

# LES PRINCES DAÉDRIQUES

Solution écrite par Lilou, webmistress du site [www.nerevarine.fr](http://www.nerevarine.fr)

Dernière mise à jour le 12 Décembre 2012

## SOMMAIRE

- 1 - Azura - L'Étoile Noire
- 2 - Boéthia - L'Appel de Boéthia
- 3 - Clavicus Vile - Un Daédra pour ami
- 4 - Hermaeus Mora - La Quête de l'Extraordinaire
- 5 - Hircine - Un soir au clair de lune
- 6 - Malacath - La Tribu Maudite
- 7 - Méphala - La Porte Murmurante
- 8 - Mérhunès Dagon - Les Fragments du Passé
- 9 - Méridia - La Lumière de l'Aube
- 10 - Molag Bal - La Maison des Horreurs
- 11 - Namira - L'inspection de la Nécropole - Le Goût de la Mort
- 12 - Peryite - Le seul remède
- 13 - Sanghin - Une Nuit Mémorable
- 14 - Shéogorath - La Folie incarnée
- 15 - Vaermina - La fin du cauchemar

## 1 - AZURA - L'ÉTOILE NOIRE

*En interrogeant les personnes sur les dernières rumeurs, on vous parlera de l'Autel d'Azura construit par les Dunmers qui ont fui Morrowind. Et si vous alliez y faire un tour ?*

Sur place, Aranéa Iénith, prêtresse d'Azura, vous attend : Azura avait prédit votre venue ... La Princesse Daédra vous a choisi comme Champion ! Aranéa vous dit que *vous devez vous rendre dans une forteresse que l'eau menace sans pour autant la toucher* ; et que *à l'intérieur, vous trouverez un mage elfique capable de rendre la plus éclatante des étoiles plus noire que la nuit* ... Bien mystérieux tout ça !

La Prêtresse pense que la forteresse en question serait Fortdhiver. Alors allez voir là-bas si vous y êtes :-D

Et le meilleur endroit pour interroger des personnes est l'Auberge du Foyer Gelé. Dagur, le tenancier, vous parle de Nélacar, un mage qui faisait autrefois partie de l'Académie de Fortdhiver.

Nélacar a justement loué une chambre au Foyer Gelé ^^ Et en lui expliquant que c'est une Prêtresse d'Azura qui vous envoie, il vous parlera d'une gemme spirituelle bien particulière : l'Étoile d'Azura !

Les gemmes spirituelles servent à emprisonner les âmes des créatures ; mais elles sont fragiles et se détruisent quand on les utilise pour un enchantement. Sauf l'Étoile d'Azura : cet artefact peut emprisonner une infinité d'âme par ce qu'il est indestructible à l'exception des âmes noires !

*On parle d'âmes blanches lorsqu'il s'agit des créatures : ces âmes peuvent être emprisonnées dans l'importe quelle gemme spirituelle. Et on parle d'âmes noires lorsqu'il s'agit des âmes des humains ou des mers (elfes) qui ne peuvent être emprisonnées uniquement dans les gemmes spirituelles noires.*

Nélacar a travaillé sur l'Étoile d'Azura avec un certain Malyn Varen. Ce dernier tentait d'altérer l'Étoile pour y emprisonner des âmes noires ... Ou plutôt son âme afin de devenir immortel !

Ce mage fou expulsé de l'Académie de Fortdhiver s'est retranché dans les Abysses d'Ilinalta, très exactement dans les Déluges. Et pour arriver jusqu'à lui, le chemin est linéaire parsemé de Nécromanciens avides de rejoindre le Paradis des Nécromanciens :-)

Vous trouverez Malyn mort, assis sur une chaise ; près de son squelette, vous ramasserez son grimoire 📖 et l'Étoile d'Azura ... Brisée. Vous avez ensuite le choix de rapporter l'artefact à la prêtresse Aranéa ou à Nélacar.

Si vous apportez l'Étoile d'Azura Brisée à Aranéa Iénith, elle s'adressera à sa Déesse : *Azura, Dame des roses, Déesse de l'aube et du crépuscule. Le champion que tu as choisi t'apporte ton Étoile.* Puis Azura demandera à vous parler ! Elle vous

explique que l'âme de Malyn Varen est toujours à l'intérieur de l'Étoile ; elle va vous y envoyer afin que vous l'expulsiez définitivement. Ce dernier sera protégé par 3 Drémoras extrêmement puissants alors attention à vous ^^

Vous avez purgé l'Étoile, et envoyé l'âme de Malyn en Oblivion. Et pour cela Azura vous bénit et vous donne son artefact ! Ainsi l'Étoile d'Azura se comporte comme n'importe quelle gemme spirituelle à ceci près qu'elle ne se détruit jamais et qu'elle est donc utilisable à l'infini :-). D'autre part, Azura n'ayant plus besoin des services d'Aranëa, la prêtresse vous propose alors son aide et accepte de vous accompagner dans vos aventures.

Si non, vous pouvez apporter l'Étoile d'Azura Brisée à Nélacar. Il accepte de vous aider et de réparer les actes de folie de Malyn. En étudiant l'artefact il vous explique que l'âme de Malyn y est enfermé et que pour survivre, ces adeptes doivent régulièrement lui envoyer des âmes noires (humaines ou mers). Il vous propose de séparer Azura de son Étoile ; et pour cela, vous devez la purger de l'âme de Malyn. Nélacar envoie donc votre âme à l'intérieur de l'Étoile ... Et à vous de faire ce qu'il faut :-D. Malyn Varen est assisté de 3 Drémoras qui ne vous faciliteront pas la tâche ! A votre réveil, Nélacar vous rend l'Étoile Noire ; l'artefact a été détaché d'Azura et se comportera désormais comme n'importe quelle gemme spirituelle noire sauf qu'elle est indestructible ^^

*Les Coeurs de Daédra sont une denrée rare dans Bordeciel alors ne les oubliez pas car ils sont indispensables pour vous forger des pièces d'armure daédrique ^^*

Vous avez donc le choix entre récupérer :

- L'Étoile d'Azura qui est une gemme spirituelle indestructible pouvant emprisonner les âmes des créatures inférieures.
- L'Étoile Noire qui est une gemme spirituelle noire indestructible pouvant emprisonner les âmes humaines et mers (elfes).



## 2 - BOETHIA - L'APPEL DE BOETHIA

Vous trouverez le livre intitulé *L'Épreuve de Boéthia* dans la grotte de Septimus Signus lors de la quête principale. la lecture de ce livre vous permet de trouver l'Autel de Boéthia près de Vendaume.

*Mais vous pouvez aussi trouver ce livre sur un Adeptes de Boéthia qui tentera de vous tuer lorsque le vous rencontrerez sur la route ^^*

Une fois arrivé à l'Autel, la prêtresse des lieux vous explique qu'ils sont un groupe de fidèles de Boéthia. Elle vous propose de mettre votre courage à l'épreuve.

Vous devez donc trouver une personne et la convaincre de vous suivre jusqu'ici, lui faire toucher le Pilier du Sacrifice et de la tuer avec la Lame du Sacrifice !

Pour cela rien de plus simple ! Engagez un mercenaire ou mieux si vous ne voulez pas en payer un, trouver un ami a qui vous avez rendu service et qui accepterait de vous suivre dans une aventure :-D

*Pour ma part, j'ai choisi Faendal ... Qui a une sacrée ressemblance avec Fargoth ... Les joueurs de Morrowind comprendront XD*

Il suffit donc de trouver un compagnon et de lui demander de vous suivre jusqu'à l'Autel de Boéthia. Ensuite, dites-lui que vous voulez qu'il fasse quelque chose pour vous et pointez le Pilier du Sacrifice. Il s'y accrochera et se retrouvera prisonnier par une sorte de bouclier magique. Tuez-le !!!

Ainsi Boéthia s'adressera à vous par l'intermédiaire du corps de votre acolyte. Et elle lance un défi à tout le monde : elle a une tâche particulière pour celui qui survivra ... Et tous les adeptes commencent à s'entretuer !!! Le plus simple est de les laisser faire puis d'achever le dernier:-)

Ce que veut Boéthia est simple : vous devez tuer son actuel Champion et prendre sa place. Il se terre à la Crête de Tranchelame. Mais la condition n'est pas banale : vous devez agir en toute discrétion ...

Vous récupérerez la Cotte d'Ébonite, artefact légendaire de Boéthia, sur le cadavre de son ex Champion :

| NOM             | ENCHANTEMENT   | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIOR.           |
|-----------------|--|-------|--------|--------|--------------------|
| Cotte d'Ébonite | Étreinte de Boéthia<br>Capacité à vous déplacer en silence<br>Les adversaires trop proches subissent 5 points de dégâts de poison par secondes | 28    | 45     | 5 000  | 1 ébonite raffinée |

Les joueurs de Morrowind seront ravis de retrouver cet artefact qui n'avait pas été présent dans Oblivion ^^ (son nom était alors l'Armure d'Ebène).

Je me suis amusée à exterminer le Champion de Boéthia et ses hommes non pas en toute discrétion mais en fonçant dans le tas le plus ... berserkesque possible. Et pourtant la quête s'est validée et Boéthia était fière de moi ! Car sachez que dans le TES3, les développeurs avaient prévu un échec si vous agissez comme une grosse brute plutôt qu'en toute discrétion : et dans ce cas Boéthia donne une seconde chance en vous demandant d'assassiner la Jarl Elisif à Solitude.

### 3 - CLAVICUS VILE - UN DAEDRA POUR AMI

Lorsque vous entrez pour la première fois dans la ville d'Épervine, les gardes vous diront que Lod donne une récompense pour toute personne lui ramenant un chien qu'il aurait aperçu sur la route.

Lod est le forgeron de la ville. Il vous dit qu'un animal loyal et féroce lui ferait une bonne compagnie. Si vous accepter de l'aider à l'attraper, il vous donne de la viande pour l'attirer sur la route.

Et le chien viendra très vite vers vous ... C'est Barbas, le chien du Prince Daédra Clavicus Vile !!

Les joueurs d'Oblivion se souviendront de cet animal ma fois fort sympathique XD

Barbas a eu un léger problème avec son maître ... Il a été banni jusqu'à ce qu'il trouve une personne qui les départagerait ... Il vous demande donc de l'accompagner vers le sanctuaire de son maître dans la Honte d'Haemar.

Barbas vous met en garde : vous ne devez accepter aucune de ses offres ...

Le chien vous balade assez loin, jusqu'à la Grotte d'Haemar au pied du Mont Kynareth, en passant par Helgen dévastée et désormais peuplée d'Hors-la-loi.

La Grotte d'Haemar mène à la Honte d'Haemar. Des vampires habitent les lieux donc gare à vous ^^

Vous pouvez enfin vous adresser au Vil Clavicus en cliquant sur son autel. À sa question *Quel est votre désir secret ?*, et ce quelle que soit votre réponse, il vous demandera de lui rapporter la Hache du Chagrin. Ceci devrait permettre à Barbas de retrouver sa place à ses côtés ...

Barbas vous expliquera par la suite que Sebastian Lort avait reçu la Hache du Chagrin du Vil Clavicus ; il s'en était servi pour tuer sa fille devenue Louve-Garou car elle vouait un culte à Hircine.

La Hache est dans la Tanière de Rimeroc. C'est une arme unique :

| NOM              | ENCHANTEMENT                           | Nb. d'Ut. | DOMMAGES | POIDS | VALEUR | AMELIOR.           |
|------------------|--|-----------|----------|-------|--------|--------------------|
| Hache du Chagrin | Inflige 20 points de dégâts de vigueur | 75        | 22       | 10    | 500    | 1 ébonite raffinée |

Lorsque vous ramènerez la Hache, Clavicus Vile vous proposera de la garder à condition que vous tuez son chien Barbas avec ...

Et si vous refusez son offre (et c'est d'ailleurs ce que vous aura conseillé Barbas au tout début LOL), le Vil Clavicus vous offre son artefact, le Masque du Vil Clavicus :

| NOM                    | ENCHANTEMENT   | POIDS | ARMURE | VALEUR |
|------------------------|--|-------|--------|--------|
| Masque du Vil Clavicus | Articulation<br>Les prix sont 20% plus intéressants<br>Renfort d'Éloquence 10 pts<br>La magie se régénère 5% plus rapidement | 7     | 23     | 150    |

#### 4 - HERMAEUS MORA - LA QUÊTE DE L'EXTRAORDINAIRE

Pendant la quête principale, vous ferez forcément connaissance avec Septimus Signus, terré dans sa grotte au nord de l'Académie de Fortdhiver.

Septimus est devenu fou. Il parle avec des petites phrases qui sont loin d'être anodines. Il vous explique que la grande sphère présente dans sa grotte contient le Cœur, le Fléau de Kagrenac et Dagoth Ur ...

*Il est question ici du Cœur de Lorkhan, un des Dieux créateur du Nirn, le plan mortel. Comme moi, les joueurs inconditionnels de Morrowind auront versé une chère larme de bonheur !!! Souvenez-vous : Dagoth Ur avait trouvé le Cœur de Lorkhan dans les profondeurs du Mont Ecarlate et s'était attelé à la construction d'un second Numidium, un gigantesque golem, nommé Akulakhan.*

Septimus a besoin des connaissances inscrites sur un Parchemin des Anciens pour ouvrir cette sphère et récupérer le Cœur.

*Les Parchemins des Anciens (Elder Scrolls ^^) sont des écrits de divination : ils révèlent non seulement les événements à venir mais aussi ceux passés. Dans Oblivion, on apprend que ce sont les Moines de l'Ordre de la Phalène Ancestrale qui savent décrypter ces Parchemins. Mais chaque lecture a un prix : la vue. Ainsi les Moines sont frappés petit à petit de cécité jusqu'à devenir aveugles.*

Or Septimus a déjà lu des Parchemins des Anciens, il sait qu'ils sont dangereux et rendent non seulement aveugle mais fou ! D'ailleurs, il reconnaît l'être un peu (beaucoup ?) lol. Mais les Dwemers ont trouvé le moyen de retranscrire le savoir d'un Parchemin des Anciens :-)

Il vous donne donc deux objets :

- Le Lexique qui va vous permettre de récupérer tout le savoir renfermé dans un Parchemin des Anciens. Ce cube en métal dwemer devra être placé dans une machine spécialement conçue pour le décrypter : elle converge le savoir du Parchemin en le gravant dans le lexique ^^
- Une Sphère d'Harmonie, un objet ouvrant les portes les plus complexes. En effet, chaque porte dwemer ne s'ouvre qu'avec une certaine fréquence musicale et la Sphère d'Harmonie est capable de reproduire les notes :-)

Il vous dit enfin que vous trouverez un Parchemin et la machine capable de le transcrire dans la Tour de Mzark. Vous pourrez y accéder par Griffenoire : La cime étoilée où dorment les villes dwemer, cache des savoirs secrets sous la terre. Et vous trouverez Griffenoire en passant par les Ruines Dwemers d'Alftand. Alors en route !

Arrivé sur place, vous découvrez un campement enseveli sous la neige. Un manifeste d'expédition 🐉 vous informe qu'un groupe est venu ici faire des recherches dans ces ruines. Vous pouvez visiter la Tour en Ruine située un peu plus loin mais ça n'est pas obligé car ça ne vous rapportera rien si ce n'est quelques loots ^^ . Donc pour continuer vers Griffenoire, vous devez d'abord passer par les Ruines Gelées d'Alftand. Et dès l'entrée, vous êtes mis dans l'ambiance : de nombreuses tâches de sang vous présage d'un carnage ... Vous trouverez rapidement le journal de Sulla 🐉, le chef de ce groupe d'expédition. Puis vous entendez une voix, celle de J'darr : il parle à un certain J'zhar qu'il accuse de lui avoir volé son Skouma.

*Le Skouma est une boisson faite à base de Sucre de Lune ou Sucrelune, une drogue dure. Cette substance est particulièrement appréciée des Khajīts qui en deviennent accro !*

En continuant, vous verrez sur votre gauche trois piliers qui se lèvent à intervalle régulier : vous pouvez monter dessus pour accéder sur la petite plateforme en haut et ainsi récupérer quelques trésors dans deux coffres :-)

Des notes de recherches écrites sûrement par Valie, la mage de l'équipe 🐉 se trouvent sur une table où une araignée dwemer démantelée devait sûrement être étudiée. Puis vous finirez par trouver le Khajīt qui vous attaque dès qu'il vous voit : il croit que vous êtes encore une de ces personnes à la peau lisse qui cherchent de la nourriture ... Son ami J'darr est en fait déjà mort sur une paille au sol. Vous pouvez lire le journal de J'zhar 🐉 qui m'a laissée perplexe : il est mentionné que J'darr avait emmené son ami J'zhar accro au Skouma afin de le sevrer, on suppose donc que J'zhar n'est pas drogué. Or, apparemment, J'zhar a l'air bien atteint LOL. Une erreur des concepteurs peut-être ?

Puis vous pourrez lire le journal d'Umana 🐉 qui vous fait bien comprendre que le groupe de recherche part à vau-l'eau lol

Vous entrez ensuite dans l'Animachinerie où des traces de sang au sol vous emmènent jusqu'au cadavre d'Endrast ; à ses côtés, vous lisez son journal 📖. Puis vous trouverez le cadavre de Yag gra-Gortwog et plus loin, celui de Valie que les Falmer ont commencé à dévorer.

Ensuite vous continuez votre pérégrination dans la Cathédrale d'Alftand. Et tout au bout, vous assistez à un combat entre Sulla Trébatius et Umana. Sulla est prête à tout même à tuer son acolyte de toujours pour que la découverte de ses ruines lui revienne ! C'est donc vous qui mettez un terme définitif à ce groupe de pacotille LOL,

*À mon avis, ils ont tous abusé du Skouma XD*

Un ascenseur vous permet de remonter à la surface si vous avez des objets à vendre par exemple ^^

Et pour continuer vers Griffenoire, vous pouvez utiliser la Sphère d'Harmonie sur le mécanisme dwemer ... Et là ...

Et là ...

Le choc.

Vous entrez dans cette splendide cité dwemer souterraine nommée Griffenoire.

Au plafond la roche brille de telle manière qu'on croirait un ciel étoilé.

Des sortes de champignons lumineux géants et tentaculaires éclairent les lieux par endroit.

Et des Falmer vont vite vous repérer et vous sauter dessus et là c'est tout de suite moins romantique MDR

*Allez, on arrête d'admirer les lieux et on reprend le cours de cette solution nan mais oh !*

Voici un plan des lieux fait maison qui vous donne une idée de l'immensité de la Cité :



Ah bon ça ne vous paraît pas si grand que ça ? Alors voyez comment Griffenoire s'étend sur Bordeciel !



Je vais donc vous détailler ce que vous trouverez dans Griffenoire ^^ . Tout d'abord, sachez que vous rencontrerez quelques Falmer ainsi que des Centurions Dwemers qui défendent encore les lieux. J'ai aussi croisé un Géant (s'il était pas paumé lui, on se demande bien comment il a pu arriver là !!) et une Lucereine.

Vous arrivez donc par la Cathédrale d'Alftand à l'est de Griffenoire.

Devant vous se trouve le Laboratoire de Sinderion, un alchimiste réputé ... Ou tout du moins réputé pour les joueurs d'Oblivion ! Sinderion travaillait dans la cave de l'auberge du Weald occidental à Skingrad. Il étudiait particulièrement les plants de Nirnroot. Ici, dans son Laboratoire installé à Griffenoire, vous trouverez son squelette, son journal 📖 ainsi qu'un plant de Nirnroot Cramoisie dans un pot de fleur.

*Le fait de lire le journal, ou de cueillir une Nirnroot Cramoisie, déclenche la quête secondaire "Nirnroot Cramoisie".*

Ensuite, un peu plus au sud est, un Grand Ascenseur vous permet de rejoindre la surface si besoin.

En continuant vers l'ouest, tout en restant au nord de Griffenoire, vous passerez par la Tour de Relent, devenue un repaire de nombreuses Givrépères.

Tout à l'ouest, vous pouvez visiter les Ruines Dwemers de Mzinchaleft. Un second Grand Ascenseur est aussi à votre disposition tout près de là.

Ensuite, vous pouvez vous diriger vers la Cité Silencieuse qui se tient au centre de Griffenoire. Elle est visible de loin par son immense soleil artificiel. Vous passerez à côté des Ruines Silencieuses où un trône est piégé si vous vous asseyez dessus ^^

Dans la Cité Silencieuse, il n'y a rien de particulier dans la Salle de Réflexion, ni dans la Salle de Débat, et ni dans les Catacombes. Elle est peuplée de Falmer et leurs serviteurs.

*A propos du soleil artificiel, si vous lancez le Cri Déferlement en sa direction, le Dragon Vulthuryol viendra vous remercier à coup de griffe LOL*

Au sud-est de Griffenoire, il n'y a rien dans les Quartiers de Guerre. Il vous sera possible de visiter Raldbthar, une autre Ruine Dwemer. Et un troisième Grand Ascenseur vous permet de retrouver Bordeciel. Il y a aussi à ce niveau une Station de Pompage Abandonnée.

Enfin, au sud-ouest, outre la Maison du Responsable de la Ferme vide, vous pouvez accéder à la Tour de Mzark par un ascenseur ^^

Dans la Tour de Mark, vous découvrirez une immense machine faite de lentilles placées au-dessus d'une sorte de demi-sphère. Et quatre piédestaux sur la plateforme en hauteur vont vous permettre d'activer cette machine. Le journal de Drokt 📖 près de son cadavre vous dit que la lumière du savoir de la machine se trouve sur le cube ... Euh moi j'veux bien mais j'ai eu beau regarder le Lexique sous toutes ses coutures et je n'y ai vu aucune solution à l'utilisation de cette machine LOL

Alors voici comment j'ai procédé, en numérotant de droite à gauche les piédestaux :

- Poser le Lexique sur son réceptacle situé tout à droite : les deux boutons 1 et 2 s'allument.
- Ne pas toucher le bouton 1.
- Appuyer 4 fois de suite sur le bouton 2 : le bouton 3 s'allume et le Lexique s'ouvre et brille.
- Appuyer 2 fois de suite sur le bouton 3 : le bouton 4 s'allume.
- Appuyer 1 fois sur le bouton 3 : une sorte de coffre contenant un Parchemin des Anciens descend et s'ouvre :-)



Il ne vous reste plus qu'à rapporter le Lexique à Septimus ^^ (n'oubliez pas de prendre le Parchemin des Anciens pour la quête principale ... Enfin moi j'dis ça, j'dis rien hein ^^)

Septimus comprend alors comment ouvrir la sphère dans sa grotte : le sang Dwemer en est la clé. Mais les Dwemers ont disparu ... Alors il vous dit qu'en récoltant le sang des autres Mers, il serait possible de faire un facsimile !

Il vous donne donc un Extracteur d'Essence pour recueillir du sang d'Altmer (Haut Elfe), de Bosmer (Elfe des Bois), de Dunmer (Elfe Noir), de Falmer (Elfe des Neiges) et d'Orsimer (Orc).

En sortant de la Grotte, Hermaeus Mora s'adressera à vous ! Il vous dit que dès que vous aurez terminé d'aider Septimus, vous deviendrez son émissaire à sa place :-)

Pour recueillir les âmes des mers, je vous conseille de continuer vos autres quêtes et vous finirez cet objectif tranquillement ^^

Quand vous aurez récolté tous les sangs nécessaires, Septimus Signus pourra enfin ouvrir cette sphère ... Mais quelle déception ! Ça n'est pas le Cœur qui est placé à l'intérieur comme il l'escomptait ! C'est un livre ! Et dès qu'il voudra le prendre, Hermaeus Mora le tuera !

L'Oghma Infinum est le puissant artefact d'Hermaeus Mora ; il renferme le savoir des âges. Vous ne pouvez lire qu'un seul de ses trois chapitres :

- Voie de l'Ombre vous octroie 5 points en : Armure Légère, Furtivité, Crochetage, Vol à la Tire, Eloquence et Alchimie.
- Voie de la Magie vous octroie 5 points en : Illusion, Conjuración, Destruction, Guérison, Altération et Enchantement.
- Voie de la Puissance vous octroie 5 points en : Forgeage, Armure Lourde, Parade, Deux Mains, Une Main et Archerie.

*Dans la grotte de Septimus Signus, vous pouvez lire le livre intitulé L'Épreuve de Boéthia 📖, ce qui vous lance la quête relative à ce Prince Daédrique :-).*

## 5 - HIRCINE - UN SOIR AU CLAIR DE LUNE

Au cimetière d'Épervine, vous assisterez à l'enterrement de Lavinia. Runil, le Prêtre d'Arkay prononce les bénédictions face à Mathiès et sa femme Indara Caerellia.

Mathiès vous explique que c'est sa petite fille d'à peine 10 ans qu'il enterre ... Il vous dit que Sindring l'a mise en pièce à un point tel qu'ils n'ont pas pu retrouver tous les morceaux pour les placer dans le cercueil :-)

Sínding croupi à la Prison d'Épervine ... Et si vous alliez rencontrer ce monstre ?

Sínding a été engagé comme ouvrier à la scierie d'Épervine. Mais c'est en chassant aux alentours qu'il a tué la petite fille. Il regrette ce qu'il s'est passé ; il ne voulait pas ça ... Il dit avoir perdu le contrôle. Il vous dit : *Tout est de la faute de cette fichue bague.*

Puis il finit par vous expliquer que c'est à cause de cette bague qu'il a volée à Hircine, Prince Daédra de la chasse. Elle devait lui permettre de contrôler ses transformations ... en loup-garou ! Mais suite au vol, Hircine lui a jeté une malédiction ... Et dès qu'il l'a mise au doigt, les transformations survenaient n'importe quand !

Sínding cherche à apaiser Hircine. Et pour cela il est dit que le Prince Daédra communiquera avec quiconque réussira à tuer un grand et majestueux cerf qui rôde dans le coin. Emprisonné, il ne peut pas rapporter l'anneau à Hircine ... Et si vous vous en chargez ?

Sínding vous donne la bague maudite d'Hircine ... puis se transforme en loup-garou sous vos yeux et s'échappe sans que vous puissiez intervenir !

| NOM                     | ENCHANTEMENT  | VALEUR |
|-------------------------|---|--------|
| Anneau d'Hircine maudit | Le porteur peut malgré lui se transformer en loup-garou | 50     |

*Si vous êtes un loup-garou ... Vous ne contrôlerez plus vos transformations ce qui pourra être sacrément bordélique XD*

Il ne vous reste plus qu'à trouver ce cerf et le tuer pour rencontrer Hircine. Et le chasser ne sera pas si difficile si vous vous approchez discrètement, sinon il s'enfuit sur un bon bout de chemin !

C'est alors qu'Hircine utilise le fantôme du cerf pour s'adresser à vous. Il vous demande tout simplement de retrouver Sínding, le voleur de son anneau, et de le tuer. Sínding s'est réfugié dans son sanctuaire, dans la Grotte du Bouffi.

Plusieurs chasseurs sont déjà présents, certains déjà déchiquetés, d'autres gravement blessés. Ils ont tous reçu l'Appel de la Lune de Sang et sont tous venus tuer *la proie*.

Vous avez donc le choix entre aider Sínding à se débarrasser des chasseurs. Dans ce cas, Hircine enlèvera la malédiction sur son anneau et vous pourrez le garder.

| NOM              | ENCHANTEMENT   | VALEUR |
|------------------|--|--------|
| Anneau d'Hircine | Fournit des transformations supplémentaires aux loups-garous | 400    |

Ou vous prenez le choix de traquer et tuer Sínding avant les autres chasseurs ^^ Et Hircine sera fier de vous en vous offrira son artefact légendaire : la Peau du Sauveur.

| NOM             | ENCHANTEMENT  | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIOR. |
|-----------------|---|-------|--------|--------|----------|
| Peau du Sauveur | Augmente la résistance à la magie de 15%<br>Augmente la résistance au poison de 50% | 6     | 26     | 2 000  | 1 cuir   |

*Il est cependant possible d'obtenir les deux artefacts. Il vous suffit d'aider Sínding dans un premier temps pour obtenir l'anneau. Puis de retourner dans la Grotte pour tuer Sínding et à vous la cuirasse !*

## 6 - MALACATH - LA TRIBU MAUDITE

A Faillaise, les gardes vous parleront de Largashbur, une forteresse orc, où il y aurait quelques problèmes ...

Et effectivement, lorsque vous arrivez sur place, des orcs se battent contre un géant et sans votre aide, ils n'auraient pas réussi à en venir à bout !!! Vous êtes alors interpellé par Atub, une vieille femme, mage du campement. Et elle vous parle de Yamarz, leur chef, autrefois guerrier puissant et fier mais aujourd'hui faible et maudit ...

Et c'est à cause de ce chef devenu incompetent que les géants tentent d'attaquer la forteresse. Bien que Yamarz refuse toute aide et interdise ses compatriotes de sortir du camp, elle a donc besoin de vous pour l'aide dans une cérémonie de clémence envers Malacath, le Prince Daédra des Orcs.

Elle vous demande que vous lui rapportiez de la Graisse de Troll et un Cœur de Daédra. Des Trolls des Glaces déambulent au Labyrinthe ; quant aux Drémoras, si vous avez terminé la quête de Mérhunès Dagon, vous en trouverez deux près de son autel.

À votre retour, Atub requiera votre présence pour son rituel ce qui ne va pas vraiment plaire à Yamarz ... Il accepte à contre cœur d'invoquer ce Prince Daédra qui les a abandonné ...

Et le ton est donné, d'emblée Malacath traite Yamarz de mauviète XD et il est furieux ! Les Orcs ont laissé les Géants envahir son autel ! LA honte quoi !!!

Yamarz est obligé de ramener le sceptre du chef des Géants (le Marteau de Shagrol) pour libérer sa forteresse de cette malédiction. Et ça ne l'arrange pas du tout mais alors pas du tout. Il vous promet une belle récompense si vous l'accompagnez : votre boulot sera de lui libérer la voie dans la Grotte de Rochebrune jusqu'à l'autel de Malacath ... Ainsi Môôôôsicur économisera ses forces pour tuer le chef des Géants !

Cependant, devant le fait accompli, il tente à nouveau de vous corrompre et vous propose que vous tuiez le Géant, que vous lui rapportiez le Marteau mais que tous les honneurs lui reviennent en échange de votre silence et de beaucoup d'or ...

Vous avez donc le choix :-)

Si vous refusez son offre, il prendra son courage à deux mains et se ruera vers le Géant ... qui lui fracassera le crâne en un coup de gourdin MDR ! Il vous faudra donc récupérer vous-même le Marteau de Shagrol.

Si vous acceptez ... Vous vous doutiez qu'il ne vous laissera pas repartir de cet endroit vivant !!! Il tentera donc de vous tuer ... en vain :-)

Dans les deux cas, Malacath s'adressera à vous ; il ne vous remercie pas et on ne peut pas dire qu'il soit fier de vous non plus mais vous avez tout de même nettoyé son autel de la présence des Géants et récupéré le Marteau ^^

De retour à Largashbur, Malacath accepte de redonner une chance à la tribu et nomme Gularzob comme nouveau chef. Puis c'est à vous que reviendra l'honneur de déposer le Marteau de Shagrol sur l'autel : Malacath le transformera en Volendrung, son artefact légendaire :-D

| NOM        | ENCHANTEMENT                            | Nb. d'Uc. | DOMMAGES | POIDS | VALEUR | AMELIOR.           |
|------------|---|-----------|----------|-------|--------|--------------------|
| Volendrung | Absorbe 50 points de vigueur à la cible | 23        | 25       | 26    | 450    | 1 ébonite raffinée |

## 7 - MEPHALA - LA PORTE MURMURANTE

À l'auberge La Jument Pavoisée de Blancherive, les rumeurs vont bon train au sujet des enfants du Jarl ... On dit que l'un d'eux tourne mal !

Le Jarl Balgruuf le Grand vous confirmera que Nelkír a toujours été renfermé mais que maintenant, il devient de plus en plus colérique voire violent !

Et effectivement, dès que vous parlez à l'enfant, la première idée qui lui vient à l'esprit est de fendre le crâne de son père !!!

Puis il mentionne la Dame des Murmures ; elle lui parle au travers d'une porte au sous-sol. Elle lui a dit beaucoup de chose, notamment au sujet de son père : il prie encore Talos, il haït les Thalmors autant que les Sombrages, il a peur d'être chassé de Blancherive et surtout que lui, son frère et sa sœur n'ont pas la même mère ...

Derrière la porte du sous-sol, la Dame des Murmures s'adressera à vous sans difficulté. Elle vous dit qu'une partie de son pouvoir a été enfermée de l'autre côté. Pour le récupérer, vous devez ouvrir la porte !

Nelkír vous dit que son père et Farengar sont les seuls à posséder la clé qui ouvre cette porte. Rien de plus simple pour la suite, il suffit de le leur voler pendant leur sommeil !!!

Vous entrerez alors dans une petite pièce. Sur une table est posée la Lame d'Ébonite, artefact légendaire de Méphala. Mais une lettre  vous avertit du danger de cette arme ...

Méphala vous dit que sa Lame a besoin de retrouver sa gloire d'antan ; et pour cela, vous devez l'abreuver du sang de la fourberie ! Elle ajoute : *Votre monde est pétri de mensonges et de penchants pervers. Ma lame est une adorable sangsue qui se*

*repaît de la trahison et en nourrit son maître. Cherchez ceux qui vous sont les plus proches. Le dernier soubresaut de leur petit coeur accompagnera ma lame dans le chant de votre grandeur.*

| NOM            | ENCHANTEMENT  | Nb. d'Ut. | DOMMAGES | POIDS | VALEUR |
|----------------|---|-----------|----------|-------|--------|
| Lame d'Ébonite | Absorbe l'essence vitale de vos ennemis.<br>Renforcé par le sang de la fourberie. | infini    | 11       | 10    | 2 000  |

## 8 - MERHUNÈS DAGON - LES FRAGMENTS DU PASSE

Lors de vos pérégrinations, un messager vous remettra une brochure 📖 sur un nouveau Musée qui ouvrira prochainement à Aurbétoile ... C'est l'occasion d'y faire un tour :-)

À votre arrivée devant le seuil du Musée, Madena, une mage, est en grande discussion avec Silus Vesuius : elle est visiblement contre l'ouverture de ce Musée. Par la suite elle vous explique que Silus est un descendant de l'une des plus vieilles familles d'Aurbétoile ; ses ancêtres appartenaient à l'Aube Mythique !

*Pour ceux qui n'ont pas joué à Oblivion, vous méritez une petite explication. L'Aube Mythique était une secte dirigée par Mankar Camoran et vénérant le Prince Daëdra Mérhunès Dagon. À la fin de l'Ère Troisième (c'est à dire il y a 200 ans), les agents de l'Aube Mythique avaient réussi à assassiner l'Empereur Uriel Septim VII et ses fils légitimes. Mankar Camoran ouvrit ensuite de nombreuses portes reliant l'Oblivion (le plan de Mérhunès Dagon) au Nirn (le plan mortel, Tamriel) afin que l'armée du Prince Daëdra envahisse le monde ! Mais c'était sans compter sur Martin, un fils caché illégitime d'Uriel Septim VII, aidé d'un aventurier (le joueur LOL), pour mettre fin à ce chaos appelé aujourd'hui dans les livres d'histoire la Crise d'Oblivion.*

Ainsi Silus Vesuius veut restaurer l'honneur de sa famille avec ce Musée ; il a réuni tout ce qu'il a pu trouver sur l'Aube Mythique :

- Des tentures portant le symbole de la secte.
- Une tenue complète des agents de l'Aube Mythique ; chaque bobine de fil utilisée pour fabriquer ces robes était colorée à l'aide d'une teinture contenant du sang sacrificiel :

| NOM   | ENCHANTEMENT                             | POIDS | VALEUR |
|---|--|-------|--------|
| Robe de l'Aube Mythique avec ou sans capuchon | La magie se régénère 75% plus rapidement | 2     | 25     |
| Gants de l'Aube Mythiques                     | /  | 1     | 25     |
| Bottes de l'Aube Mythique                     | /  | 1     | 15     |

- Une feuille brûlée du légendaire Mysterium Xarxes, le livre blasphématoire écrit par Mehrunes Dagon en personne. C'est grâce à ce livre que Mankar Camoran put ouvrir une porte menant jusqu'à un Paradis où tous ses disciples vivaient pour l'éternité :



- Les 4 volumes des Commentaires sur le Mysterium Xarxes 📖 écrits par Mankar Camoran.
- Le fourreau d'une dague : l'artéfact légendaire de Mérhunès Dagon, le Rasoir de Mérhunès.

Silus vous explique qu'après la Crise d'Oblivion, le Rasoir de Mérhunès a été retrouvé : il a été scindé en trois parties dispersées dans Bordeciel. Il ne possède que le fourreau ; il voudrait donc que vous lui rameniez les trois fragments de la dague pour l'exposer dans son musée. Il vous donne des notes sur les Gardiens de la Dague 🗡️ :

Le Pommeau est détenu au Rocher de la Mégère par une Harfreuse au doux nom de Drascua.

*N'oubliez pas de ramasser la Pierre de Barenziah pour la Guilde des Voleurs ^^*

*Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Intimidation.*

Les Fragments de Lames sont au Fort Casscorne. Le chef des lieux, l'Orc Ghunzul, possède sur lui la clé de la chambre forte où sont stockés les précieux fragments. Attention aux multiples pièges XD

Enfin, Jorgen conserve la Poignée. Il travaille à la Scierie de Morthal ; et avec une bonne persuasion il vous donne la clé de son coffre pour que vous alliez prendre cet objet.

Ainsi grâce aux trois fragments de la dague et au fourreau qu'il possède déjà, Silus est ravi : il va pouvoir reconstituer le Rasoir ! Il vous remercie et vous offre beaucoup d'or ^^ ; puis, il vous demande de le rejoindre à l'Autel de Dagon :-)

Sauf que ça ne va pas se passer exactement comme il l'espérait ... Il a beau avoir placé les quatre fragments du Rasoir et invoqué son Prince Daédra, ce dernier l'ignore complètement ... C'est au contraire à vous qu'il va parler ! Il vous considère comme son nouveau champion ! Après tout, c'est vous qui avez réuni les fragments de son Rasoir :-)

Vous devez tuer Silus ! Puis Dagon vous donne son Rasoir pour semer le chaos en Tamriel ... Mais le jeu ne s'arrête pas là ! Dagon a envie de rire un peu et 2 Drémoras apparaissent pour vous tuer !

*Les Drémoras sont des créatures extrêmement rares en Bordeciel : alors n'oubliez pas de ramasser leur Cœurs utiles pour forger l'armure daédrique ... Ils possèdent sur eux la clé de l'Autel de Dagon, profitez-en pour vider l'endroit et récupérer deux autres Cœurs de Daédra ! Les deux Drémoras près de l'Autel réapparaîtront au bout d'un moment :-)*

*Si vous décidez de laisser Silus en vie, il vous offre 500 po et s'enfuit ... Mais Mérhunès Dagon sera furieux et ne vous donnera pas son Rasoir !*

*Quel dommage que le Rasoir de Mérhunès ait été traduit par Dague de Mérhunès dans votre inventaire :-)*

| NOM               | ENCHANTEMENT  | Nb. d'Ut. | DOMMAGES | POIDS | VALEUR | AMELIOR.           |
|-------------------|---|-----------|----------|-------|--------|--------------------|
| Dague de Mehrunes | Mort Subite<br>1 % de chance de tuer instantanément | infini    | 11       | 3     | 500    | 1 ébonite raffinée |

## 9 - MERIDIA - LA LUMIERE DE L'AUBE

L'Autel de Méridia est dans la région d'Haafingar, au sommet du Mont Primortis, à l'ouest de Solitude. Et dès que vous vous approchez de la statue, Méridia s'adressera à vous : *Une nouvelle âme candidate approche. Ecoute. Entends-moi et obéis-moi. D'immondes ténèbres ont envahi mon temple. Tu dois dissiper ces ténèbres. Mais d'abord, tu dois me restituer mon cristal. Je te guiderai vers lui. Trouve-le et reviens ici. Ta récompense sera grande.*

*A côté, vous avez un Mur qui vous permet d'apprendre un Mot de Puissance du Cri Furie Élémentale.*

Vous devez donc retrouver le Cristal de Méridia à l'endroit indiqué sur votre carte ; et ça ne devrait pas être bien difficile :-)

Ensuite, vous devez retrouver au Mont Primortis pour placer ce Cristal dans le piédestal situé au pied de la Statue de Méridia.

Et ceci fait vous serez élevé dans le ciel ! Méridia, sous une forme d'orbe blanche, sera face à vous :-). Elle vous explique que son artefact, symbole de sa force, est enfoui dans son temple profané par un Nécromancien au nom de Malkoran. Vous devez tuer Malkoran et récupérer son artefact !

Pour que les portes du Temple de Méridia s'ouvrent, vous allez devoir diriger la lumière divine qu'elle vous envoie :



Ainsi, du Temple de Primortis, vous passez par le Balcon, puis par les Ruines, et enfin par les Catacombes où vous attend Malkoran.

*Le trajet est relativement linéaire. Les Ombres Corrompues n'arriveront pas à vous arrêter. De plus les cadavres sont pétés de thune alors profitez-en !!! Et pour avancer et ouvrir les portes closes (et non crochetable), vous devez actionner les piédestaux afin de diriger la Lumière de Méridia.*

Malkoran est mort, vous pouvez prendre Aubéclat sur son socle. Grâce à vous, tout est en ordre et pour vous remercier, Méridia vous offre son artéfact !

| NOM      | ENCHANTEMENT   | Nb. d'Ut. | DOMMAGES | POIDS | VALEUR | AMELIOR.           |
|----------|--|-----------|----------|-------|--------|--------------------|
| Aubéclat | <p>Châtiment de Méridia</p> <p><i>Inflige 10 points de dégâts de brûlure et, si un mort-vivant est tué dans l'opération, peut créer une violente explosion qui brûle ou tue le mort-vivant le plus proche</i></p> <p>Dégâts de feu</p> <p><i>Met le feu à des morts-vivants encore plus puissants et les fait fuir pendant 10 secondes</i></p> | 312       | 12       | 10    | 10     | 1 ébonite raffinée |

*Le Châtiment de Méridia est un sort de zone qui peut parfois s'enclencher lorsque vous frappez un mort-vivant : une seconde explosion atteindra le mort-vivant le plus proche ^^*

## 10 - MOLAG BAL, - LA MAISON DES HORREURS

Le Vigile Tyranus vous interpelle dans les rues de Markarth pour vous demander si vous aviez des informations sur la Maison Abandonnée devant laquelle il se trouve, et si vous y avez vu quelqu'un y entrer ou y sortir. Cet homme est un Vigile de Stendarr et il enquête sur les cérémonies daédras ; il est persuadé que de tels rituels sont proférés dans cette maison. Et si vous l'accompagnez pour vérifier ?

*Cette maison est hantée : un poltergeist a même pris soin d'empiler les chaises sur une table :-D*

Très vite Tyranus va paniquer : le Daédra présent est très puissant. Une voix va vous ordonner de ... le tuer.

*Cette voix est celle de Molag Bal, le Prince Daédra de la Conspiration, à l'origine des morts-vivants et des vampires. Il est l'ennemi juré de Boéthia !*

Tout au fond de la cave, vous trouverez l'Autel de Molag Bal. Il vous tendra un piège en vous faisant croire que vous pouvez prendre une masse rouillée ... Mais il vous emprisonnera entre ses griffes ! Il vous explique que sa rivale a fait profaner ce lieu par un de ses prêtres, un certain Logrof.

Mais Logrof l'Obstiné ne vient plus depuis quelques temps et pour cause : il a été enlevé et fait prisonnier par les Parjures. Molag Bal veut que vous le libériez afin qu'il accomplisse son rite une dernière fois.

Ainsi Logrof est ligoté dans un camp de Parjures. En le convainquant que c'est Boéthia qui vous envoie, il vous demandera de le libérer rapidement afin qu'il retourne au plus vite à Markath ... Et sans un merci !

En retournant dans la Maison Abandonnée, Logrof sera à nouveau prisonnier des griffes de Molag Bal. Il n'a pas peur ... Jusqu'à ce que vous arriviez ... Et Molag Bal vous donne cette masse rouillée : vous devez écraser la foi qui anime Logrof ... Jusqu'à ce qu'il se prosterne devant Molag Bal !

Logrof se rend et donne son âme à Molag Bal qui vous ordonne alors de le tuer.

Le Prince Daëdra révèle alors le véritable pouvoir de sa masse, qui est évidemment un légendaire artefact, et vous l'offre en récompense :-)

| NOM                | ENCHANTEMENT  | Nb. d'Ut. | DOMMAGES | POIDS | VALEUR | AMELIOR.           |
|--------------------|---|-----------|----------|-------|--------|--------------------|
| Masse de Molag Bal | Inflige 25 points de dégâts de vigueur et de magie<br>Si la cible meurt dans les 3 secondes, elle remplit une gemme spirituelle | 35        | 16       | 18    | 210    | 1 ébonite raffinée |

## 11 - NAMIRA - L'INSPECTION DE LA NECROPOLE (1<sup>ère</sup> partie)

Le Prêtre d'Arkay, Vérulus, est posté devant la Nécropole de Markarth. Vous ne pouvez pas y entrer : il l'a fermée car les tombes ont été profanées ... Certains défunts ont été dévorés !!!

Vous pouvez le persuader d'aller y jeter un œil ... Il vous donne alors la clé.

Dès que vous entrez dans la Nécropole, une voix s'adresse à vous : *Peu de gens auraient osé s'aventurer dans une crypte en sentant comme vous l'acier et le sang, mais pas la peur. Je sens la faim en vous. Elle vous dévore. Vous voyez un cadavre et vous avez l'eau à la bouche. Votre estomac gronde. Ce n'est pas grave. Je ne vais pas vous rejeter. Restez. Je vais vous dire tout ce que vous avez oublié.* Puis Eola arrive. Elle vous rassure : vous n'avez plus besoin de vous cacher ... Vous n'êtes pas seul !

Elle vous demande de l'accompagner pour vider la Grotte de Longmur des Draugrs qui s'y terrent pour rejoindre enfin Namira, Dame de la Putréfaction.

Eola s'en va et la Nécropole peut être réouverte :-). Frère Vérulus vous offre une Amulette d'Arkay en récompense.

## 11 - NAMIRA - LE GOUT DE LA MORT (2<sup>ème</sup> partie)

Ainsi Eola vous attend devant la Grotte de Longmur. Vous devez l'accompagner et tuer tous les Draugrs qui se sont réveillés.

Lorsque vous arriverez devant une grande table à manger, Eola vous demandera de revenir avec ... un plat de résistance. Elle organise un grand festin pour accueillir la Congrégation de Namira !

Et la proie fraîche que vous devrez ramener n'est autre que le Prêtre d'Arkay de Markarth, Frère Vérulus ! Vous le trouverez à Markarth dans la Nécropole. Il acceptera de vous suivre pour vous accompagner dans cette grotte *pleine de trésors* ... Et s'il refuse, une bonne corruption lui fera vite changer d'avis ^^

Dès votre arrivée dans la salle à manger de la Grotte de Longmur, Eola envoûtera Vérulus. Docilement, il ira de lui-même s'allonger sur l'autel de Namira. A vous de le tuer puis ... de la dévorer !!!

Namira apprécie énormément que vous ayez avalé le sang et la bile d'Arkay ; elle vous offre son anneau, un légendaire artefact, en récompense.

| NOM              | ENCHANTEMENT   | VALEUR |
|------------------|--|--------|
| Anneau de Namira | Vigueur augmentée de 50 points : santé et régénération de santé en plus grâce aux cadavres (pendant 5 min) | 500    |

La Bénédiction de Namira s'active lorsque vous mangez un cadavre : pendant 5 minutes, vous Santé se régénérera 50 % plus rapidement et vous aurez un renfort de Santé de 50 points.

*Si vous le souhaitez, vous pouvez demander à Eola de vous accompagner dans la suite de vos aventures ^^*

## 12 - PÉRYÏTE - LE SEUL REMÈDE

L'autel de Péryïte se situe au nord-ouest de Følperthuis. Seul Kesh le D'ropre vit là-bas. Il vous dira qu'il vénère Péryïte parceque parfois le monde ne peut être épuré que par la maladie ...

Si vous voulez rencontrer Péryïte, Kesh vous informe qu'il va vous falloir de l'encens. Et pour le fabriquer, vous aurez besoin :

- D'une fleur Grelot-de-la-Mort : vous pourrez la cueillir un peu partout. J'en ai acheté auprès de l'Alchimiste Arcadia à Blancherive.
- D'un lingot d'argent : vous pouvez l'acheter auprès des forgerons ou acheter deux minerais d'argent pour les fondre et ainsi fabriquer un lingot (Ulfberth Ours-Guerrier, à la forge de Blancherive, en vend).
- De la Poussière de Vampire : vous en récolterez sur un Vampire (mort de préférence LOL). Sinon les Alchimiste en vendent. J'ai trouvé un bol près de mon Laboratoire d'Alchimie de ma maison à Markarth ^^
- D'un rubis parfait : et c'est déjà plus rare ... Si vous avez fait ou faites les quêtes de la Confrérie Noire, vous en trouverez un à bord du Katariah. Si vous avez ramené toutes les Pierres de Barenziah et que la Couronne trône à la Guilde des Voleurs de Faillaïse alors ce parangon vous permet de ramasser masse de pierres précieuses et les rubis parfaits devraient être en grande quantité dans votre inventaire.

Lorsque vous lui ramènerez ces quatre ingrédients, Kesh fabriquera l'encens que vous devrez inhaler pour rencontrer Péryïte :-)

Péryïte vous explique qu'il a envoyé une "bénédition" sur Tamriel : un fléau débilant qui a infecté quelques hommes et mers (elfes). Il avait donné l'ordre à un de ses Moines, un Elfe nommé Orchendor, de rassembler ces Infectés dans les Ruines Dwemers de Bthardamz ... Ce qu'il a fait mais il s'est ensuite retourné contre le Prince Daédra ! Traître !

Péryïte n'est évidemment pas content et vous demande simplement de le tuer :-)

Bthardam est une Ruine Dwemer assez vaste, limite labyrinthique. Vous passerez successivement dans les Quartiers Supérieurs, puis dans l'Atelier, pour revenir dans les Quartiers Supérieurs ; ensuite vous visiterez les Quartiers Inférieurs, le Bureau, puis à nouveau les Quartiers Inférieurs pour enfin arriver dans l'Arcanex où Orchendor attend. En plus des machines dwemers encore en fonctionnement (dont un terrifiant Centurion), vous rencontrerez ces illuminés d'Infectés. D'ailleurs, la plupart est un peu écoeuré de ne pas avoir encore rencontré Péryïte XD

*D'ailleurs, vous verrez trois Infectés prier près d'un autel. Ils sont un peu désolés que leurs prières restent sans réponse. Ils disent qu'ils ont même prié le neuvième jour d'Ondepluie. Ce moment est un très beau clin d'œil à Daggerfall : dans ce jeu Péryïte n'est invocable que ce jour précis :-)*

Bref, le Prince Daédra sera content de vous et vous offre l'artéfact Parasortis :

| NOM               | ENCHANTÈMENT   | ARMURE | POIDS | VALEUR | AMÉLIOR.                 |
|-------------------|--|--------|-------|--------|--------------------------|
| <b>Parasortis</b> | Barrière - Déviation<br><i>Pendant les parades, crée une protection contre des sorts pouvant atteindre jusqu'à 50 points</i> | 38     | 12    | 225    | 1 lingot de métal dwemer |

*Ce Bouclier est appelé Briseur de Sort dans les précédents opus des Elder Scrolls.*

## 13 - SANGHIN - UNE NUIT MEMORABLE

Sam Guevenne est à la Jument Pavoisée à Blancherive. Il vous interpelle et vous propose un concours de boisson ... Si vous gagnez, il vous offre un bâton !

Il boit un premier verre ; vous buvez le vôtre sans soucis. Il en boit un second ; vous suivez toujours. Là il admet avoir atteint sa limite ... Il vous promet que vous remporterez ce concours si vous en buvez un troisième ! Et glou et glou et glou :-D

Sauf que vous vous réveillez dans le Temple de Dibella à Markarth ! Senna, la prêtresse est furieuse ! Vous avez foutu un bordel monstre XD

Vous êtes arrivé dans le Temple en parlant d'un mariage et d'une chèvre ... Puis vous avez jeté des ordures un peu partout ! Vous êtes obligé de nettoyer vos bêtises : vous ramassez alors deux bouteilles de vin alto et un orteil de géant ainsi qu'une note détaillant le matériel nécessaire à la réparation du bâton brisé, à savoir un orteil de géant, de l'eau bénite et une plume d'harfreuse.

Ensuite Senna accepte vos excuses. Et comme c'est le trou noir complet de ce que vous avez fait cette nuit-là, elle vous dit que dans vos propos incohérents, vous aviez parlé de Rorikbourg.

Dans la petite ville, vous (re)faites la connaissance d'Ennis, un paysan. Lui aussi est furieux de vous revoir XD. Vous avez osé enlever sa chèvre Gleda pour la vendre à un Géant !!! Il vous ordonne de lui ramener sa pauvre bête seule et effrayée !!

Gleda vous suivra docilement jusqu'à son maître quand vous aurez tué Grok le Géant. Et Ennis sera content de trouver son petit trésor. Il finit par vous expliquer que vous avez enlevé sa chèvre pour rembourser une certaine Ysolda à Blancherive.

Ysolda est une marchande qui travaille au Marché de Blancherive. Elle attendait votre retour car vous lui êtes toujours redevable ... En effet, vos fiançailles ont été rompues donc vous devez lui rapporter l'alliance ! Non pas de panique, vous ne vous êtes pas fiancé avec elle mais vous lui avez raconté l'histoire très romantique de votre merveilleuse rencontre avec votre fiancé(e) au Bosquet de Sorbrume ... Bref, l'alliance doit toujours être là-bas !

Au Bosquet de Sorbrume, c'est une Harpreuse qui se nomme Moira qui possède votre alliance ... Ysolda sera déçue pour vous que le mariage soit annulé. Elle vous dit que la cérémonie prévue à Morvunskar aurait dû être grandiose ! Elle vous parle même d'un bâton magique qui aurait permis de tenir les invités ... Peut-être que Sam Guevenne (qui est d'ailleurs votre Témoin !!!) vous attend là-bas avec ce fameux bâton ?

Dans Morvunskar, vous trouverez un accès vers le Bosquet Brumeux. Sam Guevenne vous attend près d'un banquet où des convives mangent et boivent dans le calme. Puis Sam montre son vrai visage : c'est le Prince Daédra Sanghin en personne !!! Grâce à vous la joie a été répandue dans Bordeciel ! Ça faisait longtemps qu'il ne s'était pas amusé comme ça :-)

Il vous offre son bâton, l'artéfact la Rose de Sanghin, qui invoque un Drémora pour combattre à vos côtés pendant une minute. En fonction de votre niveau, le Drémora invoqué sera plus ou moins puissant :

| NOM             | NIVEAU  | ENCHANTEMENT                                  | Nb. d'Ut. | POIDS | VALEUR |
|-----------------|---------|---|-----------|-------|--------|
| Rose de Sanghin | 1 - 11  | Fait appel à un Barbare Drémora pendant 60 s  | 13        | 10    | 5      |
|                 | 12 - 18 | Fait appel à un Drémora Caitif pendant 60 s   |           |       |        |
|                 | 19 - 26 | Fait appel à un Drémora Kynval pendant 60 s   |           |       |        |
|                 | 27 - 35 | Fait appel à un Drémora Kynreeve pendant 60 s |           |       |        |
|                 | 36 - 45 | Fait appel à un Drémora Markynaz pendant 60 s |           |       |        |
|                 | + 46    | Fait appel à un Drémora Valynaz pendant 60 s  |           |       |        |

## 14 - SHEOGORATH - LA FOLIE INCARNEE

Dervenin se promène dans les rues de Solitude. Il est désespéré : son Maître l'a abandonné ! Il est parti en vacance et refuse de revenir ... Et ce depuis des années !!! Il refuse de quitter son Maître car sans lui il ne serait pas libre mais condamné !

Il vous dit que son Maître s'est rendu dans une aile interdite, dite Aile Delagius, du Palais Bleu. Pour vous y rendre, Dervenin vous donne l'Os Illiaque de Delagius.

*Une petite pause avant de continuer pour vous raviver la mémoire à ceux qui ont joué à Shivering Isles ... Dervenin était le prêtre de Mania ; c'est lui qui vous a aidé à éliminer... pardon à succéder au Duc Thadon si vous aviez choisi de diriger la Maison de Mania lol. Donc cet ancien prêtre est bien loin de chez lui certes ... Mais il doit surtout être très vieux (au moins 200 ans !) ; remarquez qu'il est plutôt décrépí XD. Quant à l'Os Illiaque, il provient sûrement du Musée des Curiosités car c'est un des objets insolites que vous avez trouvé dans les Shivering Isles et ramené au Musée (son nom était le Pelvis de Delagius :-)*

L'Aile de Delagius est fermée à clé qu'il vous faut récupérer (la serrure n'est pas crochetable). Vous pouvez la demander directement au Chambellan Falk Barbebraise qui vous la donnera volontiers ... Mais il vous mettra en garde en vous disant : *Cette aile est condamnée depuis des siècles, et pour une bonne raison. On dit que le fantôme de Delagius le Dément la hante toujours. Fantôme ou non, il subsiste des vestiges de son sombre règne et ils doivent rester enfouis.* Sinon les femmes de ménage Erdi ou Una vous la donneront si vous leur dites que c'est Falk qui vous a demandé d'accéder à l'Aile Delagius.

Lorsque vous avancerez dans le couloir sombre, poussiéreux et tout plein de toiles d'araignées (beurk je déteste les zaraignées) ... Vous vous retrouvez à poil et serez téléporté dans un endroit bien étrange !

Sur une table à manger, vous voyez Shéogorath s'entretenir avec l'Empereur Delagius III, dit Delagius le Fou.

*Vous porterez des vêtements "raffinés" ... Mais vous n'avez pas que vous frisez le ridicule ?!?*

Vous expliquez à Shéogorath que vous êtes venu le chercher. Mais avant de terminer ses vacances, il vous demande de trouver la sortie !

*Shéogorath est le Prince Daédra de la Folie ^^*

*Lors de votre conversation avec Shéogorath, lorsque vous lui dites qu'on vous a demandé de venir le chercher sur son lieu de vacances, il cherchera qui ce peut bien être et mentionnera le Fantôme du Roi Lysandus. Joli clin d'œil à Daggerfall pour ceux qui y ont joué :-D*

Trouver la sortie alors que vous êtes dans l'esprit même de l'Empereur Pélagius III ... Rien de plus simple ! Il suffit de libérer l'Empereur de sa folie :-)

Pour cela Shéogorath vous donne le légendaire Wabbajack **YEAH BABY GROOVY !!!**

Vous allez devoir passer une série de trois épreuves (que vous pouvez faire dans n'importe quel ordre).

### Paranoïa

En avançant vers une arène où combattent deux Golems, Shéogorath vous dit : *Oh, bon choix. Enfin, bon pour moi. Le fait que tout le monde essaye de vous attraper est très divertissant, je trouve. Ce sera peut-être moins drôle pour vous ... Vous savez, la mère de Pélagius était... eh bien... disons "unique". Quoique, je suppose que, dans l'absolu, elle était assez modérée pour une Septim. Cette femme usait de la peur comme d'un couperet. Ou brandissait-elle un véritable couperet pour effrayer les gens ? Je ne l'ai jamais su ... Oh, elle a bien éduqué son fils. Pélagius a appris très tôt que le danger pouvait venir de partout, n'importe quand et... de n'importe qui.*

Ainsi donc dans l'arène, deux Golems s'affrontent en duel. Shéogorath ajoute : *L'objectif ici est clair, imbécile ! Utilisez votre Wabbajack pour vaincre l'ennemi pendant qu'il se sert du sien pour venir à bout de vous !*

Lorsque vous utilisez le Wabbajack sur votre Golem, il se change en Golem de foudre ou de feu ou de glace etc etc ... On pourrait croire que le but est de faire en sorte que l'élément de votre Golem doit être l'opposé de votre adversaire pour en venir à bout plus facilement ... Mais que nenni ! Si vous relisez bien le speech du Dieu Fou, vous pouvez en déduire que le danger pour Pélagius peut venir ... de ses proches ! Alors utilisez le Wabbajack sur un des gardes accompagnant l'Empereur et ils se transformeront en loup ^^

Shéogorath est rassuré : *Maintenant que la menace est écartée, Pélagius croit à tort qu'il est en sécurité, ce qui veut dire que vous l'avez aidé... en quelque sorte. Et que nous sommes d'autant plus près de chez nous.*

### Terreur

Vous avancez vers un lit où dort Pélagius le Tourmenté. Shéogorath vous dit : *Vous rêvez. Malheureusement pour vous, Pélagius souffre de terreurs nocturnes depuis son plus jeune âge. Il serait dans son lit, paralysé par la peur, imaginant ses propres cauchemars prendre vie. Ohhh... effrayant.*

Le Dieu Fou vous explique ce que vous devez faire : *Tout ce que vous avez à faire, c'est de trouver quelque chose pour réveiller notre pauvre Pélagius. Ses terreurs sont faciles à repousser, mais elles sont... tenaces.*

Vous devez donc utiliser le Wabbajack sur :

- Un Loup qui se transforme alors en chèvre.
- Le Chef des Bandits qui se transforme en Pélagius enfant.
- Une Harfreuse qui se transforme en une femme séduisante.
- Un Atronach de Feu qui se transforme en un foyer chaleureux.
- Une Liche qui réveillera Pélagius enfin guérit de ses terreurs nocturnes.

Shéogorath vous félicite : *Ma foi, il y a de quoi se réjouir. Avec le réveil de Pélagius, vous avez fait un grand pas en avant. Nous serons tous deux bientôt chez nous.*

### Aversion

En avançant vers deux personnes qui se battent, Shéogorath vous dit : *Ah, c'est une triste histoire. Pélagius haïssait et craignait un grand nombre de choses. Les assassins, les chiens sauvages, les morts-vivants, le pain de seigle noir ... Mais sa plus grande aversion a toujours été dirigée vers lui-même.*

C'est en fait deux Pélagius qui s'affrontent, le géant appelé Colère et le minuscule Confiance. Le Dieu Fou vous indique : *Les attaques qu'il s'inflige se voient très bien ici. Elles sont toujours portées contre les aspects les plus fragiles de son être. Le dégoût que Pélagius éprouve pour lui-même augmente sa colère ! Ah, mais sa confiance s'effrite à chaque coup reçu. Il vous faut réconcilier les deux.*

Vous devez donc utiliser le Wabbajack sur la Colère afin de la rapetisser puis sur la Confiance afin de la faire grandir. Cependant deux Pélagius en fantôme appelés Doute arriveront et ne vous faciliteront pas la tâche !

Une fois fait, Shéogorath est fier de vous (enfin faut pas exagérer non plus hein LOL) : *Très bien joué. Pélagius est enfin capable de s'aimer... et aussi de continuer à détester tous les autres. Ne prenez pas trop vos aises ici ! Il se pourrait que vous gagniez votre ticket de sortie.*

Bravo vous avez stabilisé l'esprit de l'Empereur Pélagius III :-D Shéogorath peut enfin rentrer chez lui dans les Shivering Isles. Il vous laisse le Wabbajack YUPEI ^^

| NOM       | ENCHANTEMENT                                 | Nb. d'Ut. | POIDS | VALEUR |
|-----------|--|-----------|-------|--------|
| Wabbajack | Un coup de Wabbajack, à l'effet imprévisible | 20        | 10    | 5      |

Eh oui, il est impossible de définir l'enchantement de cet artéfact légendaire ... Alors il n'y a plus qu'à tester !!!

## 15 - VAERMINA - LA FIN DU CAUCHEMAR

Les habitants de la ville d'Aubétoile sont tous en proie à des cauchemars. Grandur, un Prêtre de Mara est arrivé dans la ville afin de les aider.

Il vous explique que ces rêves sont des manifestations de la Princesse Daédrique Vaermina. Elle se nourrit des souvenirs en s'en emparant et en les remplaçant par des cauchemars.

Heureusement, il connaît la source du problème : elle est au Temple de Sorguevoix. Il vous demande de l'accompagner là-bas.

Le Temple de Sorguevoix est dans la Tour de l'Aube, au sommet d'une petite colline près d'Aubétoile. Et Grandur a l'air d'être bien au courant de l'histoire de cet endroit. Il vous explique qu'il y a quelques années, une armée Orc a envahi le Temple pour se venger des mêmes cauchemars qui les hantaient à l'époque. Les Prêtres de Vaermina, n'arrivant pas à les combattre, ont libéré le *Miasme*, un gaz plongeant tout le monde dans un profond sommeil. Or en ouvrant la porte du Temple, le gaz peut s'échapper et les Prêtres comme les Orcs peuvent donc se réveiller !

*Le Miasme a été créé par les Prêtre de Vaermina pour leurs rituels. Car lorsque ces rituels duraient des mois, voire des années (eh oui !), le Miasme permettait de ralentir le processus de vieillissement mais en contrepartie, il pouvait rendre fou ceux qui s'y exposaient trop longtemps !*

Grandur vous explique enfin que c'est grâce au Crâne de la Corruption que Vaermina se nourrit des souvenirs des autres ... Selon lui l'artéfact aurait aujourd'hui acquis la capacité de se nourrir seul ... Vous devez donc trouver le Crâne et le détruire pour sauver les habitants d'Aubétoile !

Lorsque vous entrez dans le Temple, vous serez vite bloqués par une barrière magique vous empêchant de continuer. Grandur se dirige donc vers la Bibliothèque pour trouver un moyen de contourner cette barrière.

*C'est à ce moment-là qu'il vous avoue qu'il a été Prêtre de Vaermina. Il s'est enfui lorsque les Orcs avaient envahi les lieux, laissant ses frères et sœurs mourir sur place ... Il est devenu Prêtre de Mara pour se repentir et désire maintenant réparer ses erreurs grâce à sa bienveillance.*

Dans la Bibliothèque, Grandur vous demande de trouver un livre intitulé *La Marche Onirique* 📖. Ce livre parle d'une incroyable potion appelée *la Torpeur de Vaermina* qui donne la capacité à son buveur de vivre "réellement" les rêves d'un autre, en prenant sa place, en faisant partie intégrante du rêve.

*Le plus dingue est que si le rêve se passe dans un lieu précis qui existe réellement, le sujet qui a bu la Torpeur de Vaermina va évidemment se déplacer dans son rêve mais aussi dans le lieu de façon réelle, tel un somnambule ! Faut juste pas que le lieu réel ait changé par rapport au rêve ... Nan passkeu se réveiller au milieu d'un éboulis aïe.*

Ainsi donc cette *Marche Onirique* peut permettre d'utiliser les rêves pour franchir de grandes distances dans le monde réel ! Vous l'aurez donc deviné : le plan d'Grandur consiste à boire la potion afin de déambuler dans le Temple et donc passer la barrière magique ...

Et bien sûr c'est vous qui allez servir de cobaye !!! Car comme par hasard Mōsieux Grandur est Prêtre de Mara n'est-ce pas !!! Et la Torpeur ne fonctionne QUE sur les Prêtres de Vaermína et sur les personnes "neutres" ... Bien voyons on ne s'en serait absolument pas douté !!!!

Du coup vous vous dirigez ensemble vers le Laboratoire pour trouver une bouteille de cette potion.

Et maintenant vous ne pouvez plus reculer, vous devez boire !

*Ma citation latine favorite se prête bien à cette situation : Nunc est bibendum !!! híps*

Ainsi vous entrez dans un rêve ; deux Prêtres de Vaermína, Veren Dulerí et Thorek, discutent devant vous au sujet du Miasme qui doit être libéré pour protéger le Crâne de Corruption et stopper l'invasion Orc.

C'est à ce moment-là qu'ils s'adressent à vous ! Vous êtes Frère Casimír, un Prêtre de Vaermína. Et c'est à vous qu'incombe la tâche de libérer le gaz.

Vous êtes ensuite de retour dans le monde réel. En activant la chaîne qui libère le Miasme dans votre rêve, vous avez supprimé la barrière magique et Grandur peut vous rejoindre de l'autre côté ^^

Il ne vous reste plus qu'à trouver le Crâne et le détruire ! Sauf que Veren Dulerí et Thorek se réveilleront ... Ils reconnaissent en Grandur leur ex-ami Frère Casimír ! Et ils ne seront pas du tout, mais alors pas du tout, contents d'avoir été lâchement abandonnés ... Mais bon vous leur offrirez enfin un sommeil éternel :-)

Le Crâne de la Corruption est protégé par une barrière magique. Grandur va prononcer une incantation pour la désintégrer : *Je vous implore, dame Mara ! Le crâne réclame des souvenirs et ne les échange que contre des cauchemars. Accordez-moi la force de briser cette barrière et d'envoyer le crâne dans les profondeurs d'Oblivion !*

Au même moment, Vaermína s'adresse à vous ! Elle vous dit : *Il vous ment. Lorsque le rituel sera terminé, le crâne sera libéré et Grandur se retournera contre vous. Vite ! Tuez-le. Tuez-le et octroyez-vous le crâne ! Vaermína vous l'ordonne !*

Vous avez donc le choix :

- Vous obéissez à Vaermína : vous tuez Grandur et récupérez le Crâne de la Corruption.
- Vous continuez d'aider Grandur et vous l'aidez à détruire le Crâne de la Corruption. La seule récompense que vous aurez est ... sa compagnie XD

Le Crâne de la Corruption est un artefact de Vaermína qui serait tout de même bête de rater ...

| NOM                    | ENCHANTEMENT  | Nb. d'Ut. | POIDS | VALEUR |
|------------------------|---|-----------|-------|--------|
| Crâne de la Corruption | Cauchemar éveillé<br><i>20 points de dégâts, passe à 50 en cas d'utilisation des rêves des dormeurs</i> | 75        | 10    | 1000   |