note du Renard Gris dans sa commode. Tous ces vols faits en même temps obligeront alors Hieronymus à replacer ses gardes ailleurs que sur le port !

Ensuite Methredhel vous demande de rester près de Hieronymus afin de le surveiller. Le plan a bel et bien marché, un drémora, envoyé par Ontus Vaním de l'Université Arcane, viendra lui donner une note lui donnant l'ordre de remettre des gardes à l'Université au plus vite parce qu'un vol important y a été commis.

Enfin Methredhel vous demande de remettre le bâton dans le coffre de Ontus Vaním. Car le but ici n'était pas de posséder le bâton mais de forcer Hieronymus à partir de manière à ce qu'Armand Christophe puisse sortir de sa cachette ^^

S'Krívva vous nommera Monte-en-l'air et vous donne de l'or.

Vous pourrez dorénavant receler vos objets volés à Luciana Galena à Bravil.

Après ce fiasco, le Courrier du Cheval Noir en fera sa une : Raid côtier échoué !



Le Bâton de Glace de Hromír serait un artefact de Nocturne. Dans la chambre de l'Archimage vous trouverez un fragment de papier sur lequel est écrite une partie de la Chanson de Hromír. Cette chanson peut être trouvée complète dans le jeu : Hromír s'en serait servit pour combattre Nocturne, on peut supposer que cet artefact représente beaucoup pour la Guilde des Voleurs.

Quant à Ontus Vaním, bien qu'il soit chercheur à l'Université Arcane, il n'y est jamais. Il paraît très vieux, il doit être en retraite ^^

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué n'importe quel PNJs présents dans l'Université Arcane.

2.2.5 - Le recel de bien

Pour que S'Krívva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 400 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiín ou Luciana Galena à Bravil.

2.2.6 - Histoire oubliées

S'Krívva veut le livre *"Histoire perdues de Tamriel"* et elle vous demande d'aider Theranis à le retrouver à Skingrad.

Le problème est que Theranis est en prison lol (décidemment !). Il vous faut donc trouver un moyen d'y entrer pour le libérer ! En fait vous avez deux moyens :-)

Tout d'abord, c'est pas la peine d'user de corruption auprès du geôlier, il sera pas content du tout LOL,

Par contre il vous dit que Shum gro-Yarug, l'intendant du château, cherche du personnel ... Effectivement il a besoin d'un livreur de repas pour les prisonniers comment ça tombe bien ^^

Si non, vous pouvez passer par un tunnel secret : entrez dans le château et aller vers la salle à manger, puis passez la porte qui mène vers la cave à vins. Près d'une petite pièce fermée avec une porte, vous pouvez actionner un chandelier mural : il ouvrira un passage secret qui vous mènera aux souterrains ! Dans les souterrains, il y a une manivelle à actionner aussi pour ouvrir un mur en pierre : vous êtes directement dans la Prison ^^

Mais Theranis n'est pas dans sa cellule ... Et un autre prisonnier, Larthjar, vous parle de la Dame Pâle : elle aurait enlevé Theranis et un argonien ...

Tientientien ... vous pensez au même argonien que moi ?

Suivez les traces de sang : elles vous mèneront à La Dame Pâle, une vampire ! Beurk tuez la ! En fait vous repassez par votre passage secret préféré jusqu'à la cave à vins ^^ L'entrée est au niveau d'un grand tonneau et s'ouvre via un chandelier mural plein de sang.

Theranis est mort mais si vous aidez Amusei (j'vous l'avais dis P.T.D.R) à s'évader, il vous aidera à son tour pour le livre. Il vous récite ce que Theranis lui a dit de dire à un membre de la Guilde avant de mourir : le livre est derrière la maison de Nérastarel, sous un buisson. S'Krívva vous offre de l'or en récompense.

Amusei se rachète une conduite, je vous l'dis moa !!! Il en a marre de la prison et décide de s'engager dans la Guilde des Voleurs XD

La Dame Pâle est une vampire qui profite de la présence des prisonniers pour ne pas manquer de sang humain. Elle les enlève et au bout de la troisième saignée, ils ne reviennent en général jamais LOL. Les geôliers sont au courant de sa présence car ils vous diront : "Mina ? Je vous conseille d'éviter de vous enquêter à son sujet. Elle... euh, elle pose des questions aux prisonniers. Il vaut mieux éviter de l'énerver." ... Mais le Comte Hassildor ? Si vous avez fait les quêtes de la Guilde des Mages, vous savez que le Comte est un vampire lui aussi mais qu'il déteste ses congénères qui cèdent à leur instinct. Je suppose donc qu'il n'est pas au courant de la présence de cette Dame Pâle ou s'il l'est, je suppose qu'il profite lui aussi des bouteilles de sang humain !

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué un garde ou n'importe quel PNJs présents dans le château de Skingrad.

2.2.7 - Le recel de bien

Pour que S'Krívva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 500 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil.

2.2.8 - Prendre soin de Lex

S'Krívva veut que vous fassiez en sorte de forcer la mutation de Hieronymus Lex de la Cité Impériale vers la Garde d'Anvil. En effet, la Comtesse Umbranox d'Anvil cherche un nouveau Capitaine de la Garde ; ainsi le Commandant de la Légion Impériale lui a envoyé une liste de candidats possibles ... sur cette liste Hieronymus n'est pas recommandé, il vous faudra donc la trafiquer !

S'krívva ne sait pas pourquoi le Renard Gris prend à cœur la protection de la famille Umbranox et Dame Umbranox en particulier. Elle vous dit que : *"Et même si Lex constitue un problème pour la guilde, sa détermination et sa loyauté sans faille en feraient le parfait protecteur pour Dame Umbranox."*

Et lors des chargements de jeu, vous lirez par moment que Dame Umbranox vit seul et que son mari a disparu il y a longtemps ... Serait-ce lui le Renard Gris pour qu'il l'a protégé ainsi ?

Hop vous voilà parti à Anvil. Tout d'abord, les mendiants vous conduiront auprès d'Orrin, le forgeron du château mais aussi un allié sympathique qui vous montrera un passage secret. Vous n'aurez donc aucune difficulté à voler la liste de candidats officielle dans le bureau de Dairihill, l'intendante de la Comtesse.

Évitez de parler à Dairihill alors que la liste est dans son inventaire ... Elle vous la reprendra et vous devrez aller les rechercher dans son bureau une seconde fois MDR Merci à Bloodtower d'en avoir fait les frais XD

Ensuite, vous devrez trouver un faussaire afin qu'il trafique cette liste de manière à recommander Hieronymus Lex. Là encore, les mendiants vous aideront à le trouver ^^ et 24h plus tard voici la nouvelle liste de candidats ♥ !

Maintenant, il faut officialiser cette lettre en y appliquant le Sceau de la Légion Impériale : vous le trouverez dans les bureaux de la Légion, à la Prison Impériale.

Enfin, il ne vous reste plus qu'à donner en main propre cette missive à la Comtesse qui en échange vous dira de remettre l'ordre de mutation ♥ à Hieronymus !

Au passage, Dairihill sera pas très contente de vous ... elle qui projetait de pistonner son cousin MDR

S'Krivva vous donnera de l'or en récompense et vous nommera Ombre Furtive, ce qui vous permettra de faire appel à Orrin, le forgeron du château d'Anvil, pour receler vos objets volés ^^

Elle n'aura plus de quête à vous donner et vous dira d'attendre que les messagers du Renard Gris vous contactent !

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué un garde d'Anvil ou de la Cité Impériale ou n'importe quel PNJs présents dans le château d'Anvil, ou les geôliers.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera un article sur cette mutation : Capitaine de la Garde nommé



2.3 - LES QUÊTES DU RENARD GRIS

2.3.1 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 600 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil.

2.3.2 - Regard aveugle

Il vous faudra attendre dans une ville pour que Methredhel vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Helvius Cecilia à Bruma.

Si vous vous dormez dans un lit, le messenger vous réveillera ^^ ça peut accélérer l'avancement des quêtes :-D

Il vous demande de récupérer la Pierre de Savilla dans le Temple de la Phalène Ancestrale. N'hésitez pas à parler à Frère Holger, un moine pacifiste qui vit dans la Cellule du Moine, pour qu'il vous ouvre l'entrée (pensez à avoir une bonne affinité avec lui !). La pierre de Savilla n'est pas difficile à trouver, c'est tout droit lol.

Le Renard Gris est ravi : il vous explique que cette Pierre va lui permettre de voir les défenses du Palais Impérial ! Vous recevez de l'or en récompense.

Il est temps de vous donner quelques informations sur l'Ordre de la Phalène Ancestrale. Les moines vivent au Palais Impérial, à la Cité Impériale. Ils sont les seuls à savoir lire et interpréter les Parchemins des Anciens (les Elders Scrolls !) mais cette lecture est magique et les rend petit à petit aveugles ... Et lorsqu'ils ne voient plus rien, ils se retirent alors au Temple de la Phalène Ancestrale jusqu'à la fin de leurs jours. Vous trouverez dans la Cellule du Moine ce livre intitulé "Pensées de la Phalène Ancestrale" ♥.

Si vous avez fouillé les coffres, vous êtes sûrement tombés sur une lettre qui résume une "Enquête sur le Capuchon Gris" ♥. Cette lettre va déclencher l'item "Capuchon de Nocturne" dans la boîte de dialogue du Renard Gris et ce qu'il vous dit est très intéressant : "Je vois. Je suppose qu'il m'est impossible de vous le cacher. Impossible de le cacher ? Quelle farce ! Toute ma vie n'est que cachotteries. Tout ce que raconte ce document est vrai. Mon identité ne peut être connue. En fait, je viens juste de vous dire mon vrai nom à deux reprises, et pourtant, vous ne vous en souvenez pas. Nous nous sommes déjà rencontrés, vous et moi, du temps où je ne portais pas encore le capuchon. Mais, dans vos souvenirs embrumés, cet homme et moi sommes

deux personnes distinctes. Même ma propre famille est incapable de me reconnaître. Je donnerais tout pour être libéré de la malédiction du Capuchon gris.". Cet artefact de Nocturne est vraiment extraordinaire !

Ainsi, on se doute de la suite des événements, le Renard Gris a besoin de vous pour trouver le moyen de se débarrasser de ce Capuchon Gris. Il vous dit que vous l'avez déjà rencontré ... Mais si le Renard Gris a 300 ans, il devait être bien décrépí celui que vous avez rencontré LOL. Non plus sérieusement, si ce Capuchon Gris enlève l'identité du porteur, il y a forcément eu plusieurs Renards Gris au fil des siècles mais aux yeux des gens, cette identité du Renard Gris est la même quelque soit la personne qui porte le masque.

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué un des trois moines pacifistes : Frère Hjar, Frère Holger ou Frère Hridi.

Sachez que vous "avez le droit" de tuer le gardien de la pierre ^^ et d'ailleurs il possède sur lui un bijou enchanté levéllé et si votre perso est au delà du niveau 20, ça peut devenir trèèèèèè intéressant !!! Il est tout à fait possible d'attendre qu'il réapparaisse pour le tuer à nouveau :D (retournez dans les Cavernes et attendez 73h ^^).

2.3.3 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 700 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil.

2.3.4 - Flèche d'extraction

Il vous faudra attendre à la Cité Impériale pour qu'Amusei vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Malentus Aerus à Chorrol.

Il veut que vous récupériez la Flèche d'extraction à Fathis Aren, un puissant mage de Bravil. Sur place, les mendiants vous diront que Fathis Aren est tout le temps dans sa tour et qu'il doit bien exister un passage secret qui y mène ^^ et effectivement, vous trouverez une porte secrète dans la chambre de Fathis Aren qui vous mènera à sa grotte.

Attention : Prévoir une cinquantaine de crochets !!!!

Vous serez probablement "coincé" devant une porte impossible à crocheter : l'issue est ailleurs, via un tunnel sous l'eau. Voici un ti screenshot pour vous mettre sur la voie :



Et si vous décidez de nager tout au fond du gouffre, un poisson carnassier géant viendra vous faire la fête à coup de mâchoire LOL

Voici un détail plutôt pratique : sauf si vous jouez un argonien, n'hésitez pas à utiliser un sort ou une potion de respiration aquatique et descendez au fond du gouffre. Vous trouverez une porte (fermeture niveau très facile) qui vous mènera dans la Baie du Niben ! Vous avez même un coffre à piller ^^ Ça vous permet de faire une tite pause si besoin !!!

Fathis Aren sera tout en haut de sa tour (Tour de l'Empereur Zéro). La pointe de flèche en forme de clé se trouve dans son coffre de pierre et pour vous faciliter la tâche, il n'est pas "rouge", vous pouvez donc la prendre, Fathis ne dira rien LOL

Le renard Gris vous nomme Maître de la guilde ^^ et vous avez un nouveau receleur : Fathis Ules à la Cité Impériale.

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué un garde ou n'importe quel PNJs présents dans le château de Bravil ou Fathis Aren.

2.3.5 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 800 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil ou Fathis Ules à la Cité Impériale.

2.3.6 - Les bottes de Jak Talon-Léger

Il vous faudra attendre dans une ville pour qu'Amusei vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Ganrendel à Cheydinhal.

Pour son "plan", il a besoin des Bottes de Jak Talon-Léger. D'après lui, le dernier descendant de Jak est le Comte d'Imbel : Jakben. Les mendiants de la Cité Impériale vous diront que sa maison est sur la Place Talos. Ils vous diront aussi qu'il ne sort que la nuit... un vampire ce Comte ???

Si c'est un vampire, il est en tout cas TRES peureux ! Dès qu'il vous voit, il est mort de trouille et vous dit que les Bottes de son ancêtre sont dans les Catacombes de sa maison et il vous donne la clé !

Vous trouverez dans son bureau (dans ses Quartiers Privés) un livre sur la "Généalogie des Imbel" et bien que le journal se mettra à jour, si vous ne le ramassez pas, ça ne change rien pour la suite de la quête ^^

Effectivement, l'endroit est infesté de vampire donc faites attention ^^ Vous trouverez le cercueil de Jak au fond des catacombes mais ... les Bottes n'y sont pas ! Par contre, il y a son journal intime : et vous apprenez que Jak Talon-Léger est le Comte d'Imbel !! Il arrive alors vers vous et vous attaque ! Tuez-le et récupérez ses Bottes qui possèdent un enchantement permanent de 50 pts en acrobatie ... intéressant !

Le Renard Gris vous donne de l'or en récompense et vous nomme Maître de la Guilde ^^

Dans son journal, Jak dit qu'il était associé (il y a très très longtemps apparemment) à un très grand voleur ... Ce dernier aurait volé Nocturne en personne ! Serait-ce le voleur qui aurait volé le Capuchon Gris ?!? Vous pourriez questionner le Renard Gris à ce sujet et il vous répondra ceci : "Ah. Il semblerait que vous ayez découvert une tranche d'histoire que peu de membres de la guilde des voleurs connaissent. Je ne suis pas le premier Renard gris. Le premier a péri peu de temps après avoir dérobé le Capuchon noir et reçu la malédiction de Nocturne. Mais un autre voleur de la guilde a alors repris le capuchon, prenant du même coup l'identité du Renard gris et la malédiction allant avec l'objet. Personne ne s'était rendu compte du changement. Au fil des siècles, il y a eu plusieurs dizaines de Renards gris. Pour le monde entier, il a l'air immortel et immuable. J'espère bien être le dernier de la lignée."

Le Prix du Sang sera de 1 000 po pour avoir tué Gemellus Axius, le serviteur de Jakben.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera un article : Un nid de vampire dans la capitale !



2.3.7 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 1 000 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil ou Fathis Ules à la Cité Impériale.

2.3.8 - Le vol ultime

Il vous faudra attendre dans une ville pour qu'Amusei vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Othrelou dans les Jardins Elfiques de la Cité Impériale.

Il veut un des Parchemins des Anciens. Il vous dit qu'il le veut pour la gloire de la Guilde ! C'est THE vol du siècle !! Et ça fait 11 ans qu'il prépare le coup et il a pu peaufiner tout ça grâce à la Pierre de Savilla ! La marche à suivre paraît assez compliquée mais tout est écrit dans le plan du grand vol.

Un gros conseil : préparez vous bien en achetant de très nombreux crochets, des marteaux pour réparer vos armes et armures, des potions si besoin, des sorts etc etc ...

Dans un premier temps, vous devrez ouvrir la Vieille Voie en activant le Verre du Temps. Ce dernier est en fait un sablier géant stocké dans la Crypte du Palais Impérial. Y aller ne pose pas de problème : la ronde des gardes est facile à éviter.

Ensuite, vous pouvez vous diriger vers la Vieille Voie : prenez l'entrée pour le tunnel sud-est dans l'Arboretum, puis dirigez vous vers sous la Salle Sanglante et enfin vers les égouts du Palais. Puis de la Vieille Voie, vous passerez par les Catacombes Perdues. A ce moment là, les Bottes de Jak Talon-léger vous seront utiles pour sauter sur une plateforme en hauteur afin d'activer deux commandes qui vous ouvrira une grille ; le chemin mène alors à la Salle des Époques (il y a même un matelas sur cette plateforme, alors profitez-en pour dormir un peu si besoin ^^).

Dans cette salle, il y a tout au fond une colonne à trou à serrure : c'est celle ci que vous devrez activer avec la flèche d'extraction. Cependant la plate forme sur laquelle vous devez tirer cette flèche est hors d'accès ! Pas de panique car si vous faite le tour de la pièce, vous trouvez un passage derrière une grille (vers le sud). Descendez ensuite dans la seconde Salle des Époques. Dans cette seconde salle, il y a la commande qui rendra la plateforme accessible ^^

Je reçois beaucoup de mail au sujet de cette épreuve alors qu'elle est pourtant relativement linéaire. Le bouton poussoir bleu qui ouvre l'accès à la seconde Salle des Époques est à gauche tout de suite après la grille située vers le sud de la grande salle. Puis le bouton poussoir bleu qui abaisse les murs donnant accès à la plateforme est tout au bout dans cette seconde Salle des Époques ici :



Il ne vous reste plus qu'à décocher votre flèche d'extraction ^^ (n'hésitez pas à faire quelques essais avant ou à sauvegarder juste avant ^^). Évidemment, les Gardiens Ayléides tenteront de vous arrêter !

Vous vous retrouverez dans la Salle de la Garde Impériale ! Faufilez vous en toute discrétion vers la Bibliothèque :-). La porte sera d'ailleurs fermée et elle est près d'une grille : refaites le tour pour actionner la manivelle située près du siège (de l'autre côté de la grille donc ^^).

Enfin ! Asseyez-vous sur le siège ! Vous l'avez bien mérité ^^ et un moine vous apportera le Parchemin des Anciens 🐉 tant convoité par le Renard Gris.

Allez hop ! Fuyez ! Enfin non LOL, chuuuut partez quoi, silencieusement, tranquillement ^^

Votre issue de secours est la cheminée de la chambre du Mage de Guerre Impérial : avant de faire le grand saut, mettez les Bottes de Jak ^^

Il ne vous reste plus qu'à faire demi tour dans les égouts ... Par contre, vous trouverez une trappe menant au sous-sol du magasin La Meilleure Défense dès que vous arrivez dans les égouts du Marché : n'hésitez pas la crocheter la trappe, ce sera bien plus rapide de passer par là que de déambuler dans les égouts en compagnie des vampires !

Si vous avez le malheur de vous faire repérer ou même s'il vous venait la mauvaise idée de tuer un des moines alors cette quête ne pourra jamais se terminer ! Le Prix du Sang ne suffira pas ... Vous serez d'office banni à jamais de la Guilde et le Renard Gris sera introuvable ! Le seul moyen ? Recharger !

Et voilà, le Renard Gris est très content de vous mais il vous demande une dernière faveur avant de vous donner votre récompense : celle de remettre une alliance à la Comtesse Umbranox d'Anvil.

Incroyable : la Comtesse reconnaît l'alliance de son mari Corvus Umbranox disparu il y a plus de dix ans ! A ce moment là, l'étranger qui vous avait trafiqué la liste de candidat pour forcer la mutation de Hieronymus arrive ... Il met le Capuchon Gris ... C'est le Renard Gris ! Mais c'est aussi Corvus !

"Par le pouvoir que me confèrent les Parchemins des Anciens, je déclare qu'Emer Darelloth est le vrai voleur du capuchon de Nocturne" : c'est l'incantation qu'il récite ... Et sa femme le reconnaît dès qu'il enlève le Capuchon ! Il explique tout à sa femme mais elle est tout de même très en colère LOL

Duis Corvus vous parle et vous remet le Capuchon Gris de Nocturne : ne vous inquiétez pas, le vol du Parchemin des Anciens lui a servi pour enlever la malédiction qui pesait sur le Capuchon. Ainsi quand vous le porterez, on vous reconnaîtra comme étant le Renard Gris mais dès que vous l'enlèverez, vous ne resterez pas dans l'ombre, vous redeviendrez vous même :-)
Et il rajoute : *"Personne ne pourra voir que vous êtes la personne qui vient juste d'ôter le capuchon. Pour eux, le Renard gris a disparu, purement et simplement"*. Pratique pour les vols LOL

ENCHANTEMENT	VALEUR
Devenir le Renard Gris Détection de vie 120 pieds Fortification de discrétion 25 pts Plume 200 pts	0

Votre QG est la Maison de Darelloth, sur le Quartier Portuaire de la Cité Impériale. Il n'y a rien de spécial à y faire, je veux dire par là que vous n'avez pas à gérer votre Guilde (comme pour la guilde des guerriers par exemple).

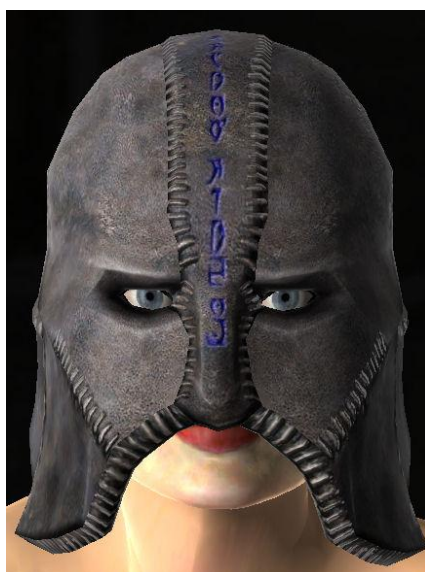
Ainsi vous en savez un petit peu plus : c'est Emer Darelloth qui a osé voler le Capuchon Gris à Nocturne et c'est donc de lui que parlait le journal de Jak Talon-léger. C'est le vol de cet artefact qui a provoqué la colère de l'altesse Daédra et donc la malédiction ! C'est grâce au Parchemin des Anciens que la malédiction a pu être levée. Vous comprenez donc que ces Parchemins sont de puissants outils prophétiques ^^

On comprend mieux aussi la volonté de faire muter Hieronymus pour la protection de Dame Umbranox ^^

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera un article sur le vol : Casse du Palais ?



Vous remarquerez des symboles daédriques inscrits en bleu sur le Capuchon Gris. Il est écrit ceci :



SHADOW HIDE OU

Soit si on transfère l'alphabet daédrique au notre, on lit "SHADOW HIDE OU" ce qui veut dire "Que l'ombre vous cache" ... LA devise des voleurs isn't it ? Oui, le Y n'a pas été mis et je ne sais pas pourquoi LOL

3 - QUE FAIRE EN CAS D'EXPULSION ?

Les règles de la Guilde des Voleurs sont pourtant simples : ne jamais tuer ou voler un membre de la Guilde, ne jamais tuer lors de vos quêtes (vous n'êtes pas une guilde d'assassins !), et ne jamais tuer ou voler aux mendiant.

Sinon, vous devrez payer une somme d'argent à Armand pour réintégrer la Guilde :

- 200 pour un vol

- 500 pour une attaque
- 1 000 pour un meurtre

Vous aurez aussi à payer le Prix du Sang pour tout meurtre durant vos quêtes, mais ça, je le détaille pour chacune d'entre elle ^^