

LA CONFRÉRIE NOIRE

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

Dernière mise à jour le 13 Décembre 2012

La Confrérie Noire est une guilde d'assassins gérée par Astrid. Les membres de cette guilde assurent des assassinats selon un contrat signé entre la Confrérie Noire et la personne faisant appel à elle.

Autrefois, la Confrérie Noire était dirigée par la Mère de la Nuit. Et lorsqu'un particulier pratiquait le Sacrement Noir, la Mère de la Nuit entendait sa prière, en parlait à son Oreille Noire qui prenait contact avec cette personne pour voir les modalités du contrat. Mais le culte de la Mère de la Nuit a disparu depuis longtemps et Astrid n'y croit plus désormais ... C'est elle la Maîtresse de la Confrérie Noire ! Même si les Sacrements Noirs sont toujours pratiqués, Astrid s'y rend parce qu'elle en a entendu parler par les rumeurs et non pas parce que la Mère de la Nuit l'a envoyée !

Cependant la venue de Cécéron depuis Cyrodiil, le Gardien de la Mère de la Nuit, avec le cercueil contenant le cadavre antique de la Mère de la Nuit, va chambouler la Confrérie Noire de Bordeciel !

La Mère Impie cherche toujours son Oreille Noire et elle vous aura trouvé. Grâce à vous et au contrat qu'on vous aura confié, la Confrérie Noire de Bordeciel renaîtra de ces cendres ... Mais dans un bain de sang.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Frères des Ténèbres* 
- *La Vérité de la Mère de la Nuit* 
- *Témoign Sacré* 
- *Feu et Ténèbres* 
- *Un baiser, chère mère* 

Ceux qui ont joué à Oblivion apprendront que la Crypte de la Mère de la Nuit de Bravil a été détruite pendant la guerre menée contre l'invasion Thalmor. Et c'est depuis sa destruction que le ou la dernier(e) Oreille Noire est mort(e).

Dans Oblivion, une Oreille Noire était l'Écouteur :-)

SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Confrérie Noire
- 2 - Cheminement de la quête principale
- 3 - Les contrats de Nazir
- 4 - Autres quêtes

1 - ENTRER DANS LA CONFRÉRIE NOIRE - LA FIN DE L'INNOCENCE

Les rumeurs vous apprendront qu'un certain Aventus Aretino tente d'appeler la Confrérie Noire avec un Sacrement Noir. Aventus habite à Vendaume.

Dès que vous arriverez près de sa maison, vous surprendrez une discussion entre Grimvar, un enfant, et Idesa Sadri. Idesa n'arrivera pas à faire croire à Grimvar que les rumeurs sont infondées ... Aventus a bel et bien fait un Sacrement Noir ; et c'est à ce moment-là que vous comprenez qu'Aventus est un enfant. Idesa vous expliquera que la mère d'Aventus est morte et qu'il a ensuite été placé dans un orphelinat.

La maison d'Aventus Aretino est facile à crocheter. Vous entendrez l'enfant réciter sans cesse sa prière : *Mère adorée, mère adorée, envoyez-moi votre enfant, car les péchés des indignes doivent être lavés dans le sang et la peur.* Par terre vous trouverez une lettre du Chambellan stipulant son placement à l'Orphelinat 

Ce petit débrouillard sera heureux de vous voir ! Même si vous lui dites que vous ne faites pas partie de la Confrérie Noire, il ne vous écoutera pas et vous suppliera de tuer Grelod la Douce, la directrice de l'Orphelinat Honorem à Faillaïse. Il vous promet son héritage en récompense. Vous devez donc honorer ce contrat :-)

On se demande comment un enfant ait pu réaliser le Sacrement Noir !

Effectivement, Grelod n'a de douce que son surnom ... Elle est complètement folle et tyrannique avec les enfants de l'Orphelinat, au grand dam de Constance, son assistante ... Mais qui ne peut rien faire malheureusement si ce n'est apporter un maximum aux enfants :-)

Assassiner Grelod sera d'autant plus simple si vous attendez qu'elle aille se coucher. Les enfants de l'Orphelinat crieront *hourraaa* lorsque vous l'aurez tuée ! Et le petit Aventus sera lui aussi ravi de l'apprendre. Il vous offrira une assiette en argent pour vous remercier.

Plus tard, un messenger vous remettra une note mystérieuse représentant une main noire avec une phrase : *Nous savons tout*. Ainsi la Confrérie Noire vous a à l'œil !!! Et ils sont visiblement au courant que vous leur avez "volé" un contrat !



Mais pour que la Confrérie Noire vous contacte enfin directement (et donc pour que les quêtes continuent ^^), il vous faut dormir ...

2 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

2.1 - Mauvaises Fréquentations

Après une bonne nuit de sommeil, vous vous réveillez vaseux dans une cabane abandonnée. Une certaine Astrid s'adresse à vous.

Elle fait visiblement partie de la Confrérie Noire et elle n'est pas très contente. Elle vous dit que le contrat de Grelod revenait de droit à la Confrérie Noire et que vous leur avez volé cette exécution. Elle exige que vous remboursiez ce meurtre ! Et elle vous impose pour cela un jeu morbide : il va vous falloir trouver qui, parmi les trois prisonniers cagoulés et menottés qu'elle a amenés avec elle, a sa tête mise à prix.

- Fultheim l'Intrépide est un mercenaire nordique. Il vous avoue que son métier l'oblige à tuer parce qu'il obéit toujours à celui qui le paye.
- Aléa Quintus est une femme nordique qui élève seule ses 6 enfants ... Et quel caractère XD
- Vasha un khajiit se présentant lui-même comme étant un receleur, un tueur, un souilleur de jeunes filles. Il vous menace clairement !

Et vous n'avez pas le choix, pour sortir de cette cabane, vous devez tuer. D'ailleurs, votre choix importe peu. Vous pouvez même tuer les trois prisonniers ! Un peu de zèle ne fait pas de mal XD

Astrid vous donne alors la clé de la cabane ; vous êtes libre de partir. Elle vous demande de la rejoindre dans le Sanctuaire de la Confrérie Noire près d'Épervine. Elle vous donne le mot de passe à réciter devant la porte d'entrée.

La voix caverneuse de la Porte Noire vous demande *Quel est le chant de la vie ?*, vous devrez alors répondre *Silence, mon Frère*.

Astrid vous souhaite la bienvenue dans votre nouvelle famille et vous offre l'Armure Sybilline.

NOM	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Coule Sybilline	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	2	13	110
Armure Sybilline	Augmente la résistance au poison de 50%	7	29	225
Gants Sybillins	Les dégâts infligés par les coups dans le dos doublent	2	8	120
Bottes Sybillines	Le porteur se déplace silencieusement	2	8	200

Cependant il existe une autre tenue de la Confrérie Noire que vous trouverez sur une étagère sur la droite dans l'entrée :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Capuchon Sibyllin	La furtivité augmente de 25%	0,5	10	105
Robe Sibylline	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer		18	200
Bandages Sibyllins	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main		6	45
Chaussures Sibyllines	Vous vous déplacez plus silencieusement		/	45

Vous trouverez aussi sur la même étagère une Coule Sybillines Ouverte avec le même enchantement et les mêmes statistiques que la Coule Sybilline.

Votre nouvelle famille vous accueille. Vous faites la connaissance d'Astrid, la Maîtresse des lieux, d'Arnbjorn, son mari loup-garou, Festus Krex, le mage ronchon, Babette, la vieille jeune fille vampire, Veezaraa un argonien, Gabriella et enfin Nazir un Rougegarde Alrik qui vous donnera vos contrats d'assassinat.

*J'ai adoré la présentation de Gabriella :-D. Elle vous dit qu'elle aime les clairs de lune, les longues promenades sur la plage, le tricot et les licornes, et elle ajoute *D'ailleurs, un soir de clair de lune, je me suis promenée longuement sur la plage et j'y ai vu une licorne... que je me suis empressée de poignarder avec une aiguille à tricoter LOL**

ICI l'animal de compagnie est une Grivépeire ; son nom n'apparaît pas dans le jeu mais d'après le Création Kit, elle en a un, elle s'appelle Lis ^^ Et dans sa petite tanière, vous trouverez le squelette de Gaston Bellefort. Il possède une note griffonnée à la hâte 🐾. Et sachez qu'il est l'auteur du livre intitulé La vérité de la Mère de la nuit 🐾 ^^

Pour ceux qui ont joué à Oblivion, vous noterez que les Cinq Principes de la Confrérie Noire ne sont plus observés. Et vous trouverez encadrés un peu partout dans le Sanctuaire, une vieille affiche sur laquelle sont annotés ses Cinq Principes, comme s'ils étaient un lointain souvenir !

2.2 - Sanctuaire

Astrid n'a pas de mission à vous confier pour l'instant. Elle vous demande donc de vous adresser à Nazir pour qu'il vous donne des contrats d'assassinat.

Nazir vous donne 3 contrats. Vous avez la possibilité d'exécuter les trois d'un coup ou un par un. Vous faites comme bon vous semble ! Chaque contrat vous rapporte une récompense en pièce d'or.

De retour au Sanctuaire, vous ferez la connaissance de Cicéron, qui vient d'arriver de Cyrodiil avec ... le cercueil de la Mère de la Nuit !

Cicéron porte une tenue de Bouffon ... Et il est complètement fou !

Cicéron vous explique qu'il a dû fuir Bravil complètement ravagée par la guerre entre le Thalmor et l'Empire. La crypte de la Mère de la Nuit a été profanée ! Son rôle de Gardien consiste à protéger le cercueil de la Mère de la Nuit et comme il savait qu'il restait un dernier Sanctuaire à Bordeciel, il est donc venu se réfugier ici ...

Pour Astrid, la venue de la Mère de la Nuit ne changera rien au fonctionnement du Sanctuaire ; pour elle, la Mère de la Nuit représente un chapitre de l'histoire de la Confrérie Noire qui est terminé depuis très longtemps. Cela en est de même pour vos acolytes ; seul Festus Krex est content que la Mère de la Nuit soit là, car selon lui, c'est une honte que la Confrérie Noire ait oublié les dogmes en courant après des contrats minables qui font d'eux de vulgaires coupe-jarrets !

On peut commencer à deviner l'inquiétude d'Astrid. Elle veut rester la dirigeante du Sanctuaire et la présence de la Mère de la Nuit pourrait changer beaucoup de chose ...

2.3 - Un Deuil Impossible

Astrid vous donne votre première mission : une certaine Muiri a réalisé le Sacrement Noir. Elle vous demande d'aller la voir à Markarth et d'exécuter sa demande.

A ce propos, Gabriella est très surprise de la démarche d'Astrid. Normalement, c'est Astrid qui prend contact avec les clients et qui envoie ensuite l'un ou l'une d'entre eux pour exécuter le meurtre.

Muiri travaille au magasin Remède de la Vieille à Markarth, elle est l'assistante de l'apothicaire Bothela.

Muiri habitait autrefois Vendaume. Elle était très proche de la famille Brise-Bouclier notamment auprès de Tova qui la considérait comme sa fille ; elle était donc comme une sœur pour Nilsine et Friga, les filles de Tova et Torbjorn Brise-Bouclier. Mais Friga a été assassinée. Alain Dufont a entendu parler de ce meurtre, c'est pourquoi il est venu à Vendaume soi-disant pour aider les Brise-Bouclier dans leur peine ... pour mieux les détrousser ! Il a donc séduit Muiri qui n'a rien vu venir pour mieux se rapprocher de Tova et Torbjorn ...

Elle se sent donc trahie des deux côtés : par son ex-amant d'une part mais aussi par la famille Brise-Bouclier qui refuse d'entendre son innocence. Alors ce n'est pas un meurtre qu'elle va vous demander, mais deux ! Vous devez tuer Alain Dufont mais aussi Nilsine Brise-Bouclier, la sœur de Friga. Le premier pour se venger, le deuxième pour donner une bonne leçon à Tova.

Elle vous a même concocté un poison puissant à base de fleur de lotus qui peut vous aider.

Le meurtre de Nilsine Brise-Bouclier est facultatif. Il vous permet de recevoir une meilleure récompense ^^

Alain Dufont est le chef d'un groupe de bandit qui se terre dans les Ruines Dwemers de Raldbthar ; il possède un marteau de guerre unique appelé Thaumartel. Quant à Nilsine, vous la trouverez à Vendaume.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Thaumartel	La santé et la vigueur de la cible subissent 5 points de dégâts de glace Langueur 50% pendant 3 secondes	33	24	18	60	1 lingot de fer

Muiri vous paiera en pièce d'or pour le meurtre d'Alain, et si vous avez choisi d'honorer le deuxième meurtre, elle vous offrira son anneau qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau de Muiri	Les potions créées sont 15% plus puissantes	100

Plus tard, si vous visitez la maison du Clan Brise-Bouclier, vous trouverez Tova morte dans sa chambre. Elle s'est suicidée et a laissé une lettre d'adieu 📧.

2.4 - Chuchotements dans l'Obscurité

Dès votre retour au Sanctuaire, Astrid vous interpelle : elle est très inquiète pour votre famille ... Elle a surpris Ciceron enfermé avec une autre personne dans la pièce où se trouve le cercueil de la Mère de la Nuit. Elle ne les a pas vus, mais elle les a entendus parler ... Peut-être même comploter contre le Sanctuaire !

Elle est persuadée que Ciceron tente de diviser la famille, voire même de vouloir diriger le Sanctuaire ! Elle vous demande de vous cacher dans le cercueil de la Mère de la Nuit pour espionner et écouter la conversation.

En fait, Ciceron parle bien mais ... à lui-même ! Il est seul ! Dans son discours complètement fou, on arrive à comprendre qu'il cherche à faire parler la Mère de la Nuit. Et à ce moment précis, une voix dans votre tête vous dit : *Pauvre Ciceron, un si modeste serviteur... Il n'entendra jamais ma voix, car il n'est pas l'Oreille noire.*

Se cacher dans un cercueil c'est déjà assez flippant mais si en plus le cadavre vous parle, là c'est carrément ... génial XD

En tant que Gardien, Ciceron cherche tout simplement l'Oreille Noire !

La mère de la Nuit vous confie une mission d'importance : parler à Amaund Motierre à Volunruud. Elle vous demande ensuite de parler à Ciceron et de lui dire ces mots qu'il attend depuis des années : *La nuit renaît sous le silence rompu.* Ce sont les mots exécutoires écrits dans les manuscrits du Gardien, le signe pour qu'il agisse.

Et Ciceron est tout bonnement heureux ! Heureux qu'il ait réussi à trouver l'Oreille Noire ! Astrid arrive dans la pièce à ce moment-là. Vous lui expliquez donc que Ciceron parlait seul, qu'il n'y avait aucun complot contre elle et que la Mère de la Nuit vous a parlé et donné une mission ... Ce qui ne va pas lui plaire du tout ! Elle vous réaffirme son autorité dans le Sanctuaire ! Oreille Noire ou pas, elle reste le Chef de la famille et refuse que son autorité soit outrepassée !

Elle ne veut pas que vous rencontriez pour le moment cet Amaund Motierre ; elle a besoin de réfléchir et vous envoie auprès de Nazir pour qu'il vous confie deux nouveaux contrats.

Pour ceux qui ont joué à Oblivion, le nom de Motierre vous parle non ? Mais si !!! Réfléchissez !!! François Motierre ! Je vais vous rafraîchir la mémoire. Dans Oblivion, François Motierre avait demandé les services de la Confrérie Noire pour simuler sa mort. En effet, sa tête était mise à prix ! Il a donc accepté le deal de tuer sa propre mère pour que la Confrérie l'aide (he oui, à chaque contrat, Sithis réclame un meurtre !). En utilisant un poison du nom de Vin de Langueur, François Motierre a été empoisonné et s'est retrouvé en léthargie, comme mort. Le tueur à gage n'avait donc plus besoin de le tuer ... Puis François Motierre a fui Chorrol. On suppose donc qu'il est venu se réfugier en Bordeciel et qu'Amaund est un de ses descendants :-)

2.5 - Révélation

Lorsque vous aurez annoncé à Nazir que les deux contrats qu'il vous avait donnés ont été honorés, il vous informe qu'Ástrid vous attend.

Elle a beaucoup réfléchi à ce qu'il vient de se passer, au fait que vous soyez élu Oreille Noire par la Mère de la Nuit. Elle accepte enfin de vous laisser partir rencontrer Amaund Motierre à Volunruud.

Amaund et son garde Rexus se terre dans une petite pièce à l'entrée du tertre. Il a décidé d'engager la Confrérie Noire pour un contrat ... Que dis-je ! Pour THÉ contrat of THÉ siècle !!! Il veut simplement que vous tuiez l'Empereur Típus Mede II.

Amaund vous explique que pour atteindre l'Empereur, plusieurs assassinats de moindre importance seront nécessaires. Il vous donne une lettre cachetée 📧 à remettre à Ástrid qui explique tous les détails, ainsi qu'une superbe Amulette Ornée dont la valeur couvrira largement vos dépenses.

Il vous promet non seulement de l'or en profusion mais surtout il vous assure que la Confrérie Noire sera à nouveau respectée comme au temps jadis !

Ástrid est ... sur le cul. Y a pas vraiment d'autre terme ... Ah si euphorique aussi XD. Bref, elle accepte évidemment THÉ contrat of THÉ siècle ! Elle vous demande de rencontrer Delvín Mallory, un membre de la Guilde des Voleurs, un ami, pour lui montrer l'Amulette Ornée et voir combien il pourrait la racheter.

Un des principes de base de la Confrérie étant la discrétion dans tous les sens du terme, il est mieux pour vous de ne pas lire cette lettre cachetée réservée à votre supérieure. Si vous la lisez, Ástrid ne sera pas contente mais rassurez-vous, ça ne change rien pour la suite du scénario ^^ oh et pí après tout c'est qui l'Oreille Noire ici ?!?

Avant de repartir voir Delvín Mallory, sachez que Nazir aura trois nouveaux contrats pour vous ^^

Delvín Mallory se trouve à la Cruche Percée, un troquet dans les sous-sol de la ville de Faillaise nommés La Souricière. Il vous explique que l'Amulette est une Amulette du Conseil des Anciens de l'Empereur et que chaque membre en a reçu une unique en son genre !



Delvín est plus que ravi de vous acheter ce bijou de grande valeur ; il vous donne une lettre de crédit de 15 000 septíms utilisable par Ástrid uniquement contre tout service ou objet qu'il lui fournira ... Et tout ce que vous aurez besoin, il pourra l'obtenir !

Dès que vous aurez donné la lettre de crédit à Ástrid, elle vous parlera de votre prochaine mission ...

2.6 - Jusqu'à ce que la mort nous sépare

Astrid vous donne les modalités de votre prochain meurtre. La victime est Vittoria Vici, la cousine germaine de l'Empereur Titus Mede II :-)

Vittoria se marie avec Asgeir Chausseneige, un proche des Sombrages. La fête est organisée à Solitude et apparemment, vous y êtes invité :-D

Ce mariage a pour but d'amorcer une réconciliation entre l'Empereur et les Sombrages ... Mais son assassinat ne fera que ralentir le processus de paix voire augmenter les querelles ! Et c'est tout l'Empire qui sera ébranlé. Or l'Empereur qui n'a pas pu venir au mariage, sera obligé de se déplacer en Bordeciel pour calmer le jeu !

Astrid vous promet une prime considérable si vous tuez Vittoria Vici pendant qu'elle s'adresse à ses invités depuis un balcon.

Babette vous donne une astuce qui pourra vous être utile. La gargouille située au-dessus du balcon sur lequel Vittoria s'adresse à la foule est plutôt bringuébalante et décalée de son socle ...

Quant à Gabrielle, elle a déjà repéré les lieux. Elle vous explique qu'il y a un petit parapet face au balcon ; un endroit idéal pour atteindre Vittoria à l'arc. Elle dit qu'elle vous y a laissé un petit cadeau.

Si vous le souhaitez, vous pourrez enchaîner à partir de là tous les contrats de Nazir. Il vous en donnera un, puis deux et enfin un dernier. Lorsque vous avez validé un contrat, il vous faudra quitter le dialogue avec Nazir puis le reprendre pour que les contrats suivants s'affichent.

Arrivé à Solitude, vous remarquez que l'ambiance au mariage est ... mixte lol. Certaines personnes s'amusent bien (dont les mariés mais ça va pas durer XD) mais d'autre, à savoir Vulwulf Chausseneige, le père d'Asgeir, et Alexia Vici, la mère de Vittoria, se disputeront. Vulwulf accuse son fils de coucher avec l'ennemi XD. Et Alexia est écoeurée que son futur gendre soit une brute nordique et que son neveu Titus Mede soit trop occupé à jouer à l'Empereur pour venir au mariage de sa fille !

Visitons un peu les lieux ... En passant par les remparts en haut, vous arriverez auprès de la gargouille dont vous a parlé Babette : elle est effectivement mal fixée et est prête à tomber. Ensuite, face aux mariés, il a deux parapets de chaque côté. Pour accéder à celui de gauche (face aux mariés toujours hein ^^), il faut passer par une porte juste en bas. Et vous trouverez les cadeaux de Gabriella : un arc elfique unique du nom de Trépas de Finiriel, 5 flèches elfiques et un élixir de visée. Voici les stats de l'arc :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Trépas de Finiriel	La santé et la vigueur de la cible subissent 20 points de dégâts de glace Langueur 50% pendant 3 secondes	13	12	13	500	1 pierre de lune raffinée

Vous avez donc le choix de la façon dont vous procéderez pour votre meurtre : la gargouille ou une attaque à distance ? La seule chose que vous ne devez pas oublier est que vous recevrez une prime si vous tuez Vittoria pendant son discours sur le balcon !

Si vous choisissez l'option Gargouille, n'oubliez pas récupérer l'arc avant !

Dès que la mariée sera morte, Veezaraa arrivera pour faire diversion afin que vous puissiez vous échapper plus facilement.

Astrid sera fière de vos actions. Elle vous offre un sort permettant d'invoquer une légende de la Confrérie Noire : Lucien Lachance ! Elle vous dit : *Son âme nous épaula aujourd'hui dans la mort, tout comme son corps nous aidait de son vivant.*

Pour ceux qui n'ont pas joué à Oblivion, sachez que Lucien Lachance était un Annonceur de la Confrérie Noire. C'est lui qui recrutait le joueur ^^

Si vous avez tué la mariée pendant qu'elle parlait à ses invités sur le balcon, Astrid vous donnera de l'or en récompense.

2.7 - Un plan machiavélique

Astrid vous envoie ensuite auprès de Gabriella pour votre prochaine mission.

Gabriella vous explique que suite à l'assassinat de sa cousine, l'Empereur viendra en Bordeciel. Il va vous falloir briser et perturber sa garde rapprochée : le Penitus Oculatus. Le chef de la sécurité est le Commandant Maro. Il ne servirait à rien de le tuer, il serait aussitôt remplacé ; le plan de Gabriella est bien plus machiavélique : vous allez tuer son fils Gaius Maro et placer sur son corps une fausse pièce à conviction l'impliquant dans un complot d'assassinat de l'Empereur !

Gaius Maro doit faire le tour des villes de Bordeciel afin d'y vérifier la sécurité avant la venue de l'Empereur. Il va partir depuis la ville de Pondragon, l'avant-poste du Penitus Oculatus.

Gabriella vous promet un objet précieux en plus de votre récompense si vous tuez Maro dans une des villes qu'il visitera, ceci pour que son corps et donc la lettre compromettante  qu'il aura sur lui soit vite découvert par la garde locale.

Cette fausse lettre est adressée à Vulwulf Chausseneige, le père d'Asgeir. Souvenez-vous ! Vous venez d'assassiner Vittoria Vici, la femme d'Asgeir lors de leur mariage ! Un plan machiavélique j'vous l'dis moi XD

Un tel plan humiliera le Commandant Maro ! Alors hâtez-vous au nom de Sithis !

Avant de partir, si vous parlez à Astrid, elle vous dit qu'elle a déjà répandu quelques rumeurs compromettantes au sujet de Gaius Maro ... Son meurtre n'en sera que plus crédible ^^

Comme prévu, vous trouverez Gaius Maro et son père à Pondragon. Gabriella vous a ordonné de ne pas tuer Gaius dans cette ville et sur la route. Alors laissez-le partir et prenez votre temps pour fouillez l'avant-poste du Penitus Oculatus pour trouver son emploi du temps .

Avant de partir, Gaius dit au revoir à Faïda, probablement sa fiancée.

Ensuite, à vous de vous organiser pour son assassinat dans une des villes qu'il visite. Pour ma part j'ai réussi à l'envoyer au paradis du Penitus Oculatus dans les rues de Blancherive ni vue, ni connue !

Gabriella vous offrira de l'or en récompense et si le corps de Gaius a été trouvé en pleine ville, elle vous donnera la Gemme d'Olava à remettre à Olava la Délicate à Blancherive.

Lorsque vous recevrez la Gemme, une quête dans la section "divers" du journal s'enclenchera.

2.8 - Comment soigner la folie

Mais Gabriella vous envoie immédiatement auprès d'Astrid, quelque chose de grave s'est produit.

Vous retrouvez votre famille autour de Veezaraa, blessé et à terre ; Babette s'occupe de le soigner.

On vous explique que Cicéron est devenu fou, qu'il a attaqué Astrid et que Veezaraa s'est interpellé. Cicéron s'est enfuit et Arnbjorn s'est lancé à sa poursuite.

Astrid n'a jamais cru en la Mère de la Nuit, en ses anciens principes, ses anciennes coutumes qui faisaient de la Confrérie Noire ce qu'elle était auparavant. Elle ne croit pas en vous en tant qu'Oreille Noire. Elle vous affirme que les traditions de la Mère de la Nuit sont dépassées. Ce manque de respect a rendu Cicéron fou de rage !

Cicéron a voulu tuer la maîtresse du Sanctuaire, il doit mourir ! Astrid vous ordonne de fouiller dans ses affaires pour peut-être trouver un indice où il s'est enfuit.

Vous découvrez son journal écrit sur cinq carnets  ; le dernier contient les informations au sujet d'un autre Sanctuaire de la Confrérie Noire à Bordeciel, au nord d'Aubétoile.

L'histoire de Cicéron est vraiment intéressante. Il a été témoin du déclin de la Confrérie Noire. Sa loyauté envers la Mère de la Nuit n'est absolument pas fantaisiste ...

D'ailleurs Gabriella le souligne. Tout le monde au Sanctuaire a insulté les vieilles traditions alors on ne peut pas vraiment lui reprocher ses actes. Bien qu'elle pense que Cicéron doit mourir, elle assume le fait que tout le monde doit avoir honte de ce qui a été dit et fait. En tout cas la Mère de la Nuit ne doit pas être bien fière de ce Sanctuaire ...

Astrid veut la mort de Cicéron coûte que coûte. Et pour que vous voyagiez plus vite, elle vous donne son étalon, Crin d'Ombre.

Pour ceux qui ont joué à Oblivion, c'était votre Annonceur et ami Lucien Lachance qui vous offrait sa jument, Grinière d'Ombre. Ce cheval est-il ici devenu un étalon sous le coup de la traduction ?

Vous retrouvez Arnbjorn gravement blessé à l'entrée du Sanctuaire de la Confrérie Noire au nord d'Aubétoile. Il vous dit qu'il a aussi réussi à bien blessé Cécéron mais qu'il n'a pas pu le suivre dans le Sanctuaire car il ne connaissait pas le mot de passe.

La voix caverneuse de la Porte Noire vous demande *Quelle est la plus grande illusion de la vie ?*, vous devrez alors répondre *L'innocence, mon Frère.*

Effectivement Cécéron est bien blessé : il suffit de suivre les traces de sang pour le trouver. Dès l'entrée du Sanctuaire, il s'adresse à vous : *Oreille noire ! C'est vous ? Je savais que vous viendriez. Le meilleur rival pour le meilleur guerrier. Astrid savait que son imbécile de loup ne pourrait pas assassiner le futé Cécéron.* Vous trouverez ici une tenue complète de bouffon :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Chapeau de bouffon	La furtivité augmente de 30%	0,5	9	120
Vêtements de bouffon	Les prix sont 12% plus intéressants Les attaques à une main infligent 12% de dégâts supplémentaires	1	/	225
Gants de bouffon	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main	0,5	/	120
Bottes de bouffon	Vous vous déplacez plus silencieusement	1	/	200

Puis il ajoute : *Oh, mais ce n'est pas du tout ce que Mère voudrait. Vous tuez le Gardien ou je tue l'Oreille noire ? C'est insensé.*

Le Sanctuaire est défendu par les Gardiens du Sanctuaire, des fantômes assez puissants. Lorsque vous arriverez face à une passerelle piégée par des piques, Cécéron aura un petit mot sympa pour vous : *Åie ! ça pique ! Ma demeure est bien défendue. J'ai toujours été pointilleux. Vous saisissez ? "ça pique", "pointilleux". Ha ha ha ha ha ha ha ! Oh, je suis mort de rire ! ... hahaha nous aussi XD*

Mais les Gardiens ne vous stoppe pas, et notre bouffon commence à se poser des questions : *Vous êtes... toujours en vie. Cécéron respecte bien entendu les aptitudes de l'Oreille noire, mais pourriez-vous au moins ralentir un peu ? Je ne suis plus tout jeune. Hein.* Vous trouverez une tenue sibylline usée complète. Elle est si vieille qu'elle a même perdu son enchantement.

Puis vous passerez par une grotte gelée et Cécéron vous dit : *Brrr ! Il fait froid ! Vous allez adorer. Pas vraiment une partie originale du Sanctuaire. Appelons ça "un rajout forcé". Forcé par quoi ? Oh, venez voir ! ... Rajout forcé ? C'est le légendaire Udefrykte !!!*

L'Udefrykte est une bête nordique légendaire. Les joueurs de Morrowind l'ont déjà croisé dans l'extension Bloodmoon et les joueurs d'Oblivion ont eu affaire à sa mère, une Troll(esse) invisible. Mais dans Skyrim, la grosse bête n'a pas de stats particuliers, elle équivaut à un simple Troll de Glace :-)

En avançant, Cécéron continue son monologue. Il veut vous faire comprendre son geste : *D'accord, Cécéron a attaqué cette ordure d'Astrid ! Est-ce vraiment surprenant face à l'humiliation et la calomnie de sa mère ? L'Oreille noire comprend, j'en suis sûr ! Et là où se trouvent les cerueils, vous trouverez un coffre fermé à clé avec une serrure de niveau maître ; son contenu aléatoire vaut le coup ^^*

Puis au fur et à mesure de votre progression, il tente de vous amadouer : *Cécéron l'admet, il pensait que l'Oreille noire serait morte à l'heure qu'il est. Et si nous oublions tout ça ? Hein ? Disons que c'est du passé, voilà tout ? Qu'en dites-vous ?*

Enfin il finit par s'excuser pour Veezara, ça n'était pas lui qui était visé : *Si ça peut vous rassurer, je me sens un peu mal pour Veezara. Ce stupide lézard s'est mis sur mon chemin ! Mais dites-moi que cette chienne s'est vidée de son sang.*

Vous trouverez le Bouffon allongé par terre, blessé. Il est sans défense et se rend : *Nous voilà à l'issue de notre petit jeu. Le grand final.*

Vous aurez le choix de tuer ou non Cécéron et donc d'exécuter l'ordre d'Astrid ou pas.

J'ai choisi de ne pas tuer Cécéron. Pourquoi ? Parce qu'il est le seul à croire en la Mère de la Nuit et en tant qu'Oreille Noire, je suis donc témoin de son existence aussi. Elle est là à veiller sur la Confrérie Noire et l'a toujours été. Dès que je lui ai dit les mots exécutoires, il a tout de suite respecté mon rang. Sans lui je ne serais pas là aujourd'hui. Astrid n'est PAS la maîtresse de la Confrérie Noire.

Le fait de mentir ou pas à Astrid au sujet de la mort de Ciceron ne change rien à la suite du scénario.

2.9 - Fatale recette

Ensuite, Astrid vous envoie auprès de Festus Krex ; c'est lui qui organise la suite du contrat menant à la mort de l'Empereur ...

Comme prévu, l'Empereur va venir en Bordeciel. Et le plus grand cuisinier de Tamriel a été demandé pour s'occuper d'un dîner privé pour l'Empereur et sa Cour. Ce cuisinier se fait appeler le Gourmet. La mission est simple : vous devez tuer le Gourmet, voler son laissez-passer afin d'endosser son rôle de chef cuistot.

Le seul problème est que personne ne connaît la véritable identité du Gourmet XD ; on ne sait même pas si c'est un homme ou une femme ... Mais Festus Krex a fait sa petite enquête : il a trouvé un livre de recette écrit par le Gourmet et dédié  pour un certain Antan Virane, cuisinier au Château de Hauteroche à Markarth. Il devrait donc connaître l'identité du Gourmet !

Gaius Maro, sur ordre de son père, avait fait venir le Gourmet en Bordeciel afin qu'il devienne le cuisinier personnel de l'Empereur. Mais comme vous l'avez tué, il ne pourra plus vous donner son identité XD

Le Gourmet se cloître donc quelque part attendant qu'on ait besoin de ses services. Festus insiste sur le fait que le corps du Gourmet devra être trouvé le plus tardivement possible et pour cela, il faudra que vous le cachiez.

A ce propos Gabriella n'a pas tort lorsqu'elle vous dit que l'eau offre les meilleures cachettes ...

Ainsi Anton Virane est au Château de Hauteroche ; en l'intimidant un peu, il parlera sans difficulté et vous dira que le Gourmet est un Orc du nom Balagog gro-Nolob qui a loué une chambre à l'Auberge de la Porte Nocturne. Evidemment, vous avez l'ordre de vous débarrasser de ce témoin avant qu'il ne donne l'alerte.

Personnellement, je lui ai fait croire que je lui laissais la vie sauve. Puis j'ai attendu la nuit qu'il aille dormir pour pouvoir le tuer en toute tranquillité ^^

L'Auberge de la Porte Nocturne est tenue par Hadring. Il vous parle volontiers de son client Orc pas sauvage du tout : il serait un écrivain suffisamment riche pour avoir payé plusieurs mois à l'avance, il aime se promener près du lac et boire les crus de la réserve.

Près du lac ? Cool !

Si vous choisissez de tuer Balagog gro-Nolob dans la réserve, il vous faudra cacher son corps derrière un fût, si vous le tuez près du lac, plongez alors son corps dans l'eau !

N'oubliez pas de prendre son laissez-passer avant de retourner voir Festus Krex !!!

Festus vous offre de l'or en récompense mais aussi un anneau unique, la Bague du Tissombre :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Bague du Tissombre	La furtivité augmente de 10 % Les sorts de destruction coûtent 10% de moins à lancer	300

2.10 - L'assassinat d'un empire

Maintenant que le véritable Gourmet a disparu et que personne ne connaît son identité, vous allez pouvoir prendre sa place et approcher l'Empereur lors d'un dîner privé à Solitude :-)

Astrid vous explique que vous devrez montrer votre laissez-passer au Commandant Maro pour avoir accès aux cuisines de Mornefort. Ensuite vous pourrez facilement empoisonner le repas de l'Empereur ! Pour cela Astrid vous a donné de la Racine de Jarrin.

Elle vous explique aussi qu'elle s'est chargée de tout pour votre fuite ; si vous passez par la porte du haut de la Salle à Manger puis par le Pont, Astrid vous assure qu'aucuns Gardes ne vous barreront le chemin.

Et elle ajoute une phrase très étrange : *Accomplissez votre destin, l'Oreille Noire*. Depuis quand elle accepte votre statut d'Oreille Noire ?!?

Babette vous conseille vivement de vous déguiser en Chef Cuisinier ... C'est une question de bon sens, non ? Vous trouverez une tenue de Cuisinier à l'Académie des Bardes dans les cuisines au sous-sol ou l'acheter (la voler) au magasin Friperies Fantaisie.

Le Commandant Maro est posté devant Mornefort et vous laissera passer quand vous lui montrerez votre ... ben ... laissez-passer ^^

Si vous êtes déguisé en Chef Cuisinier, il vous dit qu'il aurait pu s'en douter, sinon il vous dit qu'il ne pouvait pas le deviner en vous voyant lol

La Chef des Cuisines de Mornefort s'appelle Gianna ; elle vous attend impatiemment pour concocter votre plat de prédilection le Potage Le Magnifique.

Si vous n'êtes pas déguisé en Chef Cuisinier, elle vous demandera de porter une Toque !

Une partie de la recette du Potage Le Magnifique 🍷 se trouve dans le livre Saveurs Incongrues écrit par le Gourmet ... Mais elle n'est pas complète ! Gianna a donc commencé à cuisiner le bouillon mais elle a besoin de vous, enfin du Gourmet, pour confectionner le Potage à votre façon ! Vous avez le choix de lui proposer deux ingrédients ou de la laisser faire en gardant le silence :

- Des Carottes ou une Pâtisserie, sinon elle proposera une pincée de Sel de Givre.
- De la Poussière de Vampire pour la texture terreuse ou de l'hydromel, sinon elle proposera quelques Oeufs de Chaurus pour le goût.
- Un Orteil de Géant ou de la Nirnroot pour assaisonner, sinon elle proposera du Chardon.
- Un Septim pour le petit arrière-goût métallique ou une poignée de viande de Horqueur coupée en dés, sinon elle proposera des Tomates, simple et délicieux.

Enfin en dernier ingrédient, imposez-lui la Racine de Jarrin :-)

Il est temps de servir votre Potage, Gianna vous emboîte le pas jusqu'à la Salle à Manger. Elle vous dit : *L'Empereur et ses invités doivent mourir d'envie de faire votre connaissance* ... Elle ne croit pas si bien dire !!!

Quoi que vous ayez mis dans le potage, l'Empereur le trouvera délicieux ... un bref moment LOL

Et si vous n'avez pas mis la Racine de Jarrin dans le potage, vous devrez tuer l'Empereur d'une autre façon !

Vite ! Comme vous l'a indiqué Astrid, enfuyez-vous par la porte !!!

Mais le Commandant Maro et 3 de ses hommes vous attendent sur le pont ... C'était un piège ! Maro vous dit que vous venez de tuer le sosie de l'Empereur ! Et il ajoute que c'était un homme très insupportable ... Vous avez rendu service au véritable Empereur en le tuant XD. Toujours est-il qu'un membre de votre famille vous a trahi : cette personne est venue voir Maro expliquer le plan de la Confrérie Noire ... Normalement le pacte conclu consistait à vous tuer en échange de la pérennité de la Confrérie Noire.

Mais la Confrérie Noire a tué son fils ! Et il ne le pardonnera jamais. Au moment où il vous parle, les agents du Penitus Oculatus sont en train de saccager le Sanctuaire ...

Le Commandant Maro s'en va ordonnant à ses hommes de vous tuer ... Et ils n'y arriveront pas évidemment ! Après les avoir envoyé au paradis du Penitus Oculatus, dirigez-vous vers le bas de la tour par l'escalier pour rejoindre les extérieurs de Solitude du côté des Entrepôts de la Compagnie de l'Empire Oriental.

Vous serez arrêté par les Gardes de Solitude pour payer une amende de 1 500 po ... Ou la moitié si vous faites partie de la Guilde des Voleurs ;-)

Lorsque vous arriverez au Sanctuaire, les agents du Penitus Oculatus sont déjà là et Festus Krex est mort criblé de flèches contre un arbre :-)

2.11 - La Mort incarnée

Le Sanctuaire est livré aux flammes des incendies allumés par les agents du Penitus Oculatus. A l'entrée Veezara est mort et plus loin Anbjorn sous sa forme de loup-garou se bat contre les soldats en vain. Gabriella est elle aussi morte. Vous ne voyez ni Babette, ni Astrid.

Mais Nazir est vivant ! Aide-le à tuer son assaillant, un certain Arcturus. Vous devez fuir sinon vous allez être asphyxié par la fumée !

C'est à ce moment que la Mère de la Nuit s'adresse à vous : *Oreille Noire, je suis votre seul salut. Venez, étreignez-moi !* Vous pouvez alors vous précipiter à l'intérieur du cercueil de votre Mère Impie. Elle vous protégera.

Vous entendez le cercueil tomber à l'eau. La Mère de la Nuit et vous avez survécu aux incendies :-). Et la Mère de la Nuit vous murmure à nouveau à l'oreille : vous devez honorer le contrat d'Amaund Motierre et tuer le véritable Empereur Tidus Mede II ! Elle vous demande aussi de parler à Astrid.

Puis vous entendez Nazir et Babette (enfin plutôt Nazir encouragé par Babette lol) qui tente d'ouvrir le cercueil pour vous sortir de là. Ce sont les seuls survivants. Le sanctuaire est ravagé ; quelques cadavres brûlés parsèment le sol.

Lorsque vous expliquez à Nazir et Babette que la Mère de la Nuit vous a à nouveau parlé et que le contrat est toujours d'actualité, ils vous prêtent allégeance immédiatement. Et lorsque vous dites qu'Astrid est en vie quelque part dans le Sanctuaire, Nazir est surpris car il ne l'a pas vu depuis l'arrivée du Penitus Oculatus.

Effectivement vous la trouvez complètement brûlée, au milieu du cercle rituel du Sacrement Noir ... Elle est LE Sacrement Noir ! Elle avoue tout : sa trahison envers vous et la trahison de Maro envers elle ... Elle ne voulait pas de la Mère de la Nuit, de Cicéron et ses vieilles traditions et ... de vous. Elle pensait qu'en vous livrant à Maro, la Confrérie Noire serait à nouveau comme avant ! Elle ne s'attendait pas à la trahison de Maro !

Elle ajoute : *Vous avez raison. La Mère de la nuit avait raison. Les vieilles traditions ont guidé la Confrérie noire pendant des siècles. J'étais idiot de m'opposer à elles.* Elle vous demande de diriger la famille et vous donne l'unique Lame de Souffrance.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Lame de Souffrance	Absorbe 10 points de santé à la cible	12	7	12	500

Il ne vous reste plus qu'à tuer Astrid, qu'elle rejoigne Sithis !

2.12 - Gloire à Sithis !

La Mère de la Nuit vous parle à nouveau. Il faut honorer le contrat signé avec Amaund Motierre : l'Empereur Tidus Mede II doit mourir !

Amaund Motierre doit savoir où se trouve le véritable Empereur, interrogez-le !

N'oubliez pas de parler à Nazir des volontés de la Mère de la Nuit. Il vous dit qu'après votre contrat, vous pourrez les rejoindre, lui et Babette, au Sanctuaire d'Hubétoile.

Amaund Motierre se trouve à l'auberge La Jument Pavoisée de Blancherive. Il vous dit que l'Empereur se trouve toujours en Bordeciel, sur son navire, le Katariah ; le bateau est amarré dans l'Estuaire de Solitude.

Vous pouvez entrer dans les cales du bateau via la chaîne de l'ancre. Les marins et les agents du Penitus Oculatus ne vous poseront pas de problème ^^ . Pour ouvrir les portes fermées à clé, vous pouvez soit les crocheter, soit récupérer le passe-partout du navire sur le Capitaine Avidius, ou sur le Lieutenant Salvarus.

Vous trouverez *Aquilon*, un cimetière unique, planté dans le mât de la proue du bateau :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Aquilon	Déstabilisation <i>Les coups portés avec cette arme ont une chance d'assommer les ennemis</i>	10	11	10	1 lingot d'acier

L'Empereur vous attend dans ses quartiers. Il accepte sans sourciller son destin. Cependant, avant de mourir, il vous demande une dernière faveur : tuer le traître qui a commandité son meurtre après que vous ayez récupéré votre récompense évidemment ...

Amaund Motierre vous explique que votre récompense est cachée dans une urne à Volundrun, là où il vous attendait avec son garde du corps Rexus. Et 20 000 po, c'est une sacrée récompense :-D

Ensuite à vous de voir si vous voulez honorer la dernière volonté de l'Empereur ou pas ...

2.13 - On n'est bien que chez soi

Souvenez-vous que Nazir vous attend au Sanctuaire d'Aubétoile. Et du fait que l'endroit soit un peu ... poussiéreux, il vous suggère de voir Delvyn Mallory, votre contact de la Guilde des Voleurs, afin qu'il vous vende de quoi meubler le Sanctuaire.

Voici ce que Delvyn peut vous vendre :

- Des nouvelles bannières pour 1 000 po.
- Un recoin d'empoisonneur pour 5 000 po (un autel d'alchimie quoi !).
- Une salle de tortue pour 5 000 po.
- Une entrée secrète pour 5 000 po.
- Une chambre principale pour 3 000 po.

Envoyés les 20 000 po XD

Pour que la quête s'achève, vous devez reparler à Delvyn même si vous avez tout acheté et lui redemander quand même quelque chose pour le Sanctuaire ; il vous dira qu'il ne peut plus rien faire pour vous et la quête s'achèvera ^^

2.14 - Longue vie à la Confrérie Noire

La Mère de la Nuit s'adressera à vous et vous indiquera une personne ayant effectué le Sacrement Noir. Ce contact vous donnera la cible à tuer en échange de pièces sonnantes et trébuchantes.

Cette quête ne peut pas s'arrêter, dès que vous la terminez, elle réapparaît ! Les contacts et les cibles sont tous aléatoires :-)

3 - LES CONTRATS DE NAZIR

Voici la liste des contrats d'assassinat que vous donne Nazir. Je vous indique à partir de quel moment ils sont disponibles. Chaque contrat rempli vous rapporte de l'argent. Vous êtes libre de tuer de la manière que vous voulez : discrètement, en pleine rue etc ... L'important est que le contrat soit honoré. Si votre crime a été rapporté aux gardes de la ville, vous pouvez payer une amende, faire de la prison voire mieux utiliser les services de la Guilde des Voleurs pour faire baisser la prime qui plane au-dessus de votre tête ^^

Suite la quête *Sanctuaire*, Nazir vous donne 3 contrats :

- Beithid responsable de la mine à Aubétoile.
- Ennodius Papius travaillant à la Scierie d'Anga.
- Narfi, un mendiant de Fort Ivar.

Après la quête *Chuchotements dans l'Obscurité*, Nazir vous donne 2 contrats :

- Lurbuk, barde à Morthal.
- Hern, un vampire travaillant à la scierie Mi-Lune.

Pendant la quête *Révélation*, après avoir rencontré Amaund Motierre, Nazir vous donne 3 contrats :

- Deekus, un Argonien qui campe près d'une épave sur la côte nord.
- Ma'randru-jo, marchand khajit d'une caravane.
- Anoriath, chasseur à Blancherive.

Dès que vous aurez terminé les 3 contrats précédents, Nazir vous en donne un autre :

- Agnis à Fort Mauriart.

Dès que vous aurez terminé le contrat précédent, Nazir vous en donne deux autres :

- Maluril un mage demeurant dans les Ruines Dwemers de Mzínchaleft.
- Helvard, l'huscarl du Jarl d'Épervine.

Dès que vous aurez terminé les contrats précédents, Nazir vous donne le dernier :

- Safia, Capitaine du Vague Rouge.

4 - AUTRES QUÊTES

4.1 - Olava la Délicate

Ces deux objectifs de quête ne se trouvent que dans la section "Divers" de votre journal.

En récompense de la quête *Un plan machiavélique*, Gabriella vous a offert une Gemme appartenant à Olava la Délicate. Olava est une voyante habitant Blancherive, et en échange de sa Gemme, elle vous donnera votre avenir :-)

Si vous n'avez pas terminé la quête *Gloire à Sithis !*, Olava vous dit : *Il y a une grotte. Non, pas une grotte. Une... maison ? Un endroit où vous vous sentez à l'abri. Vous trouverez refuge là-bas... comme dans un sanctuaire. Je vois de la neige, éclairée par l'étoile de l'aube. Il y a d'autres personnes avec vous. Un enfant de la nuit... un rôdeur des sables ? Oh, mais avant que vous ne retrouviez votre famille, le sang va couler. Beaucoup de sang.*

Si vous avez terminé la quête *Gloire à Sithis !*, Olava vous dit : *Votre destinée est sombre. Oh oui, bien sombre. Mais la majeure partie s'est déjà réalisée. Vous avez trouvé un sanctuaire et les mots réconfortants de l'amour d'une mère. Et vous avez de la compagnie. Un enfant de la nuit et un rôdeur des sables. Ensemble, vous formez une famille.*

Puis elle ajoute : *Attendez ! Il y a autre chose... Une aventure possible qui pourrait vous apporter la fortune. C'est une ruine prête à être pillée. La redoute de Noirbois. Très loin, au nord-ouest... Tout au bout se trouve... Vileserre. La dernière demeure d'un vieil assassin. Un frère noir qui a légué ses anciennes possessions terrestres... à nul autre que vous.*

La Redoute de Noirbois est un repaire de Parjures ... Bien loin de la Crevasse d'ailleurs ! De la Redoute, vous accédez au Val de Noirbois, puis à Vileserre habité par des Sorcières et des Harfreuses.

Vous trouverez derrière un mur un vieil assassin ... plutôt bien conservé XD. Il porte sur lui l'Armure Sybilline Antique (qui est unique ^^) :

NOM	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Coule Sybilline Antique	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	1	15	150	1 cuir
Armure Sybilline Antique	Résistance au Poison 100 %	5	33	300	
Gants Sybillins Antique	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main	1	12	170	
Bottes Sybillines Antique	Vous vous déplacez plus silencieusement	0,5	12	250	

Domage que cette armure ait le même skán que l'Armure Sybilline :-/

Dans Vileserre, vous apprendrez un des trois Mots de Puissance du Cri Ralenti.

4.2 - Les victimes de torture

Lorsque vous aurez terminé la quête *On n'est bien que chez soi* et ainsi meublé le nouveau Sanctuaire de la Confrérie Noire au nord d'Hubétoile, quatre victimes vous attendront dans une salle des tortures :-)

Chacun des quatre victimes parleront sous la torture (qui ne consiste au passage que de parler) et révéleront un endroit où un trésor est caché :

- Le Nordique aux cheveux noirs vous indiquera un trésor caché un peu à l'ouest de Blancherive, dans un rocher creux : 2 000 po.
- La femme blonde vous parlera de sa dot soigneusement cachée dans un tronc d'arbre à la sortie de Faillaise : 1 000 po.
- Le Nordique roux vous avoue avoir caché ses richesses dans un rocher creux juste au nord de Vendaume : 1 200 po.
- La femme âgée vous parle de son trésor dissimulé dans une souche creuse dans le marais au sud de Solitude : 2 000 po.