

LA QUÊTE PRINCIPALE DE L'ORDRE DES LAMES

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

Dernière mise à jour le 12 Décembre 2012

L'histoire débute en l'an 201 de la Quatrième Ère soit 200 ans après la Crise de Cyrodiil.

À cette époque, des agents de l'Aube Mythique, une secte vénérant le Prince Daédrique Mérhunès Dagon, avait réussi à assassiner l'Empereur Uriel Septim VII et ses héritiers. Puis leur dirigeant Makar Camoran ouvrit des Portes d'Oblivion pour que l'armée Daédra de Mérhunès Dagon se déverse et envahisse Tamriel. Mais c'était sans compter sur Martin, un fils illégitime caché d'Uriel Septim VII, aidé par les Lames, la milice secrète de l'Empereur, qui parvint à détruire in extremis Mérhunès Dagon en se sacrifiant. Cet événement mis fin à la Troisième Ère.

Ainsi 200 ans plus tard, c'est l'Empereur Titus Mede II qui dirige l'Empire ... Un Empire affaiblit au sortir d'une guerre contre le Thalmor.

Le Thalmor est l'armée du Domaine Aldméri venant de l'Archipel de l'Automne et du Val-Boisé. Il y y 30 ans, ils se sont auto-proclamés souverains légitimes de Tamriel et ont provoqué la Grande Guerre en envahissant une bonne partie de Tamriel, à savoir l'Enclume et Cyrodiil. Quatre ans plus tard, le Traité de l'Or Blanc conclut entre l'Empire et le Thalmor fut signé alors que le Thalmor était sur le point d'anéantir l'Empire. Le Thalmor s'est certes retiré de Cyrodiil et de l'Enclume mais en contrepartie, l'Empereur promit de bannir le Culte de Talos de Tamriel.

Tiber Septim ou de son nom nordique Talos, Dieu-Héros fondateur et protecteur de l'Empire, a conquis Tamriel donnant naissance à la fois au Troisième Empire et à l'Ère Troisième. Héritier du Trône Brisé, c'est le plus grand héros de l'humanité, protecteur des rois justes et de la société civilisée. Sous son aspect d'Ysmir, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête. Cette divinité est grandement vénérée en Bordeciel, province d'origine de Talos.

Par conséquent, Torigg, le Haut Roi de Bordeciel, dut se résoudre à appliquer ce Traité de l'Or Blanc et bannit le Culte de Talos pourtant cher aux Nordiques. Mais Ulfric Sombage, Jarl de Vendaume, organisa alors une rébellion et créa les Sombages. Il revendique l'indépendance de Bordeciel pour rétablir le Culte de Talos et mettre fin au joug de l'Empire. Il réussit à assassiner le Haut Roi (certains disent à le tuer lors d'un duel honnête).

La guérilla s'installa, opposant les Sombages et la Légion Impériale dirigée par le Général Tullius. Mais elle sera perturbée par l'arrivée de Dragons, semant le chaos dans toute la province, guidés par leur seigneur Alduin ... Que seul l'Enfant de Dragon sera capable de tuer et éradiquer.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *La Grande Guerre* 
- *Talos, notre erreur* 
- *Nordiques, levez-vous !* 
- *Dichotomie entre Alduin et Akatosh* 
- *Le Livre de l'Enfant Dragon* 

Libération

Vous vous réveillez ligoté dans une charrette, la Légion Impériale vous escortant. Trois autres prisonniers sont avec vous : Ulfric Sombage et Ralof, un de ses lieutenants, ainsi qu'un voleur de chevaux. Pas de bol, vous avez été capturé alors que vous passiez la frontière entre Cyrodiil et Bordeciel ... À ce moment précis où le Chef de la Légion Impériale, le Général Tullius, avait tendu un piège à Ulfric Sombage ! Vous êtes donc considéré comme étant un partisan des Sombages. Le convoi se dirige vers la petite ville d'Helgen ... vers l'échafaud.

D'ailleurs, à peine arrivé à Helgen, Hadvar, un soldat de la Légion Impériale, fait l'appel des prisonniers. N'y étant pour rien dans ce conflit Sombage/Empire, vous ne faites forcément pas partie de la liste des prisonniers à exécuter. Mais que cela ne tienne ! Vous êtes quand même envoyé au billot ! Les exécutions commencent très rapidement ; le bourreau tranche d'abord la tête à un premier soldat Sombage puis c'est votre tour ... Et c'est la tête posée sur le billot que vous apercevez un immense Dragon noir surgir du ciel !

Il détruit sans merci le village, vous permettant de vous échapper avec Ulfric et Ralof pour vous réfugier dans une tour !

Mais il ne faut pas rester ici, la tour peut s'effondrer d'un moment à l'autre. Ralof vous demande de fuir et de sauter sur le toit de l'Auberge ; il vous dit qu'il vous rejoindra plus tard.

Helgen brûle sous les flammes du Dragon. C'est le chaos total ! Mais vous retrouvez Hadvar qui va vous protéger : il vous suggère de rester près de lui si vous voulez rester en vie. Ensemble vous rejoignez le Général Tullius qui motive désespérément ses troupes pour tuer le Dragon.

Puis vous retrouvez Ralof et à ce moment-là, un choix s'offre à vous : continuer de fuir avec Hadvar ou rejoindre Ralof. Chacun des deux entrent dans le Donjon d'Helgen par des portes différentes.

La Légion Impériale ? Ou les indépendantistes Sombres ? Votre choix n'influence pas la suite du scénario ^^

Ainsi votre escapade dans le Donjon d'Helgen fera office de tutorial : vous serez libéré de vos liens, vous pourrez vous équiper d'une armure et d'une arme prises sur les cadavres, vous ramasserez des potions, des crochets, vous apprendrez aussi à vous servir d'un arc etc etc ...

Lorsque vous sortirez enfin du Donjon, vous apercevrez à nouveau ce grand Dragon noir dans le ciel partir au loin.

Avant la tempête

Ainsi, à la sortie du Donjon d'Helgen, si vous avez choisi de suivre Ralof, il vous proposera de vous conduire chez sa soeur Gerdur à Rivebois ; et si vous avez accompagné Hadvar, il vous emmènera chez son oncle Alvor, le forgeron de Rivebois.

Bref, vous allez à Rivebois lol

Vous accompagnez Ralof

Ralof est donc un Sombre ; il vous propose d'ailleurs de rejoindre la lutte pour libérer Bordeciel. Vous l'accompagnez à pied jusqu'à Rivebois où sa soeur travaille à la scierie.

Sur le chemin, vous passez devant trois Pierres Gardiennes : celle du Guerrier, celle du Mage et celle du Voleur. Vous devez choisir d'en activer une :

- Le Guerrier : les compétences de combat augmentent 20 % plus rapidement à savoir : Archerie, Armure Lourde, Une Main, Deux Mains, Forgeage et Parade.
- Le Voleur : les compétences de furtivité augmentent 20 % plus rapidement à savoir : Alchimie, Armure Légère, Crochetage, Furtivité, Eloquence et Vol à la Tiro.
- Le Mage : les compétences de magie augmentent 20 % plus rapidement à savoir : Altération, Conjuración, Destruction, Enchantement, Guérison et Illusion.

Au loin vous découvrez le Tertre des Chutes Tourmentées infesté de Draugrs brrrrrs ...

La soeur de Ralof s'appelle Gerdur. Elle et son mari Hod seront très hospitaliers : ils vous offriront de nombreuses choses dont entre autre des bijoux, de la nourriture et de l'or ; ils vous donneront même la clé de leur maison pour vous permettre de vous reposer !

Ralof explique ce qu'il s'est passé à Helgen : le guet-apens de la Légion, la capture d'Ulfric, l'exécution interrompue par la venue du Dragon, et leur fuite. Ainsi, si la petite ville d'Helgen a été détruite, il est plus que probable que Rivebois soit en danger. Gerdur vous demande de partir pour Blancherive et de parler au Jarl Baalgruf le Grand de cette attaque afin qu'il envoie des troupes pour sécuriser Rivebois.

Vous accompagnez Hadvar

Hadvar est un soldat de la Légion Impériale. Pour lui, vous avez déjà mérité l'amnistie, et il vous suggère de vous enrôler dans la Légion. Il est persuadé que ce Dragon est intervenu pour libérer les Sombres. Vous l'accompagnez à pied jusqu'à Rivebois où travaille son oncle le forgeron du village.

Sur le chemin, vous passez devant trois Pierres Gardiennes : celle du Guerrier, celle du Mage et celle du Voleur. Vous devez choisir d'en activer une :

- Le Guerrier : les compétences de combat augmentent 20 % plus rapidement à savoir : Archerie, Armure Lourde, Une Main, Deux Mains, Forgeage et Parade.
- Le Voleur : les compétences de furtivité augmentent 20 % plus rapidement à savoir : Alchimie, Armure Légère, Crochetage, Furtivité, Eloquence et Vol à la Tiro.
- Le Mage : les compétences de magie augmentent 20 % plus rapidement à savoir : Altération, Conjuración, Destruction, Enchantement, Guérison et Illusion.

Au loin vous découvrez le Tertre des Chutes Tourmentées infesté de Draugrs brrrrrs ...

L'oncle d'Hadvar s'appelle Alvor. Lui et sa femme Sigríð seront très hospitaliers : ils vous offriront de nombreuses choses dont entre autre des bijoux, de la nourriture et de l'or.

Ralof explique ce qu'il s'est passé à Helgen : le guet-apens de la Légion, la capture d'Ulfric, l'exécution interrompue par la venue du Dragon, et leur fuite pour s'échapper du Dragon. Ainsi, si la petite ville d'Helgen a été détruite, il est plus probable que Rivebois soit en danger. Alvor vous demande de partir pour Blancherive et de parler au Jarl Baalgruf le Grand de cette attaque afin qu'il envoie des troupes pour sécuriser Rivebois.

Profitez de votre halte à Rivebois pour vous faire un peu d'argent en vendant ce que vous avez amassé dans le Donjon d'Helgen, le Marché de Rivebois vous rachète de tout.

Vous pouvez aussi commencer quelques quêtes secondaires dont la plus importante intitulée La Griffes d'Or, donnée par Lucan Valerius au Marché de Rivebois ; cette quête vous fera découvrir le Tertre des Chutes Tourmentées.

Quant à Alvor, il vous fera un petit tutoriel pour vous apprendre à utiliser votre talent de Forgeage.

Le Jarl Balgruf le Grand

Lorsque vous serez prêt, vous pourrez partir pour Blancherive afin de parler au Jarl Balgruf.

Non loin des remparts de la ville, vous rencontrerez un groupe mené par Hela la Chasseuse en train de tuer un géant. Ils font partie des Compagnons. A vous de voir si vous souhaitez rejoindre ce groupe de mercenaires ou non.

Le Garde à l'entrée de la ville vous empêche de passer : la ville est fermée à cause de la venue des Dragons ! Mais si vous lui expliquez que Rivebois demande l'aide du Jarl, il vous laissera entrer immédiatement.

Dès votre arrivée dans la ville, vous surprenez une conversation entre Idolaf Guerrier-Nés et Adrienne Avenicci l'armurière de la ville. Idolaf a besoin de plus d'armes pour armer la Légion et combattre le Dragon. Adrienne lui suggère de demander à Eorlund Grisetouison car la tâche est trop grande pour elle seule mais Idolaf refuse. Si vous interrogez Idolaf, il vous demandera directement si vous êtes "Guerrier-Nés" ou "Grisetouison" ... Les premiers soutiennent la Légion et donc l'Empire et les seconds Ulfric et les Sombrages. Ces deux familles sont les plus anciennes de Blancherive, et malgré un passé commun d'entre-aide, elles sont désormais rivales.

Le Jarl Balgruf le Grand est dans le Fort Dragon, en haut de la colline. Irileth, son Huscarl, vous barre la route mais en lui parlant du Dragon qui a détruit Helgen, elle vous laissera passer.

Le Jarl écoute attentivement votre récit et demande immédiatement à Irileth d'envoyer un détachement pour défendre Rivebois. Le Chambellan Proventus Avenicci sera contre cet avis ; selon lui, le jarl d'Épervine considèrera cela comme une provocation et pensera que Blancherive a rejoint Ulfric et l'attaquera.

Quis pour vous remercier, Balgruf vous offre une pièce d'armure.

Tertre des Chutes Tourmentées

Quis, le Jarl Balgruf vous présente le sorcier de sa cour, Farengar Feu-Secret. Ce dernier fait des études sur les Dragons et comme vous en avez rencontré un en personne ... peut-être pourriez-vous l'aider ?

Pour ses recherches, Farengar a besoin d'une Pierre de Dragon ; elle contiendrait la carte des tombes de Dragons. Selon lui, il devrait y en avoir une dans le Tertre des Chutes Tourmentées non loin de Rivebois.

Si vous avez fait la quête intitulée La Griffes d'Or, donnée par Lucan Valerius au Marché de Rivebois, vous avez déjà la Pierre dans votre inventaire :-)

Le Donjon est linéaire ; quelques bandits tenteront de vous stopper (d'ailleurs certains d'entre eux parleront d'un certain Arvel). Dans une pièce, vous verrez un homme actionner un levier ... et se faire transpercé de fléchettes empoisonnées XD. Vous êtes plus malin que lui et résoudrez cette énigme très facilement en actionnant les leviers sur votre gauche en fonction de ceux en face de vous ^^

Quis plus vous progressez, plus les toiles d'araignée deviennent imposantes ... Au loin, vous entendez des cris d'un homme ... prisonnier dans une toile d'araignée BEURK !

Une immense Givrée (certes blessée mais immense quand même !!!) vous sautera dessus dès que vous vous approcherez du prisonnier ... Et pour la tuer, rien de plus simple : il vous suffit de revenir par la petite porte par laquelle vous êtes arrivé dans cette salle. L'araignée sera trop grande et ne pourra pas passer ! Et hop à coup de flèche et de sort de feu et mouru l'affreuse bête !!! Sinon un peu avant cette pièce, une fiole d'un poison paralysant sera très utile ^^

J'ai HÂS les araignées !!! En plus dans ce jeu, elles sont bien plus réalistes que dans Daggerfall ou Arena !!!! (Encore heureux vous m'direz lol)

Le prisonnier s'appelle Arvel le Vif. Il vous supplie de le libérer et vous promet de vous montrer à quoi sert la Griffe d'Or et quelle est cette puissance cachée par les Nordiques ici ... Vous avez le choix entre le tuer directement ou le libérer. Dans ce cas il s'enfuira mais pas de panique ! Il se fera tuer par les Draugrs plus loin ou sinon par une porte piégée ... Donc dans les deux cas, vous ramassez sur son cadavre la Griffe d'Or et son journal 📖.

Dans le Sanctuaire, vous arriverez devant une porte ronde. Il est écrit dans le journal d'Arvel que Celui qui a la Griffe d'Or tient la solution dans la paume de sa main ... Et en examinant en détail la Griffe d'Or dans votre inventaire, vous trouverez la solution pour ouvrir cette porte ^^

Vous arriverez face à un mur et apprendrez le Mot de Puissance FORCÈ ʀʀʀʀʀ du Cri Déferlement dans la langue des Dragons !!! Et c'est (théoriquement), votre tout premier Mot de Puissance :-) mais soyez patient, vous en apprendrez plus sur ce langage plus tard ...

Puis un puissant Draugr s'éveillera et euh ... bon courage LOL,

Donc si ça n'est pas déjà fait, vous pourrez ramener la Griffe d'Or à Lucan Valerius au Marché de Rivebois, qui vous récompensera en pièces d'or ^^

À votre retour à Fort Dragon, Farengar est en grande conversation avec Delphine. Ils sont en train de travailler sur un texte très ancien datant apparemment de la fin de la Guerre Draconique, durant l'Ère Première. Mais ils interrompent leur discussion et Farengar vous explique que c'est Delphine qui avait découvert l'emplacement de la Pierre de Dragon. Avant de partir, elle demande à Farengar un exemplaire de la Pierre.

Donc, si vous êtes déjà allés au Tertre des Chutes Tourmentées pour aller chercher la Griffe d'Or et par conséquent avez déjà la Pierre de Dragon dans votre inventaire, vous ne verrez pas cette conversation entre Delphine et Farengar !

L'élévation du dragon

Après avoir rendu la Pierre de Dragon au Mage, un garde accompagné d'Irileth arrivent en courant : un Dragon a été vu près de Blancherive !!!

Le Jarl Balgruuf vous demande d'accompagner Irileth ... Après tout vous avez déjà l'expérience avec les Dragons !!!

Mais il n'oublie pas ce que vous avez fait pour son Mage et vous offre une pièce d'armure enchantée. Vous avez aussi la possibilité d'acheter une maison à Blancherive pour 5 000 po. Pour cela adressez-vous au Chambellan Proventus Avenicci ^^

Vous partez donc avec Irileth et ses hommes en direction de la Tour de Guet Ouest. La tour est en flamme et effectivement Mirmulnir fait son apparition ...

C'est votre premier combat avec un Dragon ! Heureusement les gardes sont là pour vous aider ^^ car Mirmulnir est puissant. Vous en viendrez à bout au corps à corps plus facilement et plus rapidement à condition d'avoir suffisamment de potions de santé dans votre inventaire. Sinon les attaques à distance lui feront moins de mal mais tout vient à point qui sait attendre ...

Enfin, Mirmulnir s'effondre, vaincu. Et quand vous vous approcherez de lui, un étrange phénomène va se produire entre vous et le Dragon : vous absorberez son âme jusqu'à ce qu'il ne reste plus que son squelette ☹️

Les gardes accourront vers vous et l'un d'eux vous appellera *Enfant de Dragon*, le seul à être capable de tuer les Dragons et à voler leur pouvoir ! Il vous explique que vous devez donc être capable de crier ... Alors criez le premier Mot de Puissance que vous avez découvert dans le Tertre des Chutes Tourmentées : FORCÈ ʀʀʀʀʀ.

Irileth n'a que faire de cette légende ... Mais elle n'est pas Nordique. Ce qui lui importe c'est que ce type de bestiole peut être tué ! Elle vous demande de retourner auprès du Jarl pour lui raconter ce qu'il s'est passé ici.

À partir de là, que vous validiez cette quête ou pas, si vous vous baladez dans Bordeciel pour faire d'autres quêtes, vous rencontrerez souvent des Dragons qui viendront vous saluer à coup de griffes et de jets de flammes XD

Sur le chemin du retour vers Blancherive, un cri incroyable retentit, faisant trembler le sol : DOVAHKIIN !!!

Ainsi vous expliquez au Jarl Baalgruf tout ce qui s'est passé à la Tour de Guet Ouest. Il vous remercie chaleureusement d'avoir défendu sa ville au péril de votre vie. Il vous nomme Thane de Blancherive, ce qui est un immense honneur ; il vous présente Lydia, votre Huscarl qui veillera sur vous et votre demeure. Il vous donne aussi la Hache de Blancherive.

Au sujet du cri que vous avez entendu, le Jarl Baalgruf vous explique que ce sont les Grises-Barbes qui vous ont appelé : ils vous convoquent en tant qu'Enfant de Dragon à la Gorge du Monde. Les Grises-Barbes sont les maîtres de l'art de la Voix. Si vous êtes vraiment Enfant de Dragon, ils pourront vous apprendre à utiliser votre don :-)

La technique de la voix

Ainsi les Grises-Barbes vous attendent. Ils sont au Haut Hrothgar, sur les pentes de la Gorge du Monde du Mont sacré de Kynareth.

Et pour y accéder, vous devez passer par Fort-Ivar, une paisible ville située au pied du Mont Kynareth. Puis le chemin menant au Haut Hrothgar est parsemé de 7 000 marches ... Une bagatelle ! Au fur et à mesure de votre ascension, vous pourrez lire 10 tablettes gravées :

EMBLEME I

Avant l'arrivée des premiers hommes, les dragons étaient les maîtres de tout Mundus.
La Voix était leur verbe, mais ils ne parlaient que lorsqu'ils le devaient absolument.
Car la Voix pouvait voiler le ciel et inonder la terre.

EMBLEME II

Puis vinrent les hommes, qui proliférèrent sur toute la surface de Mundus.
Les dragons restaient les maîtres de ces peuplades rampantes.
Les hommes étaient alors bien faibles et ils n'avaient pas le pouvoir de la Voix.

EMBLEME III

Tout jeune, l'esprit des hommes était fort en ces temps anciens.
Ils n'avaient peur ni des dragons ni de leur Voix.
Mais les dragons ne faisaient que les conspuer et ils leur brisèrent leur cœur.

EMBLEME IV

Kyne fit appel à Paarthurnax, qui avait pris les hommes en pitié.
Ensemble, ils apprirent aux hommes à utiliser la Voix.
Puis la Guerre draconique fit rage, dragons contre Parleurs.

EMBLEME V

Les hommes prirent le dessus, utilisant leurs cris pour chasser Alduin hors du monde.
Ils prouvèrent ainsi à tous que leur Voix, elle aussi, était puissante.
Pourtant, leurs sacrifices furent nombreux.

EMBLEME VI

Hurlant leurs cris, les enfants du ciel prévalurent.
Fondant le premier Empire par l'épée et la Voix.
Pendant que les dragons se retirèrent de ce monde.

EMBLEME VII

Les Parleurs du Mont écarlate s'en furent, humiliés.
Jurgen Parlevant commença ses sept années de méditation.
Pour comprendre comment une Voix forte pouvait faiblir.

EMBLEME VIII

Jurgen Parlevant fit le choix du silence et revint parmi les siens.
Ses 17 adversaires ne purent le vaincre de leurs cris.
Jurgen le Calme construisit son refuge sur la Gorge du Monde.

EMBLÈME IX

Restés silencieux pendant des années, les Grises-barbes prononcèrent un nom.
Tiber Septim, alors tout jeune, fut appelé à Hrothgar.
Ils le bénirent et le nommèrent Dohvakiin.

EMBLÈME X

La Voix est adoration.
Suivez la Voie intérieure.
Ne parlez qu'en cas de besoin absolu.

En ayant lu les 10 stèles, vous recevrez la bénédiction la Voix du Ciel grâce à laquelle les animaux ne vous attaquent pas et ne s'enfuient pas en votre présence pendant 24 h :-)

Ainsi les Maîtres Arngeir, Einarth, Borri et Wulfgar, les Grises-Barbes, vous attendaient. Vous êtes accueilli par Maître Arngeir. Et la première chose qu'il vous demande est de crier le Mot de Puissance "Force" du Cri "Déferlement" que vous avez appris dans le Tertre des Chutes Tourmentées.

Vous devez lancer votre Cri face à Arngeir afin de le déstabiliser !

Cette démonstration conforte les Grises-Barbes que vous êtes bien un Enfant de Dragon et ils vous guideront dans cette voie :-)

Ainsi Arngeir vous explique que le Sang de Dragon circule dans vos veines et que c'est un don qu'Alkatosh vous a accordé. Vous avez par conséquent la capacité innée d'apprendre les Mots de Puissance en langue draconique.

Les Grises-Barbes, gardiens de l'art de la Voix, vont vous aider à maîtriser la projection de votre Voix en un Cri ou Thu'um.

Chaque Cri est composé de trois Mots de Puissance. Ainsi le Cri gagne en force à mesure que vous maîtrisiez chaque Mot.

Maître Einarth vous apprend ensuite le second Mot du Cri Déferlement : EQUILIBRE 𐌹𐌺𐌹𐌹𐌹𐌹. Mais apprendre un Mot n'est que la première étape, il vous faut ensuite le débloquent pour pouvoir l'employer dans un Cri ; et en tant qu'Enfant de Dragon, c'est l'absorption de la force vitale, de l'âme des Dragons que vous combattez qui vous permet de le débloquent. Mais pour cette initiation, Maître Einarth vous autorise à absorber sa connaissance du 𐌹𐌺𐌹𐌹𐌹𐌹.

Vous devez ensuite viser trois cibles pour montrer la précision de votre Thu'um ^^

Ensuite vous accompagnez Maître Borri dans la Cour afin qu'il vous enseigne un des Mots de Puissance du Cri Impulsion.

En fait, il est censé vous enseigner le premier Mot de Puissance TORNADO 𐌹𐌺𐌹𐌹𐌹𐌹𐌹 ; mais si comme moi vous avez eu la bonne idée de faire les quêtes de l'Académie des Bardes et donc de visiter le Répits des Morts, vous connaissez déjà ce Mot. Maître Borri vous enseignera donc le second Mot à savoir FURIE 𐌹𐌺𐌹𐌹𐌹𐌹.

Après avoir absorbé la connaissance de ce Mot auprès de Maître Borri, vous devez l'utiliser en vous projetant afin de traverser une porte avant qu'elle ne se referme.

Maître Arngeir est ébahi par vos capacités à maîtriser les différents Thu'um avec une rapidité étonnante :-)

La Corne de Jurgen Parlevant

La dernière épreuve consiste à retrouver la Corne de Jurgen Parlevant, le fondateur des Grises-Barbes. Elle se trouve dans sa tombe, dans le Temple ancien d'Ustengrav.

Le tombeau est assez simple et linéaire. Les Nécromanciens et les Draugrs ne vous poseront pas de problème ^^ . Puis vous entrez dans les Tréfonds d'Ustengrav.

Vous apercevrez dans les Tréfonds d'Ustengrav une petite salle dont l'entrée semble bloquée par un éboulis. Pour y accéder, revenez dans la grande pièce centrale et regardez en haut : des plateformes sont disposées sur des piliers mais les ponts les reliant ont été détruits ... En utilisant votre cri "Impulsion", vous pourrez bondir de plateforme en plateforme et ainsi accéder à cette petite salle qui contient un coffre ^^

Dans les profondeurs des Tréfonds d'Ustengrav, vous apprendrez un des Mot de Puissance du Cri Corps Éthéré.

La tombe de Jorgen Parlevant est fermée par trois grilles qui ne s'ouvrent que si vous activez les stèles rouges en restant près d'elles ... Autant dire qu'il est impossible de passer même en courant ! Mais avec votre Cri *Impulsion*, c'est tout de suite plus facile ^^ Il faut juste avoir un bon timing LOL

D'ailleurs je m'y suis reprise des dizaines de fois !!! Et en restant appuyé sur W, mon perso a utilisé le Cri deux fois de suite sans qu'il soit rechargé ôO ... Je suis passée haut la main du coup ^^

Vous arrivez dans le superbe Tombeau de Jorgen Parlevant ... Mais la Corne a déjà été volée !!! A sa place vous lisez une mystérieuse note : *Enfant de dragon, Je dois vous parler. C'est très urgent. Louez la chambre mansardée de l'Auberge du Géant endormi de Rivebois, je vous y retrouverai.* Elle est signée par un ami ...

Vous êtes donc obligé de vous rendre à l'Auberge de Rivebois pour rencontrer cette personne. Delphine, la tenancière, vous dit qu'elle n'a pas de chambre mansardée ! Elle vous propose donc une autre chambre pour 10 po.

Vous n'attendrez pas longtemps l'auteur de la note ... C'est Delphine en personne qui arrive !!! Elle vous rend aussitôt la Corne et vous demande de la suivre pour discuter.

Ce qui déclenchera la quête "Une Lame dans l'ombre" mais avant ça on termine celle-ci :-p

Vous avez dû déjà rencontrer Delphine lorsque vous avez ramené la Pierre de Dragon à Farengar Feu-Secret :-)

Ainsi, Maître Einarth sera ravi que vous ayez réussi la dernière épreuve alors que vous lui ramenez la Corne de Jorgen Parlevant. Il est clair pour les Grises-Barbes que vous êtes Enfant de Dragon !

Maître Wulfgar vous enseigne alors le dernier Mot de Puissance du Cri Déferlement : **POUSSER 𐌷𐌿𐌿𐌹**.

Puis les Grises-Barbes vous souhaite la bienvenue ^^ Préparez-vous à supporter la Voix débridée des Grises-Barbes !!!

Lingrah krosis saraan Strundu'ul, voth nid balaan klov praan nau.
(La Couronne de fureur a longtemps attendu, une tête digne sur laquelle reposer.)

Naal Thu'umu, mu ofan nií nu, Dovahkiín, naal suleyk do Kaan, naal suleyk do Shor, ahrk naal suleyk do Atmorasewuth.
(Par notre souffle, nous vous le conférons au nom de Kyne, au nom de Shor et au nom d'Atmora l'ancienne.)

Meyz nu Ysmír, Davohsebrom. Dahmaan daar rok.
(Vous êtes maintenant Ysmír, le Dragon du Septentrion, entendez-le.)

Les Grises-Barbes ont prononcé les mêmes mots pour Talos lorsqu'il est venu au Haut Hrothgar avant de devenir l'Empereur Tiber Septim ... Enfant de Dragon, vous l'êtes mais Empereur, faut pas rêver non plus hein LOL

Vous pouvez ensuite demander à Maître Arngéir s'il saurait où se trouve d'autres Murs qui vous enseigneraient d'autres Mots de Puissance :-)

Une Lame dans l'Ombre

Dès que Delphine vous aura donné la Corne de Jorgen Parlevant, elle vous demandera de la suivre dans une pièce secrète de l'Auberge.

Elle savait que si les Grises-Barbes avaient trouvé l'Enfant de Dragon, alors ils l'auraient envoyé à Ustengrav pour récupérer la Corne de Jorgen Parlevant : voilà pourquoi elle l'a volée avant vous, afin de vous rencontrer.

Si vous êtes vraiment l'Enfant de Dragon, alors vous seul êtes capable de tuer irrémédiablement un Dragon en dévorant son âme ! C'est pourquoi elle a besoin de vous pour sauver Bordeciel de l'invasion des Dragons ^^

Mais elle ne vous fait pas encore confiance pour autant ! Car elle se méfie grandement du Thalmor qui possède des espions partout ... Elle est même persuadée qu'ils sont liés au retour des Dragons.

En fait, elle vous explique que les Dragons ne reviennent pas car ils tous été tués il y a des siècles par ses prédécesseurs ... C'est quelque chose ou quelqu'un qui les ramène à la vie.

Souvenez-vous de la Pierre de Dragon que vous avez trouvé pour Farengar : cet objet est en fait la Carte des Cimetières de Dragons :



Grâce à cette carte, Delphine a pu établir un ordre de "ressuscitation" des Dragons. Et le prochain devrait être sur l'ancien site funéraire de Dragon du Bosquet de Kyne. Elle veut que vous l'accompagniez là-bas, elle veut vous voir tuer un Dragon ...

À votre arrivée, vous rencontrez Iddra qui a vu un Dragon passer au-dessus de la ville ! Il se dirigeait vers le Vieux Tertre aux Dragons.

C'est le même grand Dragon noir qui a attaqué Helgen ! Il se nomme Alduin. Il prononce une sorte d'incantation qui ramène à la vie Sahloknir :

Sahloknir ! Ziil gro dovah ulse !
(Sahloknir ! Ton âme m'appartient pour l'éternité !)

Puis il crie son Cri de Résurrection : **Slon Tiid Vo !**

Sahloknir sort de sa tombe ; son squelette est petit à petit recouvert de chair. Il porte immédiatement allégeance à son Seigneur. Puis Alduin s'adresse à vous :

Ful, losei Dovahkíin ? Zu'u koraav nid nol dov do hi.
(Alors, tu es l'Enfant de Dragon ? Je ne vois rien qui ne soit un Dragon en toi.)

Et c'est avec dédain qu'il ordonne à son sous-fifre de vous tuer, vous et Delphine ... Et on pourra dire que ce fut la résurrection la plus courte de l'histoire LOL. Et comme on dit par chez nous : *Souviens-toi que tu es né squelette et que tu redeviendras squelette* ... ok ok je sors.

Mais revenons à nos mout... à nos Dragons ^^

Après vous avoir vu absorber l'âme de Sahloknir, Delphine vous accepte comme étant l'Enfant de Dragon. Elle se dévoile alors et répond à toutes vos questions.

Elle est l'un des derniers membres des Lames, un Ordre qui était autrefois les protecteurs de la dynastie des Septim mais aussi qui chassait les Dragons au service de l'Empereur, Enfant de Dragon.

Cette explication sera peut-être très déstabilisante pour les vétérans des Elder Scrolls comme moi ... Car depuis le début, les Lames est plus une milice secrète chargée de la protection de l'Empereur qu'un groupe de "chasseurs de Dragons".

Le dernier Empereur Enfant de Dragon a régné jusqu'à la fin de l'Ère Troisième, il y a 200 ans. Or les Empereurs suivants, la lignée des Mede, n'ont pas ce don.

Les Lames se sont donc cherchés une autre cause que la protection de l'Empire ou la chasse aux Dragons : ils se sont consacrés à la recherche d'un Enfant de Dragon.

Pour ceux qui ont joué à Oblivion, ceci suppose que Martin ait été Enfant de Dragon ... Très capillotracté ce background ... Car même s'il s'est transformé en Avatar d'Akatosh pour vaincre le Prince Daédra Mérhunès Dagon et sauver Tamriel, ça ne fait pas de lui un Enfant de Dragon !

Et Delphine vous a trouvé :-)

Maintenant, il vous faut découvrir qui se cache derrière le retour des Dragons. Pour Delphine, le Thalmor est sûrement impliqué. En effet, Bordeciel est fragilisée par la guerre civile entre l'Empire et les indépendantistes Sombrages. Or cette guerre aurait pu se terminer avec la capture d'Ulfric ... Et comme par hasard un Dragon surgit, et Ulfric s'échappe !!! L'Empire est donc à nouveau affaibli avec la venue des Dragons et les Sombrages qui continuent leur combat. Tout cela ne peut que profiter aux Thalmors.

Immunité diplomatique

Delphine vous demande donc de vous infiltrer dans l'Ambassade Thalmor pour découvrir s'ils sont responsables de retour des Dragons. Et pour cela, vous allez profiter d'une invitation à la réception d'Elenwen, l'Ambassadrice du Thalmor :-)

Voici le plan : vous aller prendre contact avec Malborn, un Bosmer qui travaille à l'Ambassade mais dont sa famille a entièrement été assassinée par le Thalmor à Val-Boisé ... Il se fera donc un plaisir de vous aider ! Il prendra tout l'équipement nécessaire à votre mission pour le faire entrer en douce à l'Ambassade. Puis Delphine vous remettra l'invitation officielle.

Ainsi Malborn vous attend au Ragnard Pervers à Solitude. Il peut vous prendre n'importe quoi pour le faire rentrer en douce à l'Ambassade ... Alors réfléchissez bien ! Vous aurez besoin d'une armure, d'une ou plusieurs armes, des potions, des crochets, des gemmes spirituelles pour recharger vos armes etc etc ... Car vous n'aurez rien sur vous quand vous entrerez dans l'Ambassade, les Thalmors ne plaisaient pas avec la sécurité !

Lorsque vous arriverez pour la première fois à Solitude, vous assisterez à l'exécution d'un Nordique au nom de Roggvir. Malgré le fait qu'il soit un membre de la Légion Impériale, il a aidé Ulfric Sombrage à s'échapper en lui ouvrant les portes du Palais Bleu de Solitude ... Avant de mourir, il crie qu'Ulfric n'a pas assassiné le Haut-Roi mais qu'ils se sont battus en un duel singulier comme le veut la coutume nordique.

Après avoir donné votre équipement à Malborn, Delphine vous attend à la Ferme de Katla. Elle vous donne l'invitation officielle 📄 ainsi qu'une tenue "festive".

Moi je trouve qu'ils n'ont rien de festifs ces vêtements LOL

Elle prendra tout le reste de votre équipement (sauf les objets de quêtes qui ne peuvent pas être retirés) ! Vous ne devez pas avoir d'arme sur vous sinon, vous n'entrerez pas ^^

Une calèche vous emmènera à l'Ambassade Thalmor dès que vous monterez dedans ...

Dans la cour de l'Ambassade, vous arriverez en même temps qu'un Rougegarde au nom de Razelan. Il est visiblement ravi d'être invité à cette petite fête pour pouvoir boire de tout son soûl :-)

Elenwen vous accueillera chaleureusement mais pour éviter tout malentendu, Malborn interrompra rapidement la conversation ... ouf !

Malborn est derrière le bar, il sert les boissons. Il est prêt à vous aider dès que vous aurez distraît les gardes.

Avant de continuer, attardons-nous un instant sur les invités de cette petite fête. Car d'après le TESCS, 15 personnes sont présentes or dans ma partie, il en manque 7 !

Tout d'abord Elenwen, outre son rôle d'Ambassadrice du Thalmor en Bordeciel, supervise les Justiciars. Ces derniers sont une milice dont le rôle premier est "de préserver la paix entre l'Empire et le Domaine Aldmeri" sous-entendu évidemment d'éradiquer le culte de Talos. Elle vous explique que c'est à cause de ce culte que la Grande Guerre a éclaté.

Maven Roncenoir est présente. Elle est une personne extrêmement influente sur Faillaise. Elle possède non seulement des contacts dans la Guilde des Voleurs mais aussi dans la Confrérie Noire et au Château d'Embruine. Elle est aussi la propriétaire de l'Hydromel Roncenoir, une piquette paraît-il mais qui inonde le marché de l'alcool. Si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, elle refusera de trop parler avec vous. Ainsi sa présence ici montre qu'elle tente bien de se rapprocher des Thalmors. Elle se fiche des rivalités entre l'Empire et les Thalmors ... Elle a du respect pour le pouvoir or les Thalmors n'en manquent pas ...

La Jarl Idgrod Hiledejaís règne sur Morthal. Elle dit éviter les Thalmors ... Mais pas leur réception !

Erikur est un homme d'affaire important et propriétaire de la Scierie de Solitude.

Ondolemar est un Thalmor qui a la charge l'éradication du culte de Talos. Son QG est à Markarth. Il est venu à la réception pour rappeler aux classes dirigeantes de Bordeciel que leur loyauté à l'Empereur implique une totale coopération avec les Thalmors ... Toute personne opposée à la politique de l'Empereur (et donc continuant à vénérer Talos) est donc considérée comme un traître hérétique.

Razelan est un Rougegarde (trop) souvent ivre ... Et pourtant il occupe un poste très important à la Compagnie de l'Empire Oriental de Bordeciel !

Enfin parmi les serviteurs des lieux, vous rencontrerez Illdi, une barde chargée de mettre un peu d'ambiance :-D et Brelas, une servante qui distribue de la Colodvie aux invités.

Voici toutes les personnes invitées dans ma partie. Mais j'avais grandement avancé dans les quêtes des autres factions ... Et du coup, 7 personnes ne sont pas venues ! Parmi elles :

- Le Général Tullius, Commandant de la Légion Impériale.
- Vittoria Vici, la cousine de l'Empereur et propriétaire de la Compagnie de l'Empire Oriental, que j'ai tuée lors des quêtes de la Confrérie Noire.
- Orthus Endario, s'occupe du bureau de la Compagnie de l'Empire Oriental à Vendaume.
- Proventus Avenicci est le Chambellan du Jarl Balgruuf de Blancherive.
- Le Jarl Igmund de Markarth.
- Le Jarl Balgruuf de Blancherive.
- Le Jarl Siddgeir d'Epervine.

Ainsi, que les personnages morts ne soient pas venus, on peut le comprendre ... LOL. Mais pour les autres, je n'ai pas d'explication. D'autant plus qu'à ce moment-là, je suis Thane de Markarth et pour avoir discuté avec Igmund, je sais qu'il soutient l'Empire et le Thalmor (d'ailleurs, il héberge Ondolemar), alors pourquoi n'est-il pas là ? De même pour Orthus Endario, je n'ai eu aucun rapport avec lui, et je ne l'ai jamais vu ... Pourquoi n'est-il pas là ?

Mais revenons à nos moutons ^^

Il vous faut donc créer une petite diversion afin de pouvoir vous éclipser dans les cuisines avec Malborn sans éveiller de soupçons ... Et pour cela, vous avez plusieurs possibilités !

Si vous discutez avec Razelan, il se plaint qu'on ne lui serve plus à boire ... En effet la dernière fois qu'il était venu, il était bien éméché et a fait pas mal de grabuge !!! Vous pouvez donc aller chercher de la Colodvie auprès de Malborn pour l'offrir à Razelan. Et il sera tellement ravi de votre générosité qu'il vous promet de vous rendre service si besoin :-). Vous pouvez alors lui demander qu'il fasse un peu de tapage pour attirer l'attention des gardes et des invités pendant quelques minutes ... Ça tombe bien, c'est sa spécialité !!!

Vous pouvez aussi demander ce service à un autre convive. Pour ma part, c'est Ondolemar qui a accepté de m'aider (enfin disons que je l'ai persuadé de m'aider c'est pô pareil LOL). J'avais fait une petite quête pour lui à Markarth et il ne l'a pas oublié :-). Il s'en prend à Razelan et l'accuse d'insulte envers lui et le Thalmor pour faire diversion XD alors que le pauvre Rougegarde n'a rien dit !!!

Une autre solution consiste à observer Etrikur ... Il va rapidement s'en prendre à Brelas, la serveuse. Disons les choses clairement : il veut faire des cochonnetés avec elle :-D. Bref, elle ne se laissera pas faire et quoique vous disiez à Etrikur, il en fera un scandale et exigera que "cette pimbêche" soit hors de sa vue ! Elenwen la fera immédiatement enfermer dans les geôles !!!

Quand vous aurez réussi votre petite distraction, vous pouvez enfin suivre Malborn discrètement vers les cuisines. Tsavani, la cuisinière, acceptera de fermer les yeux sur vos intentions sous les menaces de Malborn ... Ben ouais encore une Khajite accro au Sucrelune LOL

L'équipement que vous avez donné à Malborn se trouve dans un coffre dans la réserve. Puis il vous ouvre la porte menant dans un couloir. A partir de là, c'est à vous de jouer ...

La Chambre d'Elenwen est dans la cour de l'Ambassade ; vous devez donc sortir par une des portes (n'importe laquelle, vous n'êtes pas obligé de passer par celle indiquée par votre curseur).

Au rez-de-chaussée de la Chambre d'Elenwen, vous surprendrez une conversation entre Gissur et Rulindil. Apparemment, Gissur aurait ramené un certain Etienne au Thalmor et il réclame son argent. Etienne serait "interrogé" par le Thalmor au sujet d'une autre personne très recherchée.

A ce moment-là, j'ai choisi de ne laisser aucun témoin :-X

Dans un coffre vous trouverez deux rapports sur des enquêtes effectuées sur Delphine 🐉 d'une part et Ulfric 🐉 d'autre part. Le dossier d'Ulfric Sombroge mentionne bien le fait que le Thalmor n'est en aucun cas responsable de l'arrivée des Dragons ... bien que cela leur profite.

Vous avez aussi une lettre de Rulindil mentionnant une enquête en cours au sujet du retour des Dragons 🐉.

Au sous-sol dans le Donjon, vous trouverez dans un coffre un troisième rapport d'enquête au sujet d'un certain Esbern 🐉. C'est un membre des Lames, le seul survivant capable d'expliquer le retour des Dragons.

Si vous n'avez pas tué Rulindil dès votre arrivée dans le bâtiment, vous le retrouverez ici en train de torturer avec un garde le malheureux Étienne. Ce dernier finira par avouer qu'il a bel et bien vu un vieux fou vivant dans la Souricière de Faillaise ... Mais si vous avez tué Rulindil, le garde fera simplement sa ronde.

Ainsi donc, dans une des geôles, Étienne Rarnis est fait prisonnier. C'est lui qui a été amené par Gissur. Étienne est un membre de la Guilde des Voleurs et témoin oculaire potentiel au sujet d'Esbern.

Vous pouvez libérer Étienne :-)) et vous le retrouverez à la Cruche Percée si vous êtes membre de la Guilde des Voleurs ^^

Dès que vous aurez lu le dossier sur Esbern, deux gardes Thalmors accompagné de Malborn entreront dans le donjon. Ils assassineront sous vos yeux le "traître" et tenteront de vous empêcher de fuir avec Étienne.

Il est tout à fait possible d'empêcher le meurtre de Malborn en vous postant devant la porte, puis après avoir lu le dossier, de vous ruer sur les gardes avant qu'ils n'aient le temps de réagir !!!

Si Brelas est enfermée elle aussi, vous pouvez l'aider à s'enfuir ^^

Une trappe menant à la Grotte de Relent vous permet de tous vous échapper de l'Ambassade Thalmor. La clé de cette trappe est sur les gardes ^^ . Un Troll des Glaces garde cette grotte, il était régulièrement nourri par le Thalmor qui lui balançait les cadavres de leurs victimes par cette trappe ... Dépêchez-vous de le tuer si vous ne voulez pas que vos protégés meurent d'un coup de griffe !!!

Vous trouverez ici une Pierre de Barenziah utile pour une quête de la Guilde des Voleurs :-))

Delphine vous attend à Rivebois. Elle a du mal à croire que le Thalmor ne sait rien au sujet du retour des Dragons. Mais lorsque vous lui dites qu'ils sont à la recherche d'Esbern, elle finira par l'accepter. En effet, Esbern était un des Archivistes des Lames et il est le seul à tout connaître sur les Dragons. Si les Thalmors sont à sa recherche, c'est qu'ils ont besoin de ses connaissances ...

Coincé dans la Souricière

Vous devez retrouver Esbern avant les Thalmors ! Selon Delphine, s'il est bel et bien vivant du côté de Faillaise, alors il se cache dans la Souricière. Elle vous dit que pour qu'il vous fasse confiance, vous devrez lui demander où était-il le 30 Soufflegivre.

Si vous ne faites pas partie de la Guilde des Voleurs, Delphine vous demandera de prendre contact avec Brynjolf à Faillaise, le second de la Guilde.

Dans la Souricière, la Cruche Percée est le repaire de la Guilde des Voleurs. Le tenancier, Vekel l'Homme, vous parlera effectivement d'un vieil homme dont il ne connaît pas le nom qui a payé très cher pour que personne ne sache qu'il se cache dans les Galeries ... Il vous dit aussi que des *Elfes à la mine patibulaire* sont aussi à sa recherche ...

Esbern se terre dans les Voûtes de la Souricière. Sa "chambre" est protégée par porte blindée. Il vous ouvrira que si vous lui parlez du 30 de Soufflegivre comme vous l'a conseillé Delphine.

Le 30 Soufflegivre 171 EA est la date qui marque le début de la Grande Guerre : L'Ambassadeur du Thalmor en Cyrodil imposa un ultimatum à l'Empereur Titus Mede. Il devait lui livrer la tête de chaque agent des Lames sur le Domaine Aldmeri ...

S'il se cache dans cet endroit, c'est parce que selon lui : *C'est sans espoir ... Alduin est revenu comme l'annonçait la prophétie !* Il vous explique qu'Alduin est le Dévoreur des Mondes, que rien ne peut l'arrêter ... Sauf ... Sauf un Enfant de Dragon :-))

C'est dingue, vous en êtes un LOL

Mais il est désespéré et vous dit : *Cela fait des siècles qu'un Enfant de Dragon ne s'est manifesté.*

C'est à ce moment-là que vous sautillez en l'air en agitant une main et en murmurant msieur msieur chuïs là msieur youhou !!!!!

Du coup Esbern est tout émoustillé !!! Il vous demande de le conduire auprès de Delphine au plus vite !

Les Thalmors tenteront de vous arrêter ... en vain comme d'habitude !

Et si vous n'avez pas tué Gíssur dans l'Ambassade Thalmor durant la quête précédente, il accompagnera le groupe Thalmor et finira par mourir de toute façon :-)

Comme la Souricière est un véritable labyrinthe, vous pouvez demander à Esbern de vous guider pour vous sortir de là :-)

Le Mur d'Alduin

Delphine vous attend dans sa cachette, à l'Auberge du Géant Endormi de Rivebois ; et elle sera émue de retrouver son vieil ami Esbern chacun croyant l'autre mort depuis longtemps :-)

Mais Esbern ne veut pas perdre de temps : vous devez localiser au plus vite le Temple de Havreciel construit par les Lames au cours de l'Ère Deuxième. Car d'après le livre intitulé *Les Annales des Gardes-Dragons* , le Mur d'Alduin est une fresque gravée dans la roche par les Lames représentant tout leur savoir sur les Dragons. Il mêle histoire et prophétie. Or cette fresque est dans le Temple de Havreciel.

Esbern pense que le Mur d'Alduin peut peut-être expliquer comment le vaincre.

Le temple Akavirois est situé dans la Crevasse. Delphine reconnaît l'endroit sur la carte et vous explique que ça ne doit pas être très loin de Karthecime. Alors en route mauvaises troupes !!!

Le Camp de Karthecime est peuplé de quelques parjures. Et pour ma part un Dragon est venu nous dire bonjour :-)

Duis du Camp de Karthecime, vous entrez dans la grotte. Trois épreuves devront être résolues pour continuer et de toute manière Esbern vous guide. La première consiste à tourner trois piliers afin que le symbole "Enfant de Dragon" soit face à vous : un pont-levis s'abaissera. La seconde consiste à marcher sur les dalles sur lesquelles sont gravées ce même symbole ; en effet les autres dalles sont piégées et vous pourrez les désactiver en tirant sur la chaîne : Esbern et Delphine pourront alors vous rejoindre :-)



La dernière épreuve est un *Sceau Hématique* : un sceau gravé sur le sol qui ne s'ouvre qu'avec un seul type de sang : votre sang Enfant de Dragon ! Grâce à vous, l'entrée du Temple s'ouvre enfin ^^

Vous découvrez enfin le Mur d'Alduin, un bas-relief akavirois de l'Ère Seconde, superbement sculpté :



La gauche du panneau représente Alduin et le Culte du Dragon qui régnaient sur Bordeciel. Puis un peu plus à droite, on remarque des humains se révoltant contre leurs suzerains, les Dragons, durant la célèbre Guerre Draconique.

Puis au milieu du bas-relief, on voit nettement Alduin qui tombe du ciel, vaincu par les Maîtres de la Voix. Et des vrilles sortant de la bouche des Parleurs sont nettement sculptées : c'est ainsi qu'un Cri est symbolisé !

Enfin sur la droite, des Lames sont agenouillées à l'arrière-plan devant le Dovahkiin combattant Alduin. Et à ce moment-là, Esbern vous récite la prophétie :

Lorsque l'anarchie gagne les huit extrémités du monde
Lorsque marche la Tour de cuivre et que le temps est remanié
Lorsque le triplement béni échoue et que la Tour rouge tremble
Lorsque le souverain Enfant de dragon perd son trône et que la Tour blanche tombe
Lorsque la Tour enneigée est démolie, sans roi, maculée de sang
Le Dévoreur de mondes s'éveille et la roue tourne vers le dernier Enfant de dragon.

Ainsi il ne vous reste plus qu'à demander aux Grises-Barbes s'ils connaissent ce fameux Cri qui aurait détruit Alduin par le passé ...

Avant de partir, vous pouvez demander à Esbern une bénédiction qu'il vous récitera volontiers : *Que les écailles du dragon éclatent sous la pointe de vos flèches et craquent sous le poids de votre épée.* Cette incantation vous donnera le pouvoir Tueur de Dragon qui vous augmente de 10 % de chance de faire un coup critique contre les Dragons pendant 5 jours.

Quant à Delphine, elle vous demande d'engager de nouvelles recrues afin de gonfler les rangs des Lames.

N'oubliez pas de fouiller les lieux. Vous pourrez vous équiper d'une armure lourde complète des Lames avec le Bouclier ainsi que le katana Mort-Dragon, qui est unique et levellé :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Mort-Dragon	1 - 18	+ 20 pts de dégâts aux Dragons + 10 pts de Dégâts aux autres créatures	42	10	10	170
	19 - 26	+ 25 pts de dégâts aux Dragons + 10 pts de Dégâts aux autres créatures	44	11	11	295
	27 - 35	+ 20 pts de dégâts aux Dragons * + 10 pts de Dégâts aux autres créatures *	53	12	12	510
	36 - 45	+ 35 pts de dégâts aux Dragons + 10 pts de Dégâts aux autres créatures	40	13	13	900
	+ 46	+ 40 pts de dégâts aux Dragons + 10 pts de Dégâts aux autres créatures	34	14	14	1560

* Vous remarquerez une petite erreur de la part des Développeurs pour l'épée de niveau 3 : elle a le même enchantement que l'épée de niveau 1 ...

La Gorge du Monde

Lorsque vous demandez à Maître Arngéir qu'il vous apprenne le Cri utilisé pour vaincre Alduin ... Il se mettra en colère contre vous et les Lames qui, selon lui, cherchent à détourner l'Enfant de Dragon de la voie de la sagesse.

Après tout, ce Cri a certes été autrefois prononcé mais ça n'a rien changé ! Car ceux qui l'ont prononcé n'ont fait que retarder le jour du jugement final ! Il refuse catégoriquement de vous aider ... jusqu'à ce que Maître Einarth le rappelle à l'ordre.

Car après tout, c'est au Maître des Grises-Barbes, Paarthurnax, que revient la décision de vous aider ou pas !

Maître Arngéir vous parle alors de ce fameux Cri : Fendragon. Il ne connaît pas ses Mots de Puissance et ne peut pas donc pas vous les apprendre. La seule solution pour vous est de rencontrer Paarthurnax. Et pour cela, votre Voix vous permettra de trouver le chemin jusqu'à lui ...

En effet, Arngéir vous apprend les trois Mots de Puissance du Cri Ciel Dégagé : CIEL ☁️, PRINTEMPS 🌸 et ETE 🍂.

L'ascension jusqu'à la Gorge du Monde est assez longue. Vous êtes obligé d'utiliser votre Cri Ciel Dégagé pour briser la tempête de neige et ainsi progresser. Vous croiserez aussi quelques créatures.

Tout en haut, Paarthurnax vous attend ... Et quel choc ! C'est un Dragon !

Evidemment, qui mieux qu'un Dragon peut être Maître et Gardien de la Voix !?

Il sera vraiment ravi de vous faire la conversation. Et dès que vous lui donnerez la raison de votre visite, il s'interrompt pour une petite formalité à respecter lorsque deux Dov se rencontrent !

Paarthurnax va vous crier un Thu'um que vous devrez égaler :-)) et il vous enseigne le premier Mot de Puissance FEU 🔥 du Cri Souffle Ardent. Vous devez ensuite utiliser ce Cri sur Paarthurnax en guise de salutation !

Eh oui drôle de façon de saluer LOL,

Ainsi Paarthurnax vous explique qu'il ne peut pas connaître le Cri Fendragon parce que c'est un Cri créé par les Joorre, les Mortels, pour lutter contre les Dov, les Dragons !

D'ailleurs pourquoi vouloir la mort d'Alduin ? Après tout, la mort de ce monde ne peut qu'engendrer la naissance d'un nouveau !

Ensuite il vous explique que c'est ici, à la Gorge du Monde, que les premiers Parleurs ont affronté et vaincu Alduin ... Enfin pas vraiment vaincu puisque vous ne seriez pas là à trouver une solution pour le tuer ! En fait ils ont utilisé le Cri Fendragon pour l'affaiblir puis ont recouru à un Parchemin des Anciens, un Kel, pour l'envoyer dans l'avenir ...

C'est pourquoi Paarthurnax attend ici le retour d'Alduin depuis des milliers d'années !

Les Parchemins des Anciens (Elder Scrolls ^^) sont des outils divinatoires ; et la prophétie de l'Enfant de Dragon provient de l'un d'eux.

Paarthurnax vous explique que ses amis Hakon, Gormlaith et Felldir, les premiers Parleurs, ont mené la rébellion contre Alduin. Ils ont utilisé un Parchemin des Anciens ici, à la Gorge du Monde, et provoqué une Fracture du Temps. Paarthurnax n'était pas présent ce jour-là, mais lui et certains de ses confrères, qui avaient aussi rejoint les rangs de la rébellion pour aider les humains, ont ressenti la rupture du Temps.

En revenant voir Paarthurnax avec un Parchemin des Anciens, vous pourrez peut-être avoir une vision de ce qu'il s'est passé à l'époque et donc apprendre le Cri Fendragon.

Tout en haut de la Gorge du Monde (qui par ailleurs est le plus haut sommet de Tamriel), vous trouverez plantée dans la roche une Hache Ebréchée. C'est une pioche unique de part ses statistiques :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
Hache Ebréchée	Augmente les talents de forgeage du porteur de 5 points et inflige 5 points de dégâts de foudre aux ennemis touchés	45	5	10	150	1 lingot de fer

Savoir Ancien

Maître Arngeir ou Esbern devraient pouvoir vous aider dans votre recherche d'un Parchemin des Anciens.

Parler à l'un ou à l'autre ne change rien. Si ce n'est qu'Esbern parlera d'un de ses rêves qui n'est que la prémonition de la venue d'Alduin à Delphine et qu'Arngeir pourra vous donner l'emplacement d'un Mot de Puissance.

Dans tous les cas, ils vous dirigent vers l'Académie de Fortdhiver, notamment auprès d'Urag gro-Shub, le Bibliothécaire de l'Arcanaeum.

Si vous ne faites pas partie de l'Académie de Fortdhiver, vous serez accueilli par Faralda, la doyenne de l'Académie. C'est elle qui filtre les entrées et décide par un petit test si le postulant est apte à être admis à l'Académie de Fortdhiver ou pas. Le test en question consiste à lancer un sort sur le symbole gravé par terre. Si vous n'avez pas ce sort, Faralda peut vous le vendre pour une modique somme. Voir la solution de l'Académie de Fortdhiver pour la suite ^^

Ainsi Urag vous montre deux livres dès que vous dites que vous êtes l'Enfant de Dragon : *Réflexions sur les Parchemins des Anciens* 📖 et *Effets des Parchemins des Anciens* 📖. Le premier livre a été écrit par un certain Septimus Signus ; d'après Urag, il est toujours vivant et vit reclus quelque part dans les glaciers, dans le nord de Bordeciel.

D'ailleurs, la lecture du livre *Réflexions sur les Parchemins des Anciens* déclenchera la quête du Prince Daédrique Hermaeus Mora : *la Quête de l'Extraordinaire*. Ainsi donc les deux quêtes vont se faire en parallèle ; je vais donc vous copier/coller la quête du Prince Daédrique ici :

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'ouvrent 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 Khajiits 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 Khajiit 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 Falmers 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 Luceraine.

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 Falmers et leurs serviteurs.

A propos du soleil artificiel, si vous lancez le Cri Déferlement en sa direction, le Dragon Vulthurjol 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.

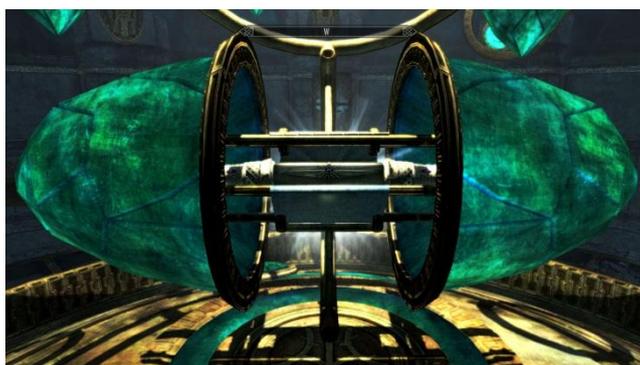
Enfin, au sud-ouest, outre la Maison du Responsable de la Ferme vide, vous pouvez accéder à la Tour de Mzark par un ascenseur ^^

Dans la Tour de Mark, vous découvrez 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 prendre le Parchemin des Anciens :-)



Le Trépas d'Alduin

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à ouvrir le Parchemin des Anciens à la Fracture du Temps sur la Gorge du Monde.

Vous serez propulsé des centaines d'années dans le passé en pleine Guerre Draconique. Vous voyez Hakon se battre avec un Dragon, il est aidé par Gromlaith qui lui donne le coup de grâce.

Vous pouvez en apprendre un peu sur la Guerre Draconique dans le livre intitulé ... la Guerre Draconique 🐉 lol. Durant l'Ère Méréthique, les humains se sont soulevé contre la domination des Dragons. Alduin était leur roi. Pourtant certains Dragons se sont rangés du côté des Humains, comme Paarthurnax par exemple. Durant cette longue période sanglante, Humains et Dragons ont été massacrés mais l'issue est la victoire des humains et la fuite des Dragons.

Puis, Hakon et Gromlaith sont rejoints par Felldir. Tous les trois sont des amis à Paarthurnax. Ils ont lancé un défi à Alduin et l'attendent ici, au sommet du Mont Kynareth. Leur plan consiste à utiliser un cri appelé Fendragon pour l'affaiblir, le forcer à se poser pour mieux lui trancher la tête ! Mais, Felldir a prévu qu'en cas d'échec il utiliserait le Parchemin des Anciens.

Alduin arrive et hurle dans sa langue draconique :

*Meyye ! Tahrodiís aanne ! Him hinde pah líiv ! Zu´u hin daan !
Imbéciles ! Esclaves perfides ! Vos espoirs sont tous vains ! Je suis votre perte !*

Les trois compères crient alors les trois Mots de Puissance du fameux Cri Fendragon que vous apprenez instantanément : MORTEL , LIMITE  et TEMPORAIRE .

Alduin est forcé de se poser ... Mais il est trop fort ! Gromlaith se fait gober toute crue et Hakon se fait gravement blesser ... Il n'a pas le choix : Felldir doit utiliser le Parchemin des Anciens ! Il prononce alors une incantation :

*Viens, Alduin l'Âilé ! Kynareth, prête-nous ton souffle sacré pour lui faire entendre notre prière !
Disparaís, Dévoreur de mondes ! Par ces mots qui te précédèrent, nous rompons le lien qui t'unit à ce monde et te congédions !
Soís banni à jamais ! Alduin, les cris de tes maîtres t'enjoignent de t'enfuir !*

Alduin est surpris, il traite les humains de *níkrínne*, de lâches pour ensuite disparaître ... Vous le savez aujourd'hui, dans l'avenir, dans votre présent.

De retour dans le présent, Alduin a senti la cassure que vous avez provoquée à la Fracture du Temps et arrive ! Utilisez le Fendragon pour le forcer à se poser et le combattre au corps à corps car lorsqu'il vole, ses attaques sont dévastatrices. Heureusement, Paarthurnax vous aide :-)

Et vous y arriverez presque ! Alduin se pose, épuisé, et finit par admettre malgré lui que le Dovakhiin est devenu puissant. Il s'enfuit alors car le destin d'Alduin, Premier Né d'Akatosh, n'est pas de périr ici !

Le Déchu (début)

Vous devez donc savoir où est le repaire d'Alduin. Vous avez pour cela la possibilité de vous adresser à Paarthurnax, à Esbern ou à Maître Arngéir.

Dans tous les cas, on vous explique qu'Alduin est retourné en Sovngarde pour se nourrir des âmes des morts ; par conséquent, plus il y reste, plus il devient fort ! Le retrouver au plus vite est primordial !

Alduin doit surement utiliser une sorte de portail pour voyager entre le monde des morts et Tamriel. Ainsi, l'idée est de capturer un de ses alliés Dragons qui doit bien connaître où il se situe.

Or Fort-Dragon, le Palais du Jarl de Blancherive, a été construit à l'époque pour la capture d'un Dragon !

En effet, c'est à Fort-Dragon que le Roi Olaf le Borgne aurait capturé et fait emprisonner Numinex. Cette histoire est décrite dans la quête de l'Académie des Bardes ^^ . Le livre intitulé Olaf et le Dragon 🐉 vous en dira plus sur cette légende nordique.

Paarthurnax

Si vous parlez à Paarthurnax, il vous explique qu'il médite beaucoup sur les Mots de Puissance, les Rotmulaag. Il peut vous aider à mieux assimiler trois Mots de Puissance au choix :

- Force ᚠᚢᚱᚦᚢᚱ : *Ce mot signifie "force" dans votre langue. Mais plus vous poussez le monde, plus le monde résiste. Songez à la manière dont la force peut être exercée sans effort. Imaginez un simple murmure balayant tout sur son chemin. Voilà ce qu'est "fus", imprégnez-vous de son sens. Su'um ahrk morah. Vous pousserez le monde plus fort qu'il ne vous pousse. Ainsi votre Cri Déferlement sera bien plus efficace en déstabilisant plus vos ennemis de 25 % tout en augmentant votre équilibre de 25 % :-)*
- Disparaître ᚠᚢᚱᚦᚢᚱ : *"Disparaître", dans votre langue. Ce mot a bien plus de sens pour les mortels que pour les dov. Tout être mortel est voué à disparaître avec le temps, seul l'esprit subsiste. Réfléchissez à ce que représente l'esprit. Unslaad zii. La chair mortelle se flétrit et meurt, mais l'esprit perdure. Voilà ce qu'est "feim", imprégnez-vous de son sens. Su'um ahrk morah. Vous verrez que votre esprit vous donnera plus de force. Ainsi lorsque vous lancerez votre cri Corps Éthéré, votre santé se régènera 25 % plus rapidement :-)*
- Feu ᚠᚢᚱᚦᚢᚱ : *Dans votre langue, ce mot signifie simplement "feu". Il représente le changement, la puissance sous sa forme la plus primitive. Tel est le sens de "yol". Suleyk. Puissance. Tous les dov la possèdent, vous y compris. Mais la puissance n'est rien sans la bonne action et le bon choix. Pensez-y en sentant le feu embraser votre su'um, votre souffle. Su'um ahrk morah. Que brûlerez-vous ? Qu'épargnerez-vous ? Votre Cri Souffle Ardent infligera 25 % de dégâts supplémentaires :-)*

Vous ne pouvez pas assimiler les trois Mots de Puissance à la fois mais vous pouvez changer comme bon vous semble ^^

Esbern

Si vous parlez à Esbern, il vous expliquera qu'il a découvert la véritable identité de Paarthurnax ... Ce Dragon était en fait le Lieutenant d'Alduin ! Même si cela fait des milliers d'années, il a été responsable de terribles atrocités. Certes, il s'est retourné contre Alduin et il a contribué à mettre fin au Culte du Dragon, mais cela n'excuse pas les crimes qu'il a commis durant la Guerre Draconique. Justice doit être faite !

Les Grises-Barbes et les Empereurs l'ont toujours protégé. Mais vous, Dovakhiin, avez la possibilité de l'approcher pour le tuer ! Et tant que vous ne le faites pas, Esbern et Delphine refuseront de vous aider !

Vous êtes une Lame, et votre serment vous oblige à le faire ...

La quête *Paarthurnax* se déclenche.

Jarl Balgruuf le Grand

Lorsque vous lui expliquez votre plan, le Jarl Balgruuf le Grand de Blancherive a eu du mal à vous comprendre ... Il a cru que vous vouliez piéger un Dragon dans son Palais HAHHAHA !!! Ensuite il vous traite de dément :-D

Cependant il accepte d'aider l'Enfant de Dragon que vous êtes, même si selon lui, Alduin, le Dévoreur des Mondes, ne peut être vaincu.

Mais à une condition. Blancherive est sous la menace d'une attaque : Ulfric Sombrage et le Général Tullius sont à l'affût du moindre faux pas du Jarl. Vous devez donc régler ce problème avant d'organiser votre piège.

Ainsi, si la province est en pleine guerre civile, vous devrez soit réunifier Bordeciel si vous faites partie de la Légion ou libérer Bordeciel si vous avez rejoint des Sombrages.

Si la guerre n'a pas commencé vous devrez organiser un sommet pacifique au Haut-Hrothgar. La quête *La Saison Éternelle* se déclenche alors.

Sauf si vous avez tué Paarthurnax, les Grises-Barbes ne vous adressant plus la parole, vous ne pourrez pas organiser des négociations de paix ... Vous êtes donc obligé de vous reporter sur la solution précédente donc et vous engager dans la Légion ou chez les Sombrages.

La Saison Éternelle

La "Saison Éternelle" est un ancien terme nordique signifiant la "Guerre" ...

Ainsi vous devez parler à Maître Arngeir afin qu'il vous aide à mettre un terme à la guerre. Et du fait que Paarthurnax ait décidé de vous aider, les Grises-Barbes feront de même. Vous devez donc convaincre le Jarl Ulfric Sombrage de Vendaume et le Général Tullius de la Légion Impériale de venir au Haut Hrothgar afin d'écouter les Grises-Barbes et tenter de trouver un accord.

Et les convaincre sera relativement facile ; aucun des deux ne refusera la demande des Grises-Barbes :-)

Vous pouvez alors retourner voir Maître Arngeir. D'ailleurs, il accepte difficilement de prendre part à ce conseil, les Grises-Barbes ne se mêlant pas de la politique. Mais avec votre aide, il admet qu'il faut trouver une solution diplomatique pour une trêve temporaire.

Ainsi, sont présents autour de la table des Négociations :

- Le Jarl Ulfric Sombrage de Vendaume et son Huscarl Galmar Rudepoint.
- Le Général Tullius et son Légat Rikke.
- La Jarl Elisif la Juste de Solitude, veuve du Haut-Roi Torríg assassiné par Ulfric Sombrage.
- Le Jarl Balgruuf le Grand de Blancherive.
- L'Ambassadrice du Thalmor Elenwen.
- Delphine et Esbern.
- Maître Arngeir.

Et les querelles commencent aussitôt : Ulfric n'accepte absolument pas la présence d'Elenwen ! Lui et son Huscarl refusent de s'asseoir à la Table tant que *Celle qui fait la chasse aux disciples de Talos* est présente ! Elenwen a été invitée par le Général Tullius et fait donc partie de la délégation impériale ; elle dit être là pour veiller à ce que les termes du Traité de l'Or Blanc soient respectés. Et c'est à vous, Enfant de Dragon, mais surtout instigateur de ce conseil, qui revient le choix :

- Soit vous donnez raison à Ulfric et demandez à ce qu'Elenwen quitte la table. Elle le fera en ronchonnant certes mais elle partira !
- Soit vous faites l'innocent ... Après tout quel mal y a-t-il qu'elle soit là ? Et en persuadant Ulfric d'accepter sa présence obligera Tullius à faire des concessions par la suite ... Si ça c'est pô d'la diplomatie :-D

En tout cas, quel que soit votre choix, ça ne changera rien à la suite des négociations ^^

Bien, maintenant que tout le monde est assis, Maître Arngeir propose de commencer les discussions afin d'engager un processus de paix.

Ulfric reprend aussitôt la parole et sa demande est comme un coup de canon : il exige de reprendre le contrôle de Markarth !

Et là aussi à la surprise générale, contre l'avis farouche de la Jarl Elisif, le Général Tullius va accepter en échange évidemment d'une autre ville ! Et ce sera à vous de choisir : Ulfric devrait-il céder Faillaise ou Fortdhiver à l'Empire ?

Si vous imposez Faillaise au Général Tullius, vous aidez clairement l'Empire. D'un côté le Général Tullius sera ravi de posséder la Brèche et ainsi d'avoir un accès direct vers Cyrodiil mais surtout avoir la possibilité de poster des troupes au sud de l'Estemarche ! A ce moment-là, Ulfric et Galmar, furieux, menaceront immédiatement de partir ! Mais Esbern interviendra. Il rappelle le danger mortel que représente Alduin le Dévoreur de Mondes ! Ulfric se calme aussitôt ... Les Sombrages comme l'Empire ont tout à perdre face à Alduin. Le Jarl de Vendaume et son Huscarl se rassoièrent alors et demande Epervine en compensation. Et pour cette ville, quel que soit votre choix entre la laisser à l'Empire ou la donner aux Sombrages, vous aboutirez à la fin des négociations.

Par contre, si vous imposez Fortdhiver au Général Tullius, vous aidez cette fois-ci clairement les Sombrages. Le Général tentera de vous convaincre et insistera pour obtenir Faillaise ... Mais si vous refusez toujours, il exigera alors un dédommagement pour le massacre de Folfertuis. Bien sûr, les deux camps se rejettent la responsabilité de ce qui s'est passé là-bas. Si vous refusez encore, le Général réclamera cette fois-ci que le Clos soit rendu à l'Empire. Et pour cette ville, quel que soit votre choix entre la laisser aux Sombrages ou la donner à l'Empire, vous aboutirez à la fin des négociations.

Je vous ai fait un ti organigramme  ^^

Les conséquences de ses négociations sont que les Jarls actuellement en poste dans les villes négociées abdiqueront pour laisser la place à un nouveau Jarl. Par exemple, le Jarl Igmund de Markarth, partisan de l'Empire, est dans tous les cas forcé de laisser sa place à Thongvor Sang-d'Argent, proche des Sombrages.

Le Déchu (suite et fin)

Maintenant qu'une trêve momentanée est acceptée par toutes les parties, vous pouvez enfin mettre en place le piège qui vous permettra de capturer un Dragon.

Esbern s'est renseigné grâce aux livres conservés dans la bibliothèque du Temple d'Havreciel et à la carte des tombes des Dragons que vous avez ramenés. Il a ainsi pu identifier l'un des Dragons qu'Alduin a ramenés à la vie. Son petit nom est composé de trois Mots de Puissance : Odahviing signifiant NEIGE 𐌿𐌶𐌿, CHASSEUSE 𐌿 et AILE 𐌿𐌶𐌿𐌿𐌿𐌿 soit *Chasseuse des neiges ailée*.

Eh oui dans le TESCS, le Mot de Puissance AH 𐌿 est traduit par Chasseuse et non pas Chasseur comme le dit Esbern ... Et après tout c'est peut-être effectivement une femelle !!

En utilisant votre Voix, vous pourrez donc appeler ce Dragon ... Elle ne refusera pas votre défi !

Le Jarl Balgruuf le Grand va donc vous aider comme promis. Le piège est prêt et ses hommes savent comment le manipuler. Vous aurez juste à appeler Odahviing et à l'attirer jusqu'au piège.

Et Esbern avait raison : Odahviing viendra pour vous combattre ! Il vous suffit de la blesser jusqu'à ce qu'elle se pose et vous suive sous le Grand Porche.

Prisonnière d'un grand joug en bois, elle renonce à se débattre. Elle sait exactement pourquoi elle est ici ... Elle vous explique que certains Dragons ont commencé à remettre en cause le règne d'Alduin, à se demander si son Thu'um était vraiment le plus puissant ... Sans pour autant oser le défier directement ! Elle vous dit enfin que le portail qui permet à Alduin de se rendre en Sovngarde est à Skuldafn, un ancien temple perché dans les montagnes de l'Est.

Cependant, vous n'avez pas le choix que de la libérer pour vous associer avec elle ... Car Skuldafn n'est accessible que par la voie des airs !

Pour elle, Alduin a démontré l'illégitimité de son règne ; elle est donc maîtresse de son destin mais c'est pas pour autant qu'elle accepte de vous servir maintenant ...

Le Repaire du Monstre

Quand vous êtes prêt, vous pouvez demander aux gardes de libérer les chaînes du piège. Odahviing vous attendra ensuite, prête à s'envoler vers Skuldafn :-)

Dommage qu'on ne profite pas du vol ...

Lorsque vous arriverez à Skuldafn, dirigez-vous vers le Temple. Quelques Draugrs et deux dragons vous souhaiteront la bienvenue :-)

Dans le Temple, vous aurez à résoudre de simples énigmes avec des piliers à tourner pour faire correspondre les symboles et ouvrir des grilles ou abaisser un pont.

Un peu plus loin, vous ramasserez une Griffe de Dragon en Diamant gardée par un Draugr en colère ; elle vous permettra d'ouvrir la porte circulaire. Et dans la salle suivante vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Tourmente ^^

A la sortie du Temple, vous accédez enfin au portail qui mène à Sovngarde. Mais il est gardé par Nahkriin, un prêtre-dragon. C'est son bâton (Unique !) qui permet d'actionner le Sceau du Dragon et donc ouvrir le portail.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de prêtre-dragon	Dispersé au sol, crée un mur d'éclairs qui inflige 50 points de dégâts de foudre par seconde	13	8	25

N'oubliez pas de ramasser aussi son Masque !

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Nahkrin	Sombre sacrifice <i>Magie + 50</i> lancer des sorts de destruction et de guérison coûte 20 % de moins	23	9	320	1 ébonite raffinée

Sovngarde

Dans Sovngarde, une sorte de brume opaque vous empêche d'admirer les lieux. Vous rencontrerez un Soldat des Sombres qui erre ici sans but, incapable de trouver son chemin. Il vous explique qu'Alduin est tapi dans cette brume, prêt à attaquer quiconque tente de la traverser vers le Panthéon de Shor. Il vous demande de libérer la voie jusqu'au Panthéon afin d'offrir le repos éternel aux âmes qui errent dans Sovngarde.

Le Panthéon de Shor est aussi appelé le Panthéon des braves, où les héros attendent d'accompagner Shor dans l'ultime combat. Le livre intitulé Sovngarde, une nouvelle étude vous en apprendra plus sur ce paradis nordique.

En fonction de votre progression dans les différentes quêtes du jeu, vous pourrez rencontrer ici les âmes perdues du Haut Roi Torygg, d'Ulfric Sombre et de son Huscral Galmar Rudepoing, du Légat Rikke de la Légion Impériale, de Svaknir, de Kodlak Blancrin des Compagnons ou encore du chasseur Froki Finelame.

Puis Tsun, le Bouclier de Shor, vous barre le passage vers le Panthéon des Braves. Son rôle est de juger si les âmes sont dignes de rentrer au Panthéon ou non. Mais vous n'êtes pas une âme ! Et à sa question *De quel droit prétends-tu entrer ?*, quelle que soit votre réponse, Tsun vous fera passer l'Épreuve du Guerrier ! Et cette épreuve est simple : vous devez le combattre en combat singulier ^^

Dans le Panthéon de Shor, l'âme d'Ysgramor, fondateur des Compagnons, vous accueille ! Il est au courant qu'Alduin empêche les nouvelles âmes de rentrer au Panthéon et attendait votre venue. Il vous dit que Gormlaith Lame-Dorée, Hakon le Borgne et Felldir l'Ancien sont ici prêts à vous aider à combattre Alduin.

Le Panthéon offre une vision assez étonnante (enfin je trouve lol) : tous les héros et héroïnes passent leur temps à festoyer et à se quereller dans des duels interminables. On a du mal à croire qu'ils furent toutes et tous de grands guerriers ...

Vous pourrez (enfin) faire la connaissance de Jurge Parlevent, Grand Maître de la Voix et fondateur des Grises-Barbes, Olaf le Borgne, ancien Haut-Roi de Bordeciel qui avait capturé le Dragon appelé Numínex ainsi que d'autres héros de Bordeciel dont les noms me sont inconnus : Níkulas, Erlendr, Hunroor et Ulfgar l'Éternel.

Ainsi, approchez-vous des trois acolytes et amis de Paarthurnax. Ils avaient été sur le point de tuer Alduin ... Et indirectement, par leur faute, le Dévoreur de Monde est réapparu dans leur futur ... votre présent. Ils ont donc une revanche à prendre et vous aideront à le tuer une bonne fois pour toute !

La Chasse au Dragon

Lorsque vous sortez du Panthéon, la brume vous empêche de voir où se cache Alduin. Il faut impérativement la dissiper. Gormlaith propose que tous les quatre unissiez vos Cris Ciel Dégagé. Mais Alduin ripostera avec son Cri assourdissant *Ven Mul Rik !* provoquant à nouveau cette brume opaque. C'est seulement au bout de la troisième fois que vous réussirez à vous imposer et Alduin finira par arriver ... C'est parti pour un combat épique :-p ... Avec votre Cri Fendragon, forcez-le à se poser ! Et abattez-le !

YEAH GROOVY BABY ! Hourra à l'Enfant de Dragon ! Vous avez libéré Sovngarde et Bordeciel ! La prophétie s'est réalisée ^^

Pour retourner sur le Nirn, demandez à Tsun ; il vous remerciera en vous enseignant les trois Mots de Puissance du Cri Allié Héroïque : HEROÛS 𐌹𐌺𐌹𐌸, CHAMPION 𐌷𐌰𐌶𐌰 et LEGENDE 𐌷𐌰𐌶𐌰.

Vous êtes renvoyé au sommet de la Gorge du Monde. Des très nombreux Dragons vous entourent ce qui est assez impressionnant. Ils vous sont reconnaissants de les avoir libérés du joug d'Alduin ; ils vous disent :

Alduin mahlaan
(Alduin est tombé)

Thu'umii los nahlot
(Sa voix n'est plus que silence)

Sahrot thur qahnaraan
(Le chef suprême est vaincu)

Mu los vomir
(Nous sommes libérés de son allégeance)

Dovahkiin los ok dovahkriid
(L'Enfant de Dragon l'a pourfendu)

Puis, si vous avez choisi de ne pas le tuer, Paarthurnax s'adresse à vous. Certes vous avez réussi à vaincre Alduin, et c'est ce que vous deviez faire ... Mais pourtant il n'est pas si réjoui que ça. Même aveuglé par son arrogance, Alduin était son frère et était considéré comme l'apogée de la création de leur père, Akatosh. Puis il s'envole pour rejoindre les autres Dragons, partis aux quatre coins de Bordeciel.

Ensuite Odahviing atterrit près de vous, elle (oui je persiste c'est une *fil*le LOL), elle vous considère dorénavant comme son nouveau Seigneur, et vous promet de se soumettre à votre Thu'um ^^

Une Dragonne en familier, le bonheur :-D

Ensuite, si vous allez voir Maître Argeir, il sera soulagé que tout soit enfin terminé. Votre Thu'um est puissant mais à quel dessein allez-vous l'employer ? En bien ? En mal ? Il ajoute : *Laissez l'art de la Voix vous guider et vous ouvrir la voie de la sagesse. Respirez et concentrez-vous, Enfant de dragon. Votre futur est devant vous.*

Bref, "Zen" quoi !! Ben vi zen bien les gragons moa ... ok je sors ^^

Enfin, vous pouvez rendre visite à Delphine et Esbern. Vous avez réussi ... comme le disait la prophétie ^^ . Cependant, si Paarthurnax est toujours vivant, ils insistent sur le fait qu'il doit mourir. Le serment auprès des Lames vous y oblige.

Et pourtant la quête Paarthurnax a disparu de mon journal de quête !