

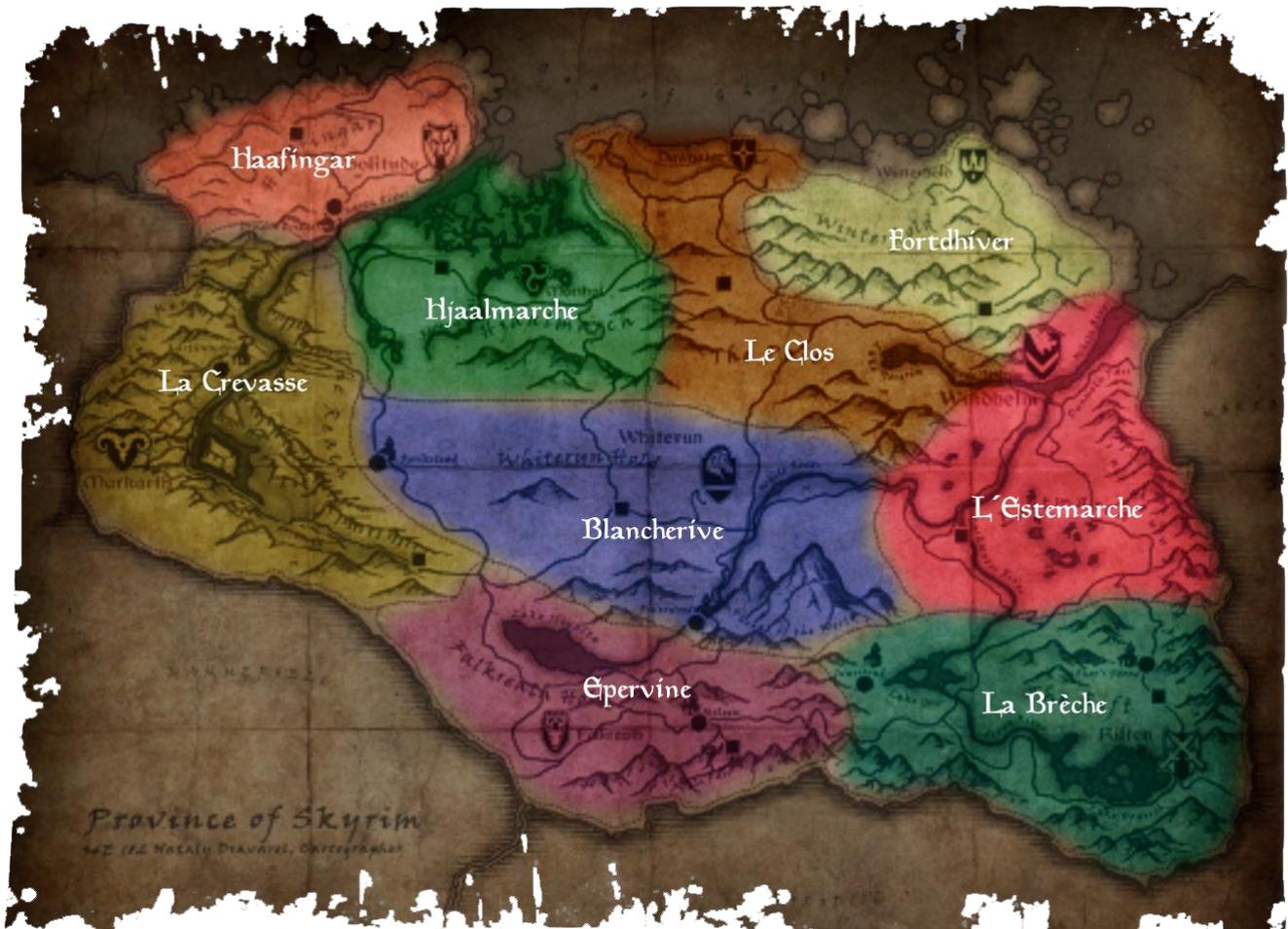
## LES QUÊTES SECONDAIRES A BORDEciel

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

*Dernière mise à jour le 2 Mai 2013*

Dans Skyrim, beaucoup de quête possède un titre qui n'apparaît pourtant pas dans votre journal de quête car seul(s) le(s) objectif(s) de ces quêtes est (sont) mentionné(s) dans la partie "Divers" de votre journal. J'ai donc écrit ce type de quête en italique pour les différencier les "vraies" quêtes avec titre qui ont un onglet à part dans votre journal de quêtes.

D'autre part, j'ai rangé les quêtes secondaires en fonction des neuf châtellerries de Bordeciel qui sont décrites dans le livre intitulé *Les Châtellerries de Bordeciel* :



### SOMMAIRE

#### 1 - Les quêtes dans la Châtellerie de Blancherive :

- *Devenir Thane de Blancherive*
- *La Griffe d'Or*
- *Absent au combat*
- *Un moment de besoin*
- *L'Arbre Endormi*
- *Petite discussion*
- *Fight ! Fight !*
- *Précieux cadeaux*
- *Fouiller le donjon (bandits)*
- *Une belle lettre*
- *Initiation au Forgeage*
- *Initiation à l'Enchantement*
- *Initiation à l'Alchimie*
- *Braith*

- *Brenuín*
- *L'Amulette d'Andurs*
- *Livraison de Sel de Givre*
- *Adrienne Avenicci*
- *Erik le Tueur*
- *Le Vif de Rannveig*
- *Méditations sur les Mots de Puissance*

## 2 - Les quêtes dans la Châtellerie de la Brèche :

- *Devenir Thane de la Brèche*
- *Profondeurs insondables*
- *Assiégez le Culte du Dragon*
- *Repentir*
- *Un service pour Telrav*
- *Infiltration*
- *Chose promise*
- *Les liens du mariage*
- *Le message de Gharol*
- *La fuite ou le combat*
- *Le voile se lève*
- *La goutte d'eau en trop*
- *Peaux d'ours*
- *La montée des marches*
- *Respect du maître*
- *Un coup de main*
- *L'expédition*
- *L'offre et la demande*
- *Quand l'amour s'en mêle*
- *Lointains souvenirs*
- *Sous la table*
- *Quelques services pour Ingun*
- *Marché conclu*
- *Le retour de Tranchedur*
- *Froid comme la glace*
- *Message d'amour*
- *Feu nourri*
- *La main dans le sac*
- *Pèlerinage*
- *Jeu de piste*
- *Livraison spéciale 1*
- *Livraison spéciale 2*
- *Par ici l'épée !*
- *Grise mine*
- *Le joaillier*
- *Le jeu de la mort*
- *Stabilisation*
- *A mains nues*
- *Doux Jazbay*

## 3 - Les quêtes dans la Châtellerie du Clos :

- *Devenir Thane du Clos*
- *La Dame Pâle*
- *Le Parchemin d'Anska*
- *Culte ancestral*
- *La loi du silence*
- *Nirnroot cramoisie*
- *Tuez le géant*
- *Livraison*
- *Précieux cadeaux*
- *Fouiller le donjon (grottes)*
- *Les loups de mer*

## 4 - Les quêtes dans la Châtellerie de la Crevasse :

- *Devenir Thane de la Crevasse*
- *La conspiration des Parjures*
- *La Mine de Cidhna*
- *L'Expédition perdue*
- *Les Trois Réceptacles*
- *Le fantôme du Vieux-Hroldan*
- *Le fantôme d'Azzadal*
- *La lettre de Rogatus*
- *Tuez le chef des Parjures*
- *Fouiller le Donjon (Jarl - harfreuses)*
- *Livraison*
- *Petite discussion*
- *Fight ! Fight ! 1*
- *Fight ! Fight ! 2*
- *Fight ! Fight ! 3*
- *Objet perdu*
- *Livraison discrète*
- *Recherche et Arrestation*
- *Apprentissage*
- *Plaqué sang*
- *Nimhe l'empoisonneuse*
- *La Légende de l'Aigle Carmin*
- *Angarvunde*
- *La mine de Sanuarach*
- *L'affaire des Harfreuses*
- *Mine de Kolskeggr*
- *La doline de Soljund*

## 5 - Les quêtes dans la Châtellerie d'Espervine :

- *Devenir Thane d'Espervine*
- *Précieux cadeaux*
- *Mort au chef des bandits*
- *Grotte de Vertemousse*
- *Secourir Selveni Nethri*
- *Livraison*
- *Un tout petit vol*
- *Sombre aïeul*
- *Fouiller le donjon (grottes)*
- *L'entraînement d'Angi*

## 6 - Les quêtes dans la Châtellerie de l'Estemarche :

- *Devenir Thane de l'Estemarche*
- *La Fiole Blanche*
- *Rafistolage de Fiole*
- *Du sang sur la glace (1<sup>ère</sup> partie)*
- *Du sang sur la glace (2<sup>ème</sup> partie)*
- *Résistance à l'est*
- *Ansilvund*
- *Arquebrumes*
- *Livraison 1*
- *Livraison 2*
- *Livraison 3*
- *Petite discussion 1*
- *Petite discussion 2*
- *Fight ! Fight ! 1*
- *Fight ! Fight ! 2*
- *Un tout petit vol*
- *ça a toujours été là*
- *Mort au chef des bandits 1*
- *Mort au chef des bandits 2*
- *Précieux cadeaux*
- *Fouiller le donjon (bandits)*

- *Fouiller le donjon (grottes) 1*
- *Fouiller le donjon (grottes) 2*
- *Le sel de givre de Dravynnea*
- *Un maître impitoyable*

## 7 - Les quêtes dans la Châtellerie de Fortdhiver :

- *Devenir Thane de Fortdhiver*
- *Meurtres au Phare d'Hiveronde*
- *L'âge de raison*
- *Noms oubliés*
- *Le Tertre d'Yngol*
- *Fouiller le donjon (Jarl - grottes)*
- *Petite discussion*
- *Un tout petit vol*
- *Noyer son chagrin dans l'alcool*
- *Apprentis disparus*

## 8 - Les quêtes dans la Châtellerie d'Haafingar :

- *Devenir Thane d'Haafingar*
- *L'Homme qui criait au Loup*
- *Le Réveil de la Reine-Louve*
- *Extinction des feux*
- *Retour en grâce*
- *Petite discussion*
- *Mort au chef des bandits*
- *Vampire à tuer*
- *Précieux cadeaux*
- *Fouiller le donjon (grottes)*
- *L'Hydromel du Souffle du Dragon*
- *L'Étoffe du Jarl*
- *Hommage à Elisif*
- *Livraison*
- *Pas de nouvelles, bonnes nouvelles*
- *Le vin épicé*

## 9 - Les quêtes dans la Châtellerie d'Hjaalmarche :

- *Devenir Thane d'Hjaalmarche*
- *Une Légende Interdite*
- *Repose en paix*
- *Le Sanctuaire de Bromjunaar*
- *Livraison*
- *Fight ! Fight !*
- *Précieux cadeaux*
- *Pour Morthal*
- *Livraison de paiement*
- *Le secret de Falion*

## 10 - Les quêtes dans Bordeciel

- *Primes*
- *Les mains du forgeron*
- *L'Amulette de la Lune*
- *Compagnons de beuverie*
- *Achetez un objet dwemer*
- *Cache-cache*
- *Le jeu du loup*

## 11 - Les Cartes aux Trésors

## 1 - BLANCHERIVE

### *Devenir Thane de Blancherive*

Vous deviendrez obligatoirement Thane de Blancherive lors de la quête principale du jeu, après avoir terminé la quête *L'élévation du dragon*. Le Jarl Baalgruf le Grand vous offrira alors la Hache de Blancherive et nommera Lidya comme étant votre Huscarl.

### **La Griffes d'Or**

À Rivebois, vous entendez une rumeur : des voleurs se seraient introduits dans le magasin Marché de Rivebois mais n'auraient rien volé ôO. Et pourtant, lorsque vous entrez pour la première fois dans le magasin, vous surprenez une conversation assez houleuse entre Lucan Valerius et sa sœur Camilla. Ils s'arrêteront aussitôt et Lucan vous expliquera que des voleurs ont en fait volé un objet inestimable : la Griffes d'Or. Il vous demande de la récupérer : les voleurs seraient terrés dans le Tertre des Chutes Tourmentées ... Alors allez-y mon kiki ^^

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 ^^

Puis 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 Givrèpeire (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 mourru l'affreuse bête !!! Sinon un peu avant cette pièce, une fiole d'un poison paralysant sera très utile ^^

*J'HAÏS les araignées !!! En plus dans ce jeu, elles sont bien plus réaliste 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 Griffes 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 Draugr plus loin ou sinon par une porte piégée ... Donc dans les deux cas, vous ramassez sur son cadavre la Griffes 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 Griffes d'Or tient la solution dans la paume de sa main ... Et en examinant en détail la Griffes d'Or dans votre inventaire, vous trouverez la solution pour ouvrir cette porte ^^

Vous arriverez face à un mur et apprendrez le Cri Force du mot de puissance Déferlement dans la langue des Dragons !!! Puis un puissant Draugh s'éveillera et euh ... bon courage LOL

Lucan vous récompensera en pièces sonnantes et trébuchantes pour lui avoir ramené son précieux objet :-)

*Le Draugh possède sur lui une Pierre de Dragon. Cet objet de quête vous sera réclamé lors de la quête principale :-)*

*Théoriquement, vous avez appris ici votre tout premier Mot de Puissance :-)*

### **Absent au combat**

Vous surprenez une conversation assez houleuse entre Fralia Grisetoison et Idolaf Guerrier-Nés au sujet d'un certain Thorald ... Vous comprenez que Thorald est le fils de Fralia et qu'il a disparu. Idolaf soutient qu'il est mort et pourtant Fralia est persuadée qu'il est toujours en vie et que la Légion est responsable de sa disparition.

Tout au fond de son cœur, Fralia sait qu'il est en vie. Elle vous donne rendez-vous chez elle pour mieux vous parler.

Quand vous entrez chez les Grisetoison, Alvusteïn, le frère de Thorald, ne vous accueillera pas les bras ouverts ! Mais sous la pression de sa mère, il finit par vous expliquer que Thorald se battait pour les Sombresages et qu'il a disparu. Il est persuadé que les Impériaux l'ont capturé et l'ont emprisonné quelque part. Il vous demande de trouver une preuve chez les Guerrier-Nés, proches de l'Empire.

La preuve en question est une lettre du Général Tullius 📖 que vous pouvez directement voler dans la maison des Guerrier-Nés. Mais si votre talent en crochetage n'est pas suffisamment élevé, il existe un autre moyen pour l'obtenir.

Cet autre moyen est de faire chanter Jon Guerrier-Né : il possède sur lui une lettre d'Olfinia Grisetoison que vous pouvez lui voler "à la tire". En lui menaçant de parler de leur amour, il vous apportera la lettre du Général Tullius illico !

Ainsi donc Thorald est bel et bien vivant mais prisonnier du Thalmor au Château de Nordguet ! Alvusteïn est consterné :-)

Vous avez le choix entre accompagner Alvusteïn là-bas, ou y aller seul, ou trouver un moyen pacifique.

Pour éviter toute effusion de sang, il faut faire appel au Général Tullius. Si, et uniquement si vous faites partie de la Légion, alors il vous donnera un ordre de libération à remettre aux Thalmors.

Si vous ne faites pas partie de la Légion, le seul moyen de sauver Thorald est d'y aller et de tout péter :-D

Le Château de Nordguet est TRÈS bien gardé. Foncer dans le tas ne sera pas chose aisée même avec un personnage à au niveau. À l'intérieur du Château, il y a certes un peu moins de Gardes mais les Mages ont des sorts dévastateurs !

Thorald est tout au bout du Château, torturé par un Interrogateur.

*La toute première fois que j'ai fait cette quête, j'ai pleuré ... Je venais d'arriver à Blancherive, j'étais donc à un petit niveau 5. Autant dire que non seulement la route a été longue et hyperdangereuse car je n'avais rien découvert jusque-là sur la carte pour m'y approcher en voyage rapide, mais en plus les Gardes Thalmors m'en ont vraiment fait baver et je parle pas des Mages et de l'Interrogateur ...*

Une fois dehors et hors de danger, Thorald ne vous suivra pas à Blancherive pour protéger sa famille. Mais il vous laisse un message à dire à sa mère pour la rassurer : endurer le vent glacial de l'hiver car il transporte les semences de l'été à venir.

Soulagée et heureuse de savoir son fils en vie, Fralía vous offrira une arme enchantée en récompense.

## Un moment de besoin

Après avoir protégé Blancherive en tuant Mirmulnir à la Tour de Guet Ouest (quête *L'élévation du dragon* de la quête principale), vous rencontrerez deux guerriers Alik'r aux portes d'entrée de la ville. Ils sont à la recherche d'une fuyarde rougegarde. Si vous aviez la moindre information à ce sujet, vous pourrez les contacter à l'Auberge du Fruit Gelé de Rorikbourg.

La femme qu'ils recherchent s'appelle Saadia, Iman de son vrai prénom ; elle travaille à la Jument Pavoisée.

Saadia vous explique qu'elle est issue de la famille noble Suda de l'Enclume. Les guerriers Alik'r qui sont à sa recherche travaillent en fait pour le Domaine Aldmeri. Ces derniers veulent sa mort parce qu'elle aurait critiqué publiquement le Thalmor.

Mais la version de l'histoire est toute différente si vous interrogez les guerriers Alik'r. Saadia habitait la ville de Taneth qu'elle aurait vendu au Domaine Aldmeri. Et sans cette trahison, Taneth aurait pu résister à la guerre. Les autres maisons nobles ont découvert sa trahison, voilà pourquoi elle s'est enfuie. Les guerriers Alik'r sont chargés de la retrouver et la ramener afin qu'elle soit jugée de ses actes.

*Il ne faut pas oublier que le Traité de l'Or Blanc a été signé il y a 30 ans ... Ça ferait donc 30 ans que cette "jeune" femme a fui sa ville pour échapper à son procès ou son exécution ?*

*Vous avez donc le choix entre aider Saadia en éliminant Kematu, le chef des Alik'r, ou au contraire en livrant la Rougegarde.*

Le chef des guerriers s'appelle Kematu. Saadia ne sait pas où il se cache mais un de ses hommes s'est fait emprisonné à Fort Dragon ; vous devriez l'interroger pour en savoir plus ... Et le prisonnier vous dira que Kematu se cache dans la Tanière de l'Escroc si vous lui promettez de payer sa caution s'élevant à 100 po.

*Le plus drôle est que le garde refusera tout de même de le libérer sous le prétexte qu'il ne trouve plus la clé XD*

Au fond de la caverne, Kematu vous attend avec 6 de ses hommes. Et à ce moment-là, vous pouvez tous les tuer pour aider Saadia ou leur dire où elle se cache. Et dans ce cas, Kematu vous donne rendez-vous aux écuries de Blancherive ; à vous de convaincre Saadia de vous suivre là-bas !

A la livraison de la fugitive, vous pouvez toujours changer d'avis en tuant Kematu ... Eh oui, cette fois-ci il sera seul donc bien plus facile à tuer !!!! Car 7 contre 1 dans la Grotte de l'Escroc, c'est pô de la tarte enfin j'dis ça j'dis rien XD

Il est aussi possible de terminer cette quête sans passer par la case "prisonnier" : en rattrapant les Guerriers qui se baladent sur les routes de Bordeciel pour leur dire que vous avez trouvé Saadia ; ils vous donneront eux-mêmes rendez-vous aux Écuries de Blancherive pour la transaction.

Bref, quel que soit votre choix : aider ou non Saadia, la récompense est de 500 po.

## L'Arbre Endormi

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

L'Arbre Endormi se trouve dans un campement de Géants appelé ... le Camp de l'Arbre Endormi XD à l'ouest de Blancherive. Un robinet planté dans le tronc de l'arbre vous permet de récolter sa sève.

Dans la Grotte, vous découvrirez le cadavre d'Ulga écrabouillé par un Géant. Il possède sur lui un message d'Ysolda 🐉. Cette marchande de Blancherive rachète cette sève et la paye cher ! 150 po le flacon ^^

## Petite discussion

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Carlotta Valentia tient un petit stand sur le Marché de Blancherive. Elle vous explique qu'elle en a marre des harcèlements du Barde Mikael. Vous pouvez lui proposer votre aide :-)

Mikael travaille à la Jument Pavoisée. Vous avez le choix entre le persuader d'arrêter, le payer, l'intimider ... ou mieux, de lui donner une bonne leçon à coup de baffes ! Non mais oh, ça se fait pas de se comporter de la sorte avec une femme !!!! Carlotta vous offre de l'or en récompense ^^

*Mikael a écrit le livre Le Guide du Gentilhomme ... où il a une définition du "gentilhomme" particulière ^^*

## **Fight ! Fight !**

Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Uthgerb l'Inflexible est à l'Auberge de la Jument Pavoisée de Blancherive. Elle vous parie 100 po qu'elle vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

## **Précieux cadeau**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Ysolda tient un petit stand sur le Marché de Blancherive. Elle rêve de devenir la meilleure commerçante de Bordeciel. Son ami Ma'dran, un des chefs de caravane Khajiit, lui a promis de la lancer dans les affaires si elle lui rapportait une Défense de Mammouth. Plus facile à dire qu'à faire surtout que les troupeaux de Mammouth sont gardés par les Géants ! Lorsque vous lui en ramènerez une, elle vous enseigne gratuitement un point en Eloquence :-)

Si vous ne voulez pas vous mesurer à un troupeau de mammouth et à leur gardien, vous pouvez voler une défense ... Vous en trouverez une par exemple à la Jument Pavoisée derrière la tenancière, posée au-dessus d'une étagère ; Il y en a même une sur une étagère chez Ysolda ! Ou encore dans le bâtiment Jorrvaskr.

## **Fouiller le donjon (bandits)**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Dans les rues de Blancherive, vous verrez Amren se disputer avec sa femme au sujet d'une épée. Amren vous expliquera plus tard que sa femme n'apprécie pas qu'il passe autant de temps à chercher la vieille épée de son père, volée par un groupe de bandit ... Amren vous entraînera gratuitement en Parade et en Arme à une main pour vous remercier de lui avoir rapporté son épée familiale :-)

## **Une belle lettre**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Sven est le Barde de Rivebois ; vous le trouverez soit chez lui (il vit encore avec sa mère !), soit à l'auberge. Il est fou amoureux de Camilla Valerius. Mais il est aussi très jaloux de Faendal ...

Faendal est un archer qui flâne près de la scierie (parfois il coupe aussi quelques tronçons de bois). Lui aussi est très amoureux de Camilla et très jaloux du Barde LOL

Quant à Camilla, vous la trouverez avec son frère Lucan au magasin Marché de Rivebois ; elle ne vous parlera pas de ses deux prétendants ...

Ainsi la quête peut être conduite de plusieurs manières :

Vous vous adressez à Sven qui vous donnera une fausse lettre 📄 qu'aurait écrite Faendal. Il vous demande de la remettre à Camilla pour qu'elle soit en colère contre Faendal. Donc soit vous lui remettez sans rien lui dire ... Soit vous lui dites la vérité sur le fait que c'est une fausse lettre écrite non pas par Faendal mais par Sven.

Ou de la même manière, vous vous adressez à Faendal qui vous remettra un faux poème 📄 qu'aurait écrit Sven dans le même but de séparer Camilla de Sven. Et là aussi, vous choisissez de dire ou non la vérité.

Quel que soit l'amoureux que vous aurez choisi pour Camilla, il vous donnera 25 po en remerciement et vous proposera sa compagnie :-)

*Donc à vous de voir si un Barde avec sa flûte de bois est plus efficace qu'un archer MDR*

## **Initiation au Forgeage**

Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.

Alvor est le forgeron de Rivebois. Dans la boîte de dialogue, vous pourrez lui proposer de l'aide. Cette quête secondaire est en fait une sorte de tutoriel qui va vous familiariser avec le forgeage ^^

Alvor vous demande dans un premier temps de forger une dague en fer ; il vous donne pour l'occasion 2 lingots de fer et 2 bandes de cuir.

Ensuite il vous demande de l'aiguiser avec la meule et vous donne pour cela 2 autres lingots de fer.

Puis avec la peau de chevreuil qu'il vous offre, il vous demande de vous servir du chevalet de tannage et de fabriquer 2 cuirs.

Il donne ensuite 2 autres morceaux de cuir et 2 bandes de cuir pour que vous fabriquiez un casque en peau avec la forge.

Enfin, avec les 3 autres morceaux de cuir qu'il vous offre, il vous demande de tremper votre casque en peau.

L'apprentissage fini, vous pourrez garder vos objets en cadeau ^^

*Vous pouvez aussi apprendre à vous servir de la forge auprès d'Adrienne Avenicci, la forgeronne de Blancherive*

### **Initiation à l'Enchantement**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Farengar Feu-Secret est le mage de la cour du Jarl Balgruuf le Grand à Blancherive. Il vous suffit de lui demander comment enchanter des armes et des armures puis que vous vous serviez de l'autel d'enchantement pour valider la quête ... qui ne rapporte rien !

### **Initiation à l'Alchimie**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Vous pouvez demander à Arcadia, l'Alchimiste de Blancherive, d'utiliser son Autel d'Alchimie pour fabriquer une potion. Elle vous donne une recette de potion de soin : en mélangeant du Blé et de la Cloquerille ^^

### **Braith**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Braith est la fille d'Amren et de Saffir, demeurant à Blancherive. C'est une véritable petite peste qui n'hésite pas du haut de ses 50 cm à vous toiser et à vous défier !!! Elle malmène Lars Guerrier-Né, le fils d'Alfhild. Ce dernier vous promet toutes ses économies à savoir 2 po si vous persuadez Braith d'arrêter de l'embêter !

### **Brenuin**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Brenuin est un mendiant qui erre dans les rues de Blancherive ; il se peut aussi que vous le rencontriez à la Jument Pavoisée. Il aime boire, notamment de la Bière Argonienne. Si vous lui ramenez la bouteille de Bière Argonienne stockée dans la réserve de la Jument Pavoisée, il vous l'échangera contre une Potion de Soin.

*D'autre part, si vous lui donnez une pièce d'or, il vous offre le Don de Parole renommé en Don de la Charité dans la liste de vos effets actifs qui vous augmente votre Eloquence de 10 pts.*

### **L'Amulette Andurs**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Andurs est un Prêtre d'Arkay ; vous le trouverez à la Nécropole de Blancherive. Il vous demande d'aller dans les Catacombes récupérer son Amulette. Il vous donne de l'or en récompense.

### **Livraison de Sel de Givre**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Farengar Feu-Secret, le Mage de la cour de Blancherive, vous remet du Sel de Givre à livrer à Arcadia, l'Alchimiste de la ville. Pour vous remercier, elle vous donne différentes potions.

*Ces Sels de Givre vont lui permettre de fabriquer un puissant élixir d'amour unique qu'elle compte bien tester sur Farengar LOL*

### **Adrienne Avenicci**

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Adrienne est la forgeronne de Blancherive. Elle a forgé un Espadon pour le Jarl Balgruuf le Grand. Elle vous demande de le donner à son père Proventus Avenicci, le Chambellan du Jarl. Vous recevrez 20 po en remerciement.

### **Erik le Tueur**

*Cette quête possède ni titre (je l'ai donc inventé) ni d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.*

Erik est le fils de Mralki, le tenancier de l'auberge du Fruit Gelé de Rorikbourg. Il en a un peu marre de cette vie, de tout ce travail à la ferme ... Il rêve d'aventure ! Mais son père refuse non seulement à cause du danger mais aussi parce qu'ils n'ont pas les moyens d'acheter une armure.

Pour aider ce jeune homme, vous pouvez donner un peu d'argent à son père ; il pourra alors lui acheter son armure :-)

Plus tard lorsque vous reviendrez, Erik s'appellera désormais Erik le Tueur et vous pourrez le rémunérer pour ses services de mercenaire !

### Le Vif de Rannveig

Cette quête possède ni titre (je l'ai donc inventé) ni d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Les ruines nordiques appelées Vif de Rannveig, situées au Sud de Morthal, sont accessibles pour la première fois en passant par le Col de Gelroche. L'entrée du Vif est gardée par des fantômes. Ensuite, une fois à l'intérieur, vous apercevrez un joli coffre qui ne demande qu'à être pillé... AAAHHHHHHH ... Vous tombez dans un piège ! Une trappe s'est ouverte et vous vous retrouvez prisonnier !

Sild le Sorcier est tout content que son piège ait fonctionné ! Il veut vous tuer à coup de magie de feu alors vite défendez-vous ! Mais pour cela il vous faut sortir de là : soit vous crochetez la serrure (et s'il vous manque des crochets, vous en trouverez sur le cadavre qui flotte près de vous) ou plus simplement vous fouillez la sacoche qui est par terre à gauche de la porte de la cage ^^

Sur la table, le journal de Sild vous expliquera qu'en fait ce sorcier aime capturé l'âme des hommes ...

Sild mort, son bâton est à vous !

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de Sild	Fait apparaître un Atronach de glace pendant 10 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur	66	8	5

C'est ici que vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Paix de Kyne ^^

### Méditations sur les Mots de Puissance

Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête.

Après la quête *Le Trépas d'Alduin* de la quête principale, Paarthurnax 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 ᚠᚱᚱᚱᚱ : *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 ᚠᚱᚱᚱᚱ : *"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 ᚠᚱᚱᚱᚱ : *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 ^^

## 2 - LA BRECHE

### Devenir Thane de la Brèche

Pour devenir Thane de la Brèche, il faut :

- Parler et soigner Wujeeta, l'employée Argonienne de la Dêcherie de Faillaïse (quête *Un coup de main*).
- Interroger Wujeeta sur son dealer.
- En référer à la Jarl Laila Juste-Loi et mettre fin aux agissements de Sartis Idren (quête *L'expédition*).
- Mettre fin au trafic de Skouma dans la Grotte de Rocaxe (quête *L'Offre et la Demande*).
- Aider 5 compatriotes de la région de la Brèche.
- Parler à la Jarl Laila Juste-Loi pour acheter Rucheline auprès de sa Chambellan, Anuriel.

Ceci fait, la Jarl Laila Juste-Loi vous nomme officiellement Thane de la Brèche et vous offre la Lame de la Brèche ; votre Huscarl est Iona.

## Profondeurs insondables

L'Argonienne Du-Profond-Abyse traîne sur les quais autour de la Pêcherie de Faillaïse. Elle vous supplie de la libérer de son fardeau : de prendre le Lexique et de l'apporter à Avanchnzel.

Avanchnzel sont de vieilles Ruines Dwemers. Au fur et à mesure que vous avanceriez, vous pourrez observer les souvenirs de Du-Profond-Abyse avec ses acolytes Drennen, Brea et Regarde-les-Racines. Les quatre compères sont là pour voler le Lexique, un artefact dwemer qui contiendrait tout le savoir Dwemer.

Les Ruines sont relativement linéaires. Vous passerez par l'Animachinerie où vous trouverez le cadavre de Drennen, puis par la Brasserie où Brea et Regarde-les-Racines n'ont pas survécu aux Centurions Dwemers.

Enfin, vous pouvez poser le Lexique sur le Réceptacle et vous apprendrez aussitôt le Savoir Ancstral ! L'effet de ce sort vous confère un bonus d'armure de 25 % si vous portez une armure dwemer et une le talent Forgeage s'apprend 15 % plus vite :-D

## Assiégez le Culte du Dragon

Devant l'entrée de la ruine nordique Forelhost, vous trouverez un campement. Le Capitaine Valmir vous interpellera pour vous demander de l'aider dans sa mission.

*Forelhost est le dernier bastion du Culte du Dragon. Durant la Guerre Draconique, un contingent s'était réfugié ici mais les forces armées du Roi Harald les ont trouvées et éradiquées.*

Ainsi, le Général de la Légion Impériale a demandé à Valmir de trouver le masque du Prêtre-Dragon pour l'effort de guerre. Sauf que l'endroit est hanté de Draugr et il préfère vous y envoyer LOL

Il ajoute qu'un certain Skorm Marcheneige a laissé une partie de son journal dans le tombeau et ce livre devrait vous indiquer comment entrer dans les parties bloquées de la ruine. Ensuite il vous ouvre la porte menant à la Forteresse de Forelhost et c'est parti mon kiki !

Vous trouverez facilement le journal de Skorm Marcheneige 🗞️. L'endroit est infesté de fantôme d'Adeptes du Culte du Dragon (et de Draugr forcément).

Ensuite vous passer dans la Crypte. Vous trouverez ici le fameux puits dont parle Skorm dans son journal. La serrure est crochetable mais de niveau maître. Donc soit vous la crochetez pour continuer vers le Réfectoire, soit vous allez chercher la clé gardée par un méchant Draugr un peu plus loin ^^

*Vous trouverez aussi les chambres où les adeptes se sont suicidés : de nombreux cadavres sont restés sur les lits avec des fioles de poison à leur côté.*

Dans le Réfectoire, vous passerez par le Laboratoire d'Alchimie où Froda, l'alchimiste en chef de l'époque, y a laissé une lettre 📜 à l'intention de Rahgot, le Prêtre-Dragon. Et sa réponse fut radicale ... Le cadavre de Froda gît assis sur une chaise à côté, une épée plantée dans l'abdomen LOL

Puis plus loin, sur un piédestal, vous ramasserez une Griffe de Dragon en Verre qui vous permettra d'ouvrir la porte arrondie.

Le Prêtre-Dragon Rahgot est dans un sarcophage. Et vous ramasserez sur son cadavre non seulement la clé qui vous permettra de sortir de Forelhost par le Balcon mais aussi son Masque, un des 8 Masques de Prêtre-Dragon :

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR
Rahgot	Renfort de Vigueur 70 pts	23	9	320

*Sur le Balcon, vous apprendrez un des Mot de Puissance du Cri Tourmente ^^*

Puis lorsque vous reviendrez auprès du Capitaine Valmir, celui-ci sera en pleine conversation avec un Soldat Impérial ... qui, en vous voyant, va vite comprendre que Valmir n'est pas du tout un Capitaine de la Légion ! Il va vouloir le tuer alors aidez-le et vous garderez le précieux masque :-)

## Repentir

Dès que vous entrez dans la Tour Clair-obscur située au sud de la Brèche, vous surprenez Illia assassiner une sorcière. Elle vous explique qu'elle fait partie de ce groupe de sorcière mais qu'elle n'en peut plus des atrocités subies par leurs cobayes !

Elle était sensée trouver un humain pour le donner en sacrifice à sa mère ... Mais elle refuse. Elle vous demande donc de l'aider !

Vous accompagnez donc la sorcière jusqu'aux Chambres de la tour, là où l'attend sa mère.

*Une des portes sera fermée avec une serrure de niveau maître ; vous pouvez soit la crocheter, soit récupérer la clé de cette porte détenue par une Harfreuse ^^*

Illia décide finalement de tuer sa propre mère, Silvia. C'est le seul moyen de l'arrêter ! Elle vous demande de jouer le jeu du cobaye et de l'aider à frapper le moment venu.

Silvia vous demande de vous asseoir sur une chaise ... Puis très vite Illia l'attaque ! Aidez-la !

Silvia possédait un bâton unique que vous pouvez garder :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de la mégère courroucée	Dispersé au sol, crée un mur de feu qui inflige 50 points de dégâts de feu par seconde	25	8	5

## Un service pour Telrav

Cette quête possède bien un nom dans le *Creation Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Telrav est assis par terre près d'un pont situé au nord-est du Lac Geir (celui où la Demeure de Geirmund est sur l'île au milieu du lac). Il vous dit qu'il a été pillé par des bandits. Il vous demande de le ramener à son camp situé tout près d'ici près des ruines de Nilheim ... Sauf que pour seule récompense, lui et ses acolytes tenteront de vous tuer !

## Infiltration

Le Cap de Treva est un fort situé le long de la rivière reliant le Lac Geir au Lac Honrich.

À l'extérieur, Stalleo et ses deux gardes du corps ont établi un campement. Et il vous attendait ! Il pense que vous êtes le mercenaire envoyé pour l'aider à reprendre le Château de sa famille.

Tout d'abord vous passerez par un tunnel qui vous permet de rejoindre la cour du fort. De là, vous actionnerez un levier permettant d'ouvrir la grille : Stalleo vous rejoindra avec ses hommes pour vous aider à vider le château des bandits !

*Sauf que j'ai préféré une autre option : j'ai d'abord vidé les lieux avant d'ouvrir la grille. Ainsi quand Stalleo est venu, il n'avait plus qu'à s'installer !*

Stalleo vous donne un livre de sort en récompense. Et vous pouvez bien évidemment garder tout ce que vous avez ramassé ^^

## Chose Promise

Louis Letrush a acheté Glacier, un étalon, auprès de Sibbi Roncenoire. Mais le souci est que Sibbi s'est fait enfermer en prison par sa propre mère !!! Du coup, la vente est un peu compromise ... Louis veut son cheval car il a déjà payé une partie de la vente.

En corrompant le Garde, il vous laissera parler à Sibbi ; ce dernier est dans une véritable prison dorée !!! Il est enfermé 8 mois pour meurtre (voir la quête intitulée *Quand l'amour s'en mêle* pour comprendre la situation ^^).

Avec une bonne persuasion, il vous dit que le pedigree du cheval est dans le Gîte Roncenoir et il vous donne même la clé de son coffre dans lequel se trouve un peu d'or (250 po). Il ne vous reste plus qu'à partir voler le pedigree et le cheval ^^

Louis vous rejoindra pas très loin du Gîte. Et vous avez la possibilité de lui rendre le cheval pour une récompense de 1 000 po ... Mais vous pouvez aussi le menacer et avec une bonne éloquence il vous laissera le cheval ET l'argent !!!

*À mon avis cette quête bugue car il ne devrait pas vous donner les po si vous gardez le cheval ... Mais on va pas s'en plaindre !*

## Les liens du mariage

Cette quête possède bien un nom dans le *Creation Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Au Temple de Mara de Faillaise, on pourra vous vendre pour 200 po une Amulette de Mara (à moins que vous en ayez déjà une sur vous suite à la quête *Le Livre d'Amour* par exemple). Si vous la portiez, vous annoncez à votre interlocuteur que votre cœur est libre et que vous serez bien intéressé par un mariage ...

Lorsque vous avez choisi votre âme sœur, rendez-vous au Temple de Mara pour la cérémonie de mariage ... très succincte LOL.

Vous pourrez porter votre belle alliance :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Les liens du mariage	Bénédiction de Mara <i>Les sorts de guérison coûtent 10% de moins à lancer</i>	200

## Le message de Gharol

Cette quête possède bien un nom dans le *Creation Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Gharol est une orc forgeronne à la forteresse orc de Dushnikh Yal (c'est celle située au sud-est de Markarth). Elle vous demande de donner une épée qu'elle a forgée pour sa fille Lash gra-Dushnikh. Cette dernière vis à Følperthuis. Vous recevrez de l'or en récompense.

*Le message de cette épée forgée est clair : "Ne reviens pas" ...*

## La fuite ou le combat

Cette quête possède bien un nom dans le *Creation Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Grosta travaille à la Scierie de Cœur-Bois située à l'ouest du Lac Honrich. Elle vous explique que son mari Leifnarr est parti vendre des céréales aux habitants du Creux du Casque Brisé ... Sauf qu'il n'est toujours pas revenu. Grosta vous offre une arme en récompense.

*Il est possible de faire cette quête à l'envers : vous avez trouvé le cadavre de Leifnarr et on vous indique dans le journal de quête d'en informer sa famille sauf que dans ce cas, le pointeur n'indique pas la Scierie de Cœur-Bois !*

### **Le voile se lève**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Wilhelm est le tenancier de l'Auberge de Vilemyr à Fort Ivar, petite ville située au pied de la Gorge du Monde, à l'est. Il vous parle du Tertre de Voilâtre : il vous assure qu'il y a vu un esprit ! Et si vous allez y faire un tour ? L'esprit hantant les lieux n'est autre qu'un certain Wyndelius qui vous conseille grandement de quitter les lieux dès que vous franchirez la porte ! Mais vous finirez par le trouver dans une petite pièce. Et ce Wyndelius Gatharian n'est pas plus un fantôme que je suis la descendante directe de Cléopâtre !!! C'est un Dunmer en chair et en os qui a juste pris quelques gorgée d'un Philtre du Fantôme ! Sur une table vous trouvez son journal 📖.

Tout cela n'était que du vent ! Wyndelius ne terrorisera plus les habitants de Fort Ivar et comble de l'ironie, Wilhelm vous offre la Griffes de Dragon en Saphir, celle que Wyndelius cherchait désespérément ...

*Cette Griffes va vous permettre de continuer à explorer le Tertre de Voilâtre et ainsi d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Paix de Kyne :-D*

### **La goutte d'eau en trop**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Narfi est un mendiant vivant dans une maison détruite et abandonnée à Fort Ivar, petite ville située au pied de la Gorge du Monde, à l'est. Il vous parle de Reyda, sa sœur, qui a disparu en allant récolter des plantes. Wilhelm, le tenancier de l'Auberge de Vilemyr, vous explique qu'elle a disparu depuis plus d'un an. Il a tenté de la chercher mais sans résultat.

*D'autre part cette quête ne pourra se faire que si vous n'avez pas tué Narfi pour un contrat de la Confrérie Noire !*

Le cadavre ... enfin disons plutôt le squelette de Reyda est dans l'eau tout près du pont au sud de Fort Ivar. En ramenant son collier à son frère, ce dernier vous offre des ingrédients en remerciement.

### **Peaux d'ours**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Temba Grandbras travaille à la scierie de Fort Ivar, petite ville située au pied de la Gorge du Monde, à l'est. Elle se plaint des ours qui griffent les arbres les rendant inexploitable. Elle vous demande de lui ramener 10 peaux d'ours. La récompense est une arme enchantée.

*Vous pouvez ramener n'importe quelles peaux : ours, ours troglodytes ou ours des neiges.*

### **La montée des marches**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

A fort-Ivar, près du pont menant au Haut Hrothgar, Gwilin et Klimmek sont en pleine conversation : ils doivent livrer des provisions pour les Grises-Barbes mais les 7 000 marches deviennent de plus en plus pénibles à grimper ... voilà quoi c'est crevant !!!!

Alors Klimmek vous est bien reconnaissant d'y aller à sa place ! Il vous donne un sac de provision et vous demande de le déposer dans le coffre de collecte au sommet des marches. Il vous récompensera avec de l'or.

### **Respect du maître**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Dravin Llanith travaille avec sa femme dans la Ferme de l'Allégresse à l'ouest de Faillaise. Il vous explique que des voleurs lui ont pris ce qu'il avait de plus cher : son arc. Il vous demande de le retrouver dans la Souricière de Faillaise, le renommé dangereux repère de voleurs. Il vous offre de nombreuses pierres précieuses en récompense.

*Pour ma part, j'avais trouvé l'arc dans un coffre dans la Souricière avant de rencontrer Dravin ; et ce qui est ch\*\*\* c'est que ça ne déclenche pas d'objectif avec curseur pour retrouver son propriétaire légitime ... Je me suis donc coltiné cet arc un sacré mais vraiment sacré bout de temps LOL*

### **Un coup de main**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Wujeeta est une Argonienne travaillant à la Pêcherie de Faillaise. Vous la trouverez la journée sur son lieu de travail et la nuit au Dortoir d'Haelga.

Wujeeta est sur le point de perdre son boulot : elle est accro au Skouma et est encore venue bien éméchée à son travail ! Son patron, Bolli, risque de la renvoyer ! Elle vous demande une Potion de Soin pour la guérir et vous donne en échange son anneau.

### **L'expédition**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Maintenant que vous savez qu'il y a un trafic de Skouma à Faillaise, il faut y mettre un terme ! Alors interrogez à nouveau Wujeeta, et en la persuadant qu'elle a une dette envers vous, elle vous avouera que c'est un certain Sarthis Idren qui le lui fournit.

Sarthis organise son commerce près de l'Entrepôt de Faillaise, or seule la Jarl a la clé.

La Jarl Laila Juste-Loi était déjà au courant des agissements de Sarthis mais elle n'a jamais réussi à l'arrêter ; il doit avoir des informateurs au sein de la Garde ... Elle vous demande de le prendre par surprise et de mettre fin à ses activités ; elle vous donne pour cela la clé de l'Entrepôt.

Mettre fin aux activités de Sarthis Idren, c'est le tuer LOL. Puis vous trouverez un indice sur leur trafic : une lettre d'un certain Kylvir qui mentionne que la cargaison est prête à la Grotte de Rocaxe.

### **L'offre et la demande**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Laila Juste-Loi vous demande une dernière requête : anéantir le trafic de Skouma qui pollue sa ville.

La Grotte de Rocaxe est un bistrot clandestin où les joueurs se droguent et parient sur des combats de loup. Le mieux est d'éliminer tout ce petit monde :-D

### **Quand l'amour s'en mêle**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Sibbi est le fils de Maven Roncenoire. Et vous le trouverez dans la prison de Faillaise ... Une prison dorée avec de beaux meubles et tout ce qui lui faut ... Mais c'est tout de même une prison !

À ce propos, pour entrer dans la prison, vous devrez montrer patte blanche : vous pouvez persuader, intimider voire payer le garde pour qu'il vous laisse entrer ^^

Ainsi Sibbi vous explique qu'il a été mis ici par sa propre mère pour meurtre : il a tué le frère de sa fiancée Svidi. En effet, Sibbi aime un peu trop les femmes, et il a trompé Svidi ce qui n'a pas du tout plus à Wulfur, le frangin de Svidi, qui a donc voulu venger sa sœur ...

Sibbi veut se venger et vous demande de retrouver son ex-fiancée qui s'est enfuie il ne sait où ! Pour seul indice qu'il vous donne est qu'elle chante incroyablement bien et qu'elle est brune

Svidi se cache à l'Auberge de Wilemyr à Fort Yvar ... Et elle est blonde et joue du Luth MDR. Elle s'appelle dorénavant Lynly Chantétoile. Et sa version est toute différente. Elle n'était pas fiancée à Sibbi mais mariée à lui. Elle a su qu'il l'a trompée avec Svana Loïntain-écu et dès qu'elle en a voulu parler à Sibbi, il l'a menacé de la tuer ! Puis son frère Wulfur a voulu s'en mêler pacifiquement mais Sibbi l'a poignardé !

Vous avez donc le choix entre dire la vérité au sujet de la nouvelle identité de Svidi à Sibbi ou lui mentir pour protéger la jeune femme. Quel que soit votre choix, Sibbi vous donne la clé de son coffre situé au sous-sol de l'Hydromellerie Roncenoire.

### **Loïntains souvenirs**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Brand-Shei travaille sur le marché de Faillaise ... Sauf si vous avez contribué à son arrestation lors de la première quête de la Guilde des Voleurs intitulée *La supercherie de Brynjolf*, vous le trouverez en prison. Et vous lui faites bien remarquer que son nom n'est pas très "Dunmer" ! Il a effectivement été élevé par des parents adoptifs Argoniens. Il voudrait que vous l'aidiez à trouver un indice concernant son passé. Tout ce qu'il peut vous dire, c'est que ses parents adoptifs l'ont recueilli enveloppé dans une couverture portant le symbole de la Grande Maison Telvanni. Il s'est renseigné et a découvert qu'une servante de cette Maison avait fui Morrowind pendant la Guerre d'Accession en embarquant dans un navire nommé *La Fierté de Tel Vos*. Ce bateau a échoué sur les côtes nord de Bordeciel ; vous trouverez un journal 📖 dans un coffre à moitié immergé.

Vous avez donc face à vous Brandyl, fils de Lymdrenn, l'héritier de la Grande Maison Telvanni !!! Il vous donne la clé de son coffre en remerciement ; ce dernier se trouve sur son étal sur la Place du Marché.

Les joueurs de Morrowind apprécieront de savoir que la Guerre d'Accession n'est autre que l'invasion de Morrowind par les Argoniens. Beaucoup de Dunmer, et particulièrement ceux de la Grande Maison Telvanni avaient rendu les Argoniens et les Khajiits en esclavage. Cette guerre les libéra ! Beaucoup de Telvannis fuirent l'île. Actuellement, on sait que Brand-Shei n'est pas le seul survivant, vous rencontrerez aussi Brelyna Maryon une de vos acolyte de l'Académie de Fortdhiver.

### Sous la table

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Romlyn Dreth travaille à l'Hydromellerie Roncenoir à Faillaise. Il vous demande de livrer un tonnelet d'Hydromel Roncenoir à Wilhelm à Fort-Ivar. Il ajoute que vous ne deviez pas en parler à Indaryn pour ne pas être dénoncé.

Une belle erreur de traduction dans les objectifs de cette quête : il est marqué de livrer le tonnelet à Vendaume ! En effet Vendaume en anglais se dit Windhelm et ça a dû être confondu avec le prénom Wilhelm. Donc ne prenez pas en compte ce qui est écrit mais faites confiance à la petite flèche sur votre carte qui vous envoie à Fort-Ivar ^^

Vous avez donc deux choix :

- Vous livrez le tonnelet à Wilhelm, le tenancier de l'Auberge de Vilemyr à Fort-Ivar, et vous recevez un anneau en récompense.
- Vous dénoncez ce trafic à Indaryn, le responsable de l'Hydromellerie Roncenoir, qui vous remercie en vous offrant trois pierres précieuses.

### Quelques services pour Ingun

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Ingun Roncenoir est la fille de Maven Roncenoir ; elle est l'apprentie Alchimiste d'Elgrim (vous la trouverez donc dans sa boutique). Elle a pas mal épuisé le stock de son Maître et vous demande de l'aide pour le réapprovisionner ; elle a besoin de :

- 20 Grelot-de-la-Mort : ce sont des plantes très communes qui poussent dans les zones marécageuses. Vous en trouverez par exemple beaucoup autour de Morthal.
- 20 Obscurcines : ces plantes poussent dans les cimetières (celui de Solitude, ou d'Espervine par exemple).
- 20 Nirnroots : ces plantes poussent près de l'eau. Ce sont les plus faciles à trouver car elles émettent un son ! Sachez aussi que Sarethi est la seule fermière du jeu à cultiver ces plantes : sa ferme se situe à l'est du Lac Geir (celui près de Fort Ivar).

Outre une certaine somme d'argent, Ingun vous offre la clé de son coffre pour vous remercier. Elle y stockera tous les jours des potions et vous pourrez vous servir à volonté ^^

### Marché conclu

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Talen-Jei travaille au Dard de l'Abeille à Faillaise. Il désire demander en mariage Keerava mais pour cela, il lui faut une alliance. Il a déjà un anneau d'or, il lui manque trois améthystes parfaites. Il vous offre une potion en échange.

### Le retour de Tranchedur

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Mjoll se promène dans les rues de Faillaise avec Aerin. Elle vous explique qu'elle a perdu sa lame Sinistrale dans une Ruine Dwemer. Elle vous serait bien reconnaissante si vous alliez lui chercher ! Les Ruines sont celle de Mzinchaleft.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Sinistrale	La santé et la vigueur de la cible subissent 15 points de dégâts de glace Langueur 50% pendant 3 secondes	80	14	12	350

Comme vous l'avez remarqué avec le titre de cette quête, Sinistrale a pris le nom de Tranchedur dans le journal de quête oO

Sinistrale est tout au fond de la Ruine, dans le Poste de Garde. Et pour récompense, Mjoll vous offre ses services et vous pourrez lui demander de vous accompagner ^^

### Froid comme la glace

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Marise Aravel vend de la viande fraîche sur la place du marché de Faillaise. Son secret pour conserver la nourriture consiste à utiliser des Dents de Spectres de Glace pilées. Elle vous demande de lui en ramener 5 et ajoute que vous devriez en trouver dans un endroit appelé l'Ascension des Anciens (Attention un dragon veille ^^). En récompense, elle vous offre un livre de sort et 5 poitrines de faisan :-)

### Message d'amour

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Dinya Balu est la Prêtresse de Mara au Temple de Mara de Faillaise. Elle vous confie une mission hautement divine : distribuer des missives ☠ afin de répandre la Chaleur de Mara !

Vous devrez en fait distribuer 20 prospectus. Autant dire qu'il va vous falloir parler à de nombreux habitants de Faillaise ! Mais l'avantage est qu'il y a bien plus de 20 personnes qui vous prendront les prospectus ... dont certains en ronchonnant ou en vous envoyant balader ! Je vais vous aider et vous donner la liste des PNJs par ordre alphabétique ^^

Pour cette quête, je l'admets : j'ai triché en regardant directement dans le Création Kit car les boules de parler à tout le monde !!! \*feignante\*

NOM	LIEU	DIALOGUE
Aerin	Dans les rues au côté de Mjoll la Lionne	Je vais parfois au temple, mais peut-être pas assez. Merci de m'avoir apporté ceci.
Alessandra	Nécropole	Oh, un nouvel opuscul de Dinya ? Je serai ravie de le lire. Merci.
Asbjorn Dompte-Feu	Le Marteau Noirci	Oh, merci. Si j'ai le temps, j'essayerai de le lire.
Asgeir Chausseneige	Manoir Chausseneige	Ce n'est pas vraiment ce que je lis habituellement, mais j'y jetterai un coup d'œil.
Balimund	Le Marteau Noirci	Merci pour cette bénédiction. J'en ferai bon usage.
Bersi Main-de-Miel	La Crevette Sauteuse	Si seulement davantage de gens pouvaient lire ceci, les choses s'arrangeraient peut-être à Faillaise.
Bolli	Pêcherie de Faillaise	Merci. Que Mara vous bénisse également.
Brand-Shei	Dortoir d'Haelga	Mara ne peut pas m'aider. Personne ne peut m'aider.
Drifa	La Crevette Sauteuse	Oh, c'est gentil ! Merci.
Du-Profond-Abyss	Dortoir d'Haelga	La religion ne m'intéresse aucunement.
Funeste	La Cruche Percée	Je crois que j'en ai d'autres sous mon matelas.
Elgrim	Elixirs d'Elgrim	Je n'ai pas de temps à perdre avec Marla, Mara ou je ne sais qui... j'ai du travail, moi !
Grelod la Douce	Orphelinat Honorem	moins que Mara ne souhaite descendre et m'aider avec ces gamins, je n'ai que faire de ses bénédictions.
Haelga	Dortoir d'Haelga	Quoi ? Oh. Oui, bien sûr. Personnellement, je préfère les enseignements de Dibella.
Hafjorg	Elixirs d'Elgrim	Hmmm. Je n'ai jamais rien lu qui vienne du temple. Je suppose que ça ne peut pas me faire de mal d'essayer.
Hemming Roncenoir	Manoir Roncenoir	Je ne vois pas en quoi un papier aidera les rebuts de cette ville, mais merci quand même.
Hofgrir Casse-Monture	Ecuries de Faillaise	Si seulement Mara avait sauvé ce pauvre animal...
Indaryn	Hydromellerie Roncenoir	Et puis quoi encore ? Bah.
Ingun Roncenoir	Manoir Roncenoir	Quoi que vous colportiez, ça ne m'intéresse pas.
Keerava	Le Dard de l'Abeille	Écoutez, ma seule religion, ce sont ces bons vieux septims. Le reste est perte de temps.
Louis Letrush	Le Dard de l'Abeille	Ce n'est pas forcément en elle que je crois, mais merci quand même.
Maven Roncenoir	Manoir Roncenoir	Formidable, j'avais justement besoin de bois pour la cheminée de la cuisine.
Mjoll la Lionne	Dans les rues au côté d'Aerin	Merci. Je le montrerai à Aerin.
Niluva Hlallu	Dortoir d'Haelga	Mara n'aide que ceux qui peuvent se permettre de payer sa dîme. ça n'a aucun sens.
Nivenor	Maison de Bolli	Sérieusement ? Vous êtes aussi fou que Maramal !
Nora Chausseneige	Manoir Chausseneige	Berk. Gardez ces saletés pour vous, par Talos !
Romlyn Dreth	Maison de Romlyn Dreth	Voilà qui m'est bien égal.

<b>Shadr</b>	Dans les rues de Faillaise	Je ferai un essai, merci beaucoup.
<b>Sibbi Roncenoir</b>	Prison du Château d'Embruine	Vous me prenez pour un idiot ? Arrêtez vos sornettes !
<b>Svana Loïntain-Écu</b>	Dortoir d'Haelga	Merci. Umm, soyez béni vous aussi.
<b>Talen-Jei</b>	Le Dard de l'Abeille	Intéressant, j'y penserai. Merci.
<b>Tythís Ulen</b>	Dortoir d'Haelga	Intéressant. Je lirai cela ce soir même.
<b>Ungrien</b>	Dortoir d'Haelga	Je le lirai, merci.
<b>Valindor</b>	Maison de Valindor	Votre cause a l'air noble, j'y réfléchirai.
<b>Vipír l'Agile</b>	Réservoir de la Cruche Percée	Vous avez perdu l'esprit ?
<b>Vulwulf Chausseneige</b>	Manoir Chausseneige	Mara par-ci, Mara par-là. Où est-elle quand des centaines de Sombrages meurent sans raison, hein ?
<b>Wujeta</b>	Dortoir d'Haelga	Je me lave l'arrière-train de ces idioties.

### Feu nourri

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Balimund est le forgeron de Faillaise. Il est très fier de sa forge alimentée par des Sels de Feu qui brûlent autant que la lave du Mont Écarlate. D'ailleurs elle est sur le point de s'éteindre et il aimerait que vous lui rapportiez 10 Sels de Feu pour la raviver. Il vous donne de l'or en récompense.

### La main dans le sac

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Svana Loïntain-Écu travaille au Dortoir d'Haelga de Faillaise. Enfin "travaille" est un euphémisme, disons plutôt qu'elle est carrément exploitée par Haelga : outre le ménage, elle est obligée d'accepter les attouchements des clients ! Tout ça au Nom de Dibella ! Elle veut se venger : elle sait qu'Haelga offre une Marque de Dibella après l'amour à l'homme avec lequel elle couche. Elle vous donne 3 noms :

- Hofgrir Casse-Monture travaille à l'Écurie de Faillaise. Il vous dit qu'Haelga voulait essayer dans l'étable !
- Indaryn est le brasseur de l'Hydromellerie Roncenoir.
- Bolli travaille comme pêcheur à la pêcherie de Faillaise sur le port.

Avec une bonne persuasion ou de l'intimidation, ces 3 hommes vous remettront les Marques de Dibella données par Haelga.

Haelga est terrifiée à l'idée que l'on vienne à découvrir qu'elle pratique l'Art de Dibella à Faillaise !!! Elle vous supplie de ne rien dire et vous offre un Parchemin en remerciement. Quant à Svana, elle vous offre une pièce d'armure enchantée.

Il y a une petite erreur de traduction lorsque vous irez rendre compte de votre quête à Svana mais ça ne change rien à la récompense ^^

### Délérinage

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Alessandra travaille à la Nécropole de Faillaise. Elle vous explique qu'elle n'a jamais vraiment eu le choix ... Son père l'ayant forcée à devenir, comme lui, Prêtresse d'Arkay. Elle vous explique qu'il lui avait remis une Dague de Cérémonie ... Objet normalement transmis à la fin de la formation de Prêtre et malheureusement son père est décédé avant la fin de sa formation ! Ben oui, elle a fait sa kakou à l'époque, sa ptite crise de style "D'Toute façon tu peux PAS comprendre !!!!! Et pi jveux un scooter !!"

C'est donc un autre Prêtre qui a pris la place de son père et Alessandra se retrouve donc avec deux Dagues de Cérémonie. Bref, c'est compliqué ! Mais ce qui est simple à comprendre, c'est qu'elle vous demande de remettre la Dague de son père au Prêtre d'Arkay Andurs, qui travaille à la Nécropole de Blancherive, pour qu'il la place avec les restes de son père. La récompense est des livres de sorts.

Encore une erreur de traduction où Alessandra vous dit qu'Andurs travaille à Vendaume ...

### Jeu de piste

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Wylandriah est la mage de la Cour de Faillaise. Elle est très marrante, complètement à côté de la plaque XD

Lorsque vous lui parlez de ses préoccupations, elle vous explique qu'elle travaille sur un assemblage magique qui permet de créer un champ permanent d'énergie harmonique. Si vous continuez dans cette conversation fascinante, elle vous demande comment tenir compte de la Constante d'Inversion Universelle de Ralston ... Suggérez-lui d'utiliser un étrier !!! Quelle

excellente idée ! Et elle vous demande ensuite si vous avez réfléchi à la façon de contrer l'effondrement dimensionnel ... Evidemment que oui ! En avalant une gemme spirituelle !

Après cette conversation enrichissante, elle vous demande de lui ramener :

- Sa cuillère en bois Dwemer qu'elle a laissée chez son ami Boti à la Ferme de Tombétoile, à Fort-Ivar.
- Son lingot d'Orichalque qu'elle a laissé à l'Auberge du Foyer Gelé à Fortdhiver.
- Sa gemme spirituelle magistrale qu'elle a oublié au magasin d'Alchimie La Fiole Blanche à Vendaume.

Wylandriah vous offre quatre parchemins en récompense.

### **Livraison spéciale 1**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Bolli travaille à la Pêcherie de Faillaïse. Il aimerait étendre ses livraisons de poissons frais dans la région de Markarth. Il vous demande donc de remettre une convention d'achat à Kleppr, le tenancier de l'Auberge Sang-d'Argent. Ce dernier vous offrira divers lingots en récompense.

### **Livraison spéciale 2**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Sylgja travaille à la Mine de Ventrerouge, près de la Pierre-de-Shor. Suite à une mauvaise chute, elle n'a pas pu rendre visite à ses parents qui habitent au Gué de Sombreflot. Elle vous demande donc d'aller les voir à sa place et de leur donner un paquet de lettres. Sylgja vous offre un bijou en remerciement.

### **Par ici l'épée !**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Harrald est un des fils de la Jarl Laila Juste-Loi ; vous le trouverez au Château d'Embruïne. Il veut récupérer son épée qu'il a donnée à réparer à Balimund le forgeron. Il vous offre des pierres précieuses en récompense.

### **Grise mine**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Hafjorg travaille à la boutique Aux Elixirs d'Elgrim. Elle vous demande de partir pour la Pierre-de-Shor afin de lui ramener un minéral que le forgeron Filnjar a trouvé et qu'il veut qu'elle identifie. Elle vous offre quelques potions en récompense.

### **A moi, à toi**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Filnjar est le forgeron de la Pierre-de-Shor. Il vous explique que la Mine de Ventrerouge est infestée d'araignées. Il vous offrira de l'or si vous les exterminiez.

### **Le joaillier**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Madési est un des rares bijoutiers Saxhleel traditionnels encore en activité à Tamriel. Il travaille sur la place du marché de Faillaïse. Il vous demande de lui ramener 4 objets pour fabriquer ses bijoux :

- 2 saphirs parfaits : récompense 200 po.
- 1 défense de mammoth : récompense 100 po.
- 1 pépite d'or (minéral d'or si vous préférez) : récompense 100 po.

Quand tous les objets auront été livrés, Madési vous confectionnera un bijou en récompense.

### **Le jeu de la mort**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Vekel l'Homme travaille comme tavernier à la Cruche Percée. Il vous demande de retrouver les quatre journaux d'Arondil  perdus dans Yngvild. La récompense est de l'or.

Cette quête se prend à la *Cruche Percée* ... Il faut donc faire partie de la *Guilde des Voleurs* pour y avoir accès. Et pourtant elle n'est pas estampillée dans le *Création Kit* comme faisant partie de la *Guilde des Voleurs*, c'est une quête de la ville de *Faillaise*.

### **Stabilisation**

Cette quête possède bien un nom dans le *Création Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Lorsque vous entrerez dans *Faillaise* pour la première fois, vous verrez *Saphir* qui réclame de l'argent à *Shadr*. Visiblement ce dernier ne peut pas payer ... Il vous explique qu'il avait emprunté de l'argent à *Saphir* pour acheter une cargaison de selles pour l'écurie de *Faillaise* et comme par hasard le convoi s'est fait volé ! Il sait que *Saphir* a tout organisé et pourtant elle réclame le remboursement de son argent ! Vous pouvez la persuader, l'intimider ou simplement payer la dette ... *Shadr* vous offre une potion d'invisibilité en remerciement.

Cependant, *Saphir* faisant partie de la *Guilde des Voleurs*, le dialogue change :

- Si vous êtes aussi un membre : vous pouvez accepter le deal de *Saphir* et accepter votre part du gâteau ; de cette façon, dites à *Shadr* que vous n'avez rien pu faire. Mais vous pouvez aussi la dénoncer à *Brynjolf* et dans ce cas, elle oublie immédiatement la dette
- Si vous êtes Maître de la *Guilde* : c'est tout pareil : partager une partie des gains ou lui ordonner d'arrêter.

### **A mains nues**

Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

*Hofgrir Casse-Monture* s'occupe des écuries de *Faillaise*. Il vous parie 100 po qu'il peut vous battre en combat à mains nues ! Évidemment que vous gagnerez ^^

### **Doux Jazbay**

Cette quête possède bien un nom dans le *Création Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

*Avrusa Saréthi* vit dans sa ferme, à l'est du *Lac Geir*, celui près de *Fort Ivar*. Elle a besoin de 20 Raisins *Jazbay* pour la culture de la *Nirnroot*, son jus acide étant idéal pour la terre. Vous pourrez en cueillir dans la *Châtellerie* de l'*Estemarche*. *Avrusa Saréthi* vous offrira diverses potions, philtre ou poison en récompense.

## **3 - LE CLOS**

### **Devenir Thane du Clos**

Pour devenir Thane du Clos, il faut :

- Libérer les habitants d'*Aubétoile* de leurs cauchemars en terminant la quête du Prince *Daédra Vaermina* : *La fin du cauchemar*.
- Parler au Jarl *Skald* que vous recherchez du travail : tuer un géant qui rôde autour de sa ville (quête *Tuez le géant*).
- Aider 3 compatriotes de la région du Clos (voir les quêtes suivantes).

Ceci fait, le Jarl *Skald* vous nomme officiellement Thane du Clos et vous offre la *Lame du Clos*.

### **La Dame Pâle**

Lorsque vous passerez devant la *Crypte de Givrelac*, vous verrez *Eisa Noirépine* se défendre contre deux bandits. Elle est mêlée à un vol : ses "amis" l'ont accusée d'avoir volé l'épée de leur chef ce qui est faux ! Elle s'en va, écoeurée par cette trahison ... Et si vous entriez dans la crypte pour en savoir plus ?

Les bandits ont sur eux une note de leur chef *Kyr* leur promettant 100 po pour la mort d'*Eisa* et de *Ra'jirr* !

Ainsi vous comprenez, au fur et à mesure que vous avancez dans la crypte, que *Kyr* est un chef d'un groupe de bandit : ils pillent les tombes et volent les marchands itinérants. *Eisa* et *Ra'jirr* ont rejoint le groupe il y a peu de temps. En creusant dans la *Crypte de Givrelac*, ils ont trouvé un endroit très étrange : une forêt avec un autel sur lequel une épée été posée. *Kyr* a pris l'épée.

Tout est expliqué dans les journaux de *Kyr* 📖 et de *Eisa* 📖 que vous trouverez dans les chambres ^^

Vous trouvez aussi une note de *Ra'jirr* 📖 : depuis que *Kyr* a pris l'épée, il a réveillé ... la *Dame Pâle* !

Dans les *Tréfonds de Givrelac*, vous rencontrerez *Kyr* mourant. Il accuse le *Khajit* de lui avoir volé l'épée. Et plus loin : *Ra'jirr* se fera tuer par une *Lucérine* ! Alors vous savez ce qu'il vous reste à faire pour récupérer cette fichue épée !!!

Vous apprendrez un des *Mots de Puissance du Cri Cri de Glace* ^^

Ainsi vous ramasserez *Blafarde* sur le corps de *Ra'jirr*, une épée fantomatique unique et levellée :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	DOMMAGES	POIDS	VALEUR	AMELIOR.
1 - 5	Terreur glaciale La cible subit 5 points de dégâts de glace et 10 points de dégâts de vigueur Les créatures et les personnages de niveau 5 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes	19	12	8	25	1 lingot d'acier
6 - 11	Terreur glaciale La cible subit 10 points de dégâts de glace et 20 points de dégâts de vigueur Les créatures et les personnages de niveau 7 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes	20				
12 - 18	Terreur glaciale La cible subit 15 points de dégâts de glace et 30 points de dégâts de vigueur Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes	27				
19 - 26	Terreur glaciale La cible subit 20 points de dégâts de glace et 40 points de dégâts de vigueur Les créatures et les personnages de niveau 12 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes	40	15	11		
+ 27	Terreur glaciale La cible subit 25 points de dégâts de glace et 50 points de dégâts de vigueur Les créatures et les personnages de niveau 16 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes	46				

### Le Parchemin d'Anska

Vous rencontrerez Anska à l'entrée des Ruines de la Grande Porte. Elle vous demande de l'aider à récupérer un Parchemin d'une valeur inestimable. En effet, il lui permettrait de remonter sa lignée jusqu'à Ysgramor lui-même !

Le Parchemin est dans la Crypte de Vokun, un prêtre-dragon très puissant ... Voilà pourquoi elle a besoin de vous ^^

Vokun est dans les Catacombes des Ruines de la Grande Porte. Anska et vous n'aurez pas trop de soucis à en venir à bout mais méfiez-vous tout de même, il est puissant ! Anska vous offre un livre de sort en récompense.

Vokun possède aussi un des 8 Masques de Prêtre-Dragon :

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Vokun	Maîtrise de Vokun Les sorts de conjuration, d'illusion et d'altération coûtent 20 % de magie en moins à lancer	23	9	320	1 lingot d'acier

N'oubliez pas d'apprendre un des Mot de Puissance du Cri Tourmente ^^

### Culte ancestral

Le Tombeau d'Hillgrund se situe en bas du Mont Kynarteh (la Gorge du Monde) au nord-est. A l'intérieur, vous y rencontrerez Golldir.

Golldir vous explique qu'un Nécromancien appelé Vals Veran s'amuse avec les dépouilles de ses ancêtres. Et en nordique courageux qu'il est, il refuse d'entrer seul dans le tombeau familial et c'est sa tante Agna qui est allée voir ce que ce Nécromancien mijotait !!! Seulement, elle n'est toujours pas revenue ...

Effectivement, vous trouverez le corps inerte d'Agna. Et la porte menant à la chambre funéraire principale du tombeau est verrouillée de l'autre côté. Golldir vous explique qu'il existe un autre passage. A un moment donné, vous devrez actionner une chaîne près d'une sculpture représentant un ours afin de continuer dans les couloirs du tombeau.

Ainsi Vals Veran est bien dans la chambre funéraire principale. Mais c'est un nécromancien : et il réveillera une armée de Draugrs pour vous accueillir ! Et franchement, c'est pas du coton !!!!

*Mon côté fourbesque m'a bien aidé à ce moment-là : je suis entrée dans la pièce en fufu, et j'ai décoché ZÈ flèche qui a tué d'un coup le Nécromancien. Ainsi quelques Draugrs sont venus nous dire bonjour mais ça a été nettement plus simple !*

Goldir vous remercie et vous offre de l'or en récompense ainsi qu'une clé d'un coffre contenant divers objets ^^

Pour ressortir sans avoir à refaire le chemin inverse, vous trouverez la clé de la Crypte sur le cadavre de Vals Veran.

### La Loi du Silence

Dans l'entrée de Volunruund, les notes d'Heddic  posées par terre vous indiquent que vous êtes dans le tombeau de Kvenel.

Plus exactement, Kvenel est dans le Cairn de l'Ancien. Et pour accéder jusqu'à lui, vous devez ramasser les deux armes cérémonielles, une épée et une hache ce qui ne pose aucun problème. Ces 2 armes permettent de déverrouiller la porte du Cairn.

Le Draugr Kvenel vous attend assis sur son trône ; il est puissant ! Mais en le tuant vous pourrez alors le dépouiller de l'épée Eðuj et de la hache Okín, ses 2 armes qui ne lui servent plus à rien maintenant ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Eðuj	Dégâts de Santé et de Vigueur 10 pts	38	9	11	130
Okín	Lenteur 50 %		11	12	150

Ces deux armes n'ont d'unique que leurs noms ... Ce sont une hache nordique antique et une épée nordique antique avec un enchantement de glace classique ... À la limite, elles sont plus claires que les armes nordiques antiques habituelles.

*Vous apprendrez un Mot de Puissance du Cri Aura de Perception ^^*

### Nirnroot Cramoisie

*Je place cette quête ici bien que Griffenoire soit une immense cité dwemer qui s'étend sur le Clos et sur la province de Fortdhiver et bien qu'elle se termine dans la Brèche :-p*

Durant la quête principale, vous serez amené à visiter une cité dwemer souterraine nommée Griffenoire.

Dans Griffenoire, vous trouverez le Laboratoire de Sindérion, un alchimiste réputé ... Ou tout du moins réputé pour les joueurs d'Oblivion ! Sindérion travaillait dans la cave de l'auberge du Weald occidental à Skíngrad. 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.

Dès que vous aurez lu son journal ou cueilli une Nirnroot Cramoisie, il vous faudra en ramasser 30 autres plants et les rapporter à Avrusa Saréthi.

*C'est relativement simple de trouver les 30 plantes, surtout si vous visitez Griffenoire en détail ^^*

Avrusa Saréthi est la disciple de l'alchimiste. D'ailleurs elle est la seule capable de cultiver des Nirnroots ! Elle vous offrira le livre intitulé *Missive sur les Nirnroots*  écrit par Sindérion en récompense.

Vous recevez aussi le pouvoir Heureux Hasard de Sindérion qui vous confère 25 % de chance de créer une deuxième potion lorsque vous utilisez un laboratoire d'Alchimie :-D

*Avrusa vous dit qu'elle possédait un magasin d'Alchimie à Vivec. Les joueurs de Morrowind connaissent bien cette ville gigantesque ^^*

### Tuez le géant

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Le Jarl Skald d'Aubétoile vous demande de tuer un géant qui rôde non loin de la ville. La récompense est de l'or.

### Livraison

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Héri travaille à la Scierie d'Anga, située le long de la rivière à l'ouest de Vendaume. Skald, le Jarl d'Aubétoile, a réclamé du bois et il n'est pas du genre patient ! Elle vous demande donc de remettre une note  au Jarl. La récompense est de l'or.

### Précieux cadeaux

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Rustleif est le forgeron d'Aubétoile. Sa femme Seren est une Rougegarde. Il vous demande de lui rapporter le livre intitulé *Crépuscule sur Sentinelle* qui conte l'histoire du peuple de sa femme pour lui en faire un cadeau. Il vous enseigne un point en Forgeage en remerciement ^^ (en plus du livre qui vous enseigne un point en Arme à une Main)

### **Fouiller le donjon (grottes)**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Erida tient la boutique d'Alchimie d'Aubétoile. Son mari est décédé il y a peu de temps alors qu'il était à la recherche de l'Anneau de Pure Mixture. Elle vous apprend un point en Alchimie si vous lui ramenez ^^

### **Les loups de mer**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Capitaine Nautonier du navire amarré à Aubétoile n'a jamais réussi à gagner le respect de ses marins. Ils lui reprochent d'être devenu Capitaine par héritage ! Du coup il n'a que des soucis avec son équipage qui ne pense qu'à boire ... ils ont d'ailleurs perdu une cargaison de Sels fins du Néant ! Il vous offrira de l'or si vous lui ramenez ^^

## **4 - LA CREVASSE**

### **Devenir Thane de la Crevasse**

Pour devenir Thane de la Crevasse, il faut :

- Accepter un premier travail du Jarl Igmund : quête *Tuer le Chef des Parjures*.
- Parler au Jarl d'un autre travail : aller chercher le bouclier de son père chez les Harfreuses (quête *Fouiller le Donjon*).
- Parler à nouveau au Jarl Igmund qui vous autorisera à acheter une maison dans sa ville.
- Aider 5 compatriotes de la région de la Crevasse (voir les quêtes suivantes).
- Acheter le Gentilhomme de Mindrel auprès du Chambellan Raerek.

Ceci fait, le Jarl Igmund vous nomme officiellement Thane de la Crevasse et vous offre la Lame de la Crevasse ; votre Huscarl est Argis le Rempart.

### **La conspiration des Parjures**

Lorsque vous entrez pour la première fois dans la ville de Markarth, vous assisterez à un meurtre : un certain Weylin poignarde Margret dans le dos en hurlant *"Gloire aux Parjures"* ! Puis Eltrys vous bouscule et vous dit que vous avez laissé tomber une note ... Il vous demande de le retrouver à l'Autel de Talos.

Il vous explique que le meurtrier de Margret est un Parjure. Tout le monde le sait y compris les gardes qui ne font rien. Il vous supplie de l'aider à comprendre pourquoi cette femme a été attaquée, et qui est derrière Weylin et les Parjures. Et il avoue ensuite que son père, propriétaire d'une mine, a lui aussi été assassiné par un Parjure.

*Les Parjures sont natisés de la Crevasse et adeptes des vieilles traditions. Il y a 20 ans, ils avaient réussi à s'emparer de Markarth mais ont été ensuite chassés par les Sombrages. Depuis ils vivent dans des campements et s'adonnent à leur activité favorite : le terrorisme.*

#### Weylin

Ainsi Weylin travaillait à la forge de Markarth. Mulush gro-Shugurz, le chef d'équipe, vous parle de Weylin et vous informe qu'il louait une chambre dans les Galeries, sorte de bidonville souterrain abritant les ouvriers, les malades et les pauvres gens ... Et avec une bonne persuasion, il vous révèle que Weylin a reçu un bonus avec sa dernière paye.

C'est Garvey qui gère les chambres des Galeries. Il vous donnera la clé de la chambre de Weylin avec une bonne persuasion ; sinon vous pouvez la crocheter ^^

La chambre est tout au fond, à droite. Et dans le coffre de Weylin, vous trouverez une note : *Vous avez été choisi pour semer la peur dans le cœur des Nordiques. Allez au marché demain. Vous saurez quoi faire.* ; elle est signée d'un N.

Dès que vous sortirez des Galeries, Dryston vous accoste et vous provoque en duel à mains nues ! Mais il ne fait pas le poids :-> c'est donc à vous de le menacer ! Il a été envoyé par Nepos le Nez-Creux ...

Nepos est chez lui. Sa gouvernante Uaile tentera de vous empêcher de le voir ... Mais il lui dira de vous laisser passer. Il est un Parjure. Cela fait 20 ans, depuis l'incarcération de leur Roi, qu'il organise les attentats au nom des Parjures ... Et il en a assez. Quand les Sombrages ont écrasé la révolte des Parjures, Madanach, leur Roi, a été jeté à la Mine de Cidhna, une prison nordique. Mais il est toujours en vie et transmet ses ordres à Nepos en le chargeant de tuer les ennemis des Parjures. Les Parjures revendiquent leur terre : la Crevasse et Markarth. C'est alors que Nepos, Uaile, Tynan et Morven vous attaquent ! Vous pouvez lire le Journal de Nepos trouvé sur son cadavre.

#### Margret

Margret est une voyageuse. Elle avait loué une chambre à l'Auberge Sang-d'Argent.

Erabbi, la tenancière de l'Auberge Sang-d'Argent, vous explique que Margret avait loué leur plus belle pour un mois entier. Elle accepte de vous donner la clé si vous la persuadez efficacement ^^

*D'ailleurs si vous avez fouillé son corps, vous avez peut-être déjà ramassé la clé de sa chambre ^^*

Et dans la table de chevet de la chambre, vous trouverez le journal de Margret 📖. Ainsi Margret était un agent de la Légion Impériale. Elle était apparemment infiltrée dans les affaires gérées par les Sang-d'Argent ... Elle parle d'une mine faisant office de prison et détenant les plus dangereux criminels.

*Les Sang-d'Argent est une famille sympathisante des Sombresages. Elle dirige Markarth d'une façon ... mafieuse. Ils ont la main mise sur tout. Ils possèdent notamment la Mine de Cidhna, une prison mais surtout une très grosse source d'argent !*

Lorsque vous sortirez de l'Auberge, un garde de Markarth vous accostera pour vous menacer ... gentiment. Les Sang-d'Argent sont dirigés par Thonar Sang-d'Argent ... Et si vous alliez lui dire deux mots ? Vous le trouverez dans la Salle des Trésors.

Rhiada est à l'accueil ; avec une bonne persuasion elle vous laissera entrer parler à Thonar.

Thonar est très agressif envers vous ! Nan mais qui vous a permis de fourrer votre nez partout ?? Il vous ordonne de sortir de chez lui quand sa femme Betrid est assassinée sous vos yeux par Donnel et Nan Ildene !

Du coup Thonar vous en dit un peu plus. C'est lui qui a envoyé Madanach, le Roi des Parjures, en prison à la Mine de Cidhna. Il avait offert de le gracier et en échange, Madanach devait user de son influence pour "gérer" les problèmes causés par ses adversaires. Sauf que Madanach est devenu incontrôlable ... Puis il vous promet que vous irez croupir dans la Mine de Cidhna ...

Sacrée enquête ! Il ne vous reste plus qu'à rendre compte à Eltrys ... Mais les Sang-d'Argent ont eu vite fait de découvrir qui d'autre avait mis son nez dans ces affaires ... Et quand vous entrez dans l'Autel de Talos, trois gardes vous attendent. Eltrys est déjà mort.

Vous avez mis à jour l'arrangement entre Thonar et Madanach : les Sang-d'Argent ne vous laisseront pas le dévoiler. Les gardes vous arrêtent pour tous les meurtres récents et vous envoient moisir à la Mine de Cidhna. Après tout, c'est peut-être l'occasion de parler au véritable responsable de tous ces meurtres nan ?

Le seul moyen d'enclencher la quête suivante est d'accepter d'aller en prison :-)) et si vous ne voulez pas continuer et donc refuser de vous rendre, les gardes vous tueront (même si vous êtes Thane !).

## La Mine de Cidhna

Vous êtes accueilli par Urzoga gra-Shugurz qui vous ordonne de vous mettre au travail à la mine.

Uraccen se repose près d'un feu de camp. Il vous conseille vivement de vous faire petit pour ne pas finir six pieds sous terre à cause d'un coup de surin bien placé.

*Uraccen est le père de Uaile, la gouvernante de Nepos.*

Borkul la Bête, un Orc, est le garde du corps de Madanach, le Roi en Haillon. Il vous laissera parler à son maître si vous lui apportez un Surin. Mais vous pouvez aussi user d'une bonne persuasion ou le provoquer en duel à mains nues.

Le Surin est une petite lame fabriquée artisanalement. Grisvar le Malchanceux pourra vous en donner un contre une bouteille de Skooma que vous récupèrerez facilement auprès de Duach.

Ainsi vous rencontrez enfin l'homme derrière tous ces meurtres. Madanach vous confirme son arrangement avec Thonar Sang-d'Argent. Peu de temps après avoir pris Markarth, Madanach et ses hommes se sont fait capturer par les Nordiques. Il aurait dû être condamné à mort mais Thonar a truqué le procès. Thonar voulait les Parjures à sa botte : il a donc enfermé Madanach dans la Mine pour le laisser diriger les Parjures et en échange Madanach se devait d'épargner les Sang-d'Argent et leurs alliés. Sauf que Madanach a patienté jusqu'à ce Thonar baisse sa garde pour agir enfin et reprendre les terres qui leur appartenaient autrefois !

Puis Madanach veut vous faire comprendre leurs actes, et vous prouver que vous êtes l'un des leurs. Vous devez donc écouter l'histoire extrêmement tragique de Braig. Juste le fait d'avoir simplement parlé à Madanach l'a rendu coupable d'être un Parjure ... Il a donc été condamné à mort. Sa fille Aethra a alors supplié le Jarl de la prendre à sa place ... Ce qu'il fit. Aethra a été décapitée sous les yeux de son père ! Braig a ensuite été jeté en prison.

Madanach décide alors de revenir à la surface pour se battre à nouveau contre toutes ces injustices. Il vous acceptera à ses côtés uniquement si vous tuez Grisvar le Malchanceux. Etant donné que vous n'avez plus d'arme, vous devrez compter sur vos sorts ou un surin si vous ne l'avez pas donné à Borkul.

Madanach convoque alors tous les prisonniers : un tunnel construit par les Dweomers mène vers les Ruines Dweomers de Markarth. Il est possible de s'évader de la Mine de Cidhna !

*J'veux juste qu'on m'explique comment il a eu la clé de la grille menant à ce tunnel ... Grille qui n'est pas crochetable ...*

Ainsi tout le monde se retrouve très vite au cœur de la ville. Kaie a récupéré toutes vos affaires. Quant à Madanach, il vous offre une superbe armure des Anciennes Divinités :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque des Anciennes Divinités	Renfort de Magie 30 pts	1	12	50
Armure des Anciennes Divinités	Renfort de Destruction 15 %	3	24	100
Gantelets des Anciennes Divinités	Renfort d'Archerie 20 %	0,5	7	25
Bottes des Anciennes Divinités	Renfort de Furtivité 20 %	1,5	7	25

Duis les Parjures sortent des Ruines et là, c'est le carnage LOL. Les gardes ne font pas le poids et les Parjures réussissent à quitter la ville.

*Je me suis amusée à les suivre. Ils ont couru jusqu'à la Redoute de Druadach ! Ils restent amicaux mais s'en sont pris à Crin d'Ombre, je ne suis donc pas restée avec eux.*

## L'Expédition perdue

*Si vous avez fait les quêtes de la Guilde des Voleurs, notamment celle intitulée "Obscures Réponses". Vous avez rencontré Calcelmo, un érudit travaillant sur le site de fouille des Ruines Dwemers Nchuand-Zel à Markarth.*

Dans le site de fouille des Ruines de Markarth, vous trouvez le cadavre d'Alethius, un agent de la Légion Impériale, avec une note 📄. Il mentionne un groupe de 4 chercheurs ... Sont-ils toujours en vie ?

Les Ruines Nchuand-Zel sont relativement linéaires et habitées par quelques Falmers. Dans les Quartiers, vous trouvez d'abord le journal de Stromm 📄; visiblement, les Falmers perturbent sérieusement les fouilles.

Dans l'Armurerie, vous trouvez le cadavre d'Erj avec ses notes 📄.

Ensuite vous continuez vers Nchuand-Zel, et vous tombez sur le cadavre de Krag. Son journal 📄 est à ses côtés.

Dans le Poste de Contrôle, vous trouvez le cadavre de Staubin et son journal 📄. Ce sont donc les Falmers qui ont exterminés toute l'équipe de chercheurs. Et apparemment, Staubin avait trouvé *un moyen de redonner vie à cet endroit ...*

Un peu plus loin, en actionnant un levier, toutes les défenses de Nchuand-Zel se réveilleront ! Les Falmers vivent leur dernier jour :-)

Vous pouvez enfin partir d'ici. Je ne vous conseille pas de repasser par où vous êtes venus mais de remonter sur votre gauche pour atteindre directement le Site de Fouille ... C'est plus rapide ^^

Vous pouvez maintenant informer Calcelmo de ce qui est arrivé au groupe de chercheurs. Il vous remercie et vous offre de l'or.

## Les Trois Réceptacles

Lorsque vous entrerez dans Valthume, Valdar vous accoste et vous met en garde : *Allez-vous-en. Le mal s'agite en ce lieu, et la terre elle-même serait menacée s'il venait à se libérer.* Vous êtes dans le tombeau d'Hevnoraak ; ses forces ne cessent de croître et il est sur le point de le réveiller.

Vous pouvez aider Valdar à le vaincre en récupérant 3 réceptacles. Ce sont des sortes de bouteilles disséminées dans Valthume.

*Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Aura de Perception ^^*

Hevnoraak avait vidé son propre corps de tout son sang dans ces trois bouteilles pour le récupérer après la mort et devenir une puissante Liche. Vous devez donc vider les bouteilles dans le grand bougeoir près du trône.

Ensuite Valdar va réveiller Hevnoraak ... Préparez-vous à le tuer ! Vous récupérerez son masque (c'est un artefact !) et son bâton qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Masque d'Hevnoraak	Insensible aux maladies et aux poisons	23	9	320	1 lingot de fer

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton d'Hevnoraak	Dispersé au sol, crée un mur d'éclairs qui inflige 50 points de dégâts de foudre par seconde	34	8	25

## Le fantôme du Vieux-Hroldan

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

L'auberge du Vieux-Hroldan est tenue par Eydís et son fils Skulí. Ce lieu est chargé d'histoire et pour cause ! Tiber Septim en personne est venu se reposer ici lorsqu'il reprit le Vieux-Hroldan des barbares de la Crevasse durant l'Ère Deuxième !

Elle vous dit que le lit est toujours aussi confortable et vous pouvez dormir dedans pour 10 petites po alors ne vous privez pas ^^

*Eydís ne doit pas avoir la même définition de "confortable" que moi ... Parce que de la paille éparpillée sur des planches de bois avec une peau de bête en couverture, j'appelle pas ça confortable moi !*

Toujours est-il qu'à votre réveil, non seulement vos reins se vengeront de l'horrible nuit que vous avez osé leur faire passer, mais en plus vous entendez un cri ! C'est Eydís qui a vu un fantôme !

Le fantôme est un des soldats de l'armée de Tiber Septim. Et lorsque vous lui adresserez la parole, il vous appellera Hjlátí.

Ce Hjlátí lui aurait promis qu'ils deviendraient Frères d'Armes après le pillage de Hroldan ... Sauf que ça n'est toujours pas le cas XD. Pour permettre à ce fantôme de reposer en paix, vous devez lui ramener son épée. Eydís vous donnera le lieu que Tiber Septim et son armée avaient attaqué avant d'arriver au Vieux-Hroldan.

Le fantôme vous enseignera un point de Parade avant de disparaître pour toujours :-)

### **Le fantôme d'Azzadal**

Cette quête n'a ni nom, ni objectif. D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plutôt un événement qui se déclenche après une action précise.

Et cette action en question consiste à se jeter dans le vide du haut du Sommet du Barde. Vous trouverez cet endroit tout en haut de la Redoute de la Vallée Perdue, un repaire de Parjures situé au sud de la Crevasse. Le Sommet du Barde est un promontoire ... Enfin ça ressemble plus à une sorte de tremplin juste au-dessus de la chute d'eau. Et si vous sautez et survivez à cette chute vertigineuse, le fantôme d'Azzadal apparaîtra. Il vous explique qu'il n'a pas survécu comme vous XD. Pour vous féliciter il vous enseigne 2 points en Eloquence !

*Comment survivre à une telle chute ? Pensez à votre Cri Corps éthéré ^^*

### **La lettre de Rogatus**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Rogatus Salvius travaille dans sa ferme à l'est de Markarth. C'est un vieux ronchon qui en veut à son fils Léontius d'être parti et de ne plus donner de nouvelle. Il vous donne une lettre 📧 à lui remettre. Léontius vit à l'Auberge du Vieux-Hroldan. La récompense est de l'or.

### **Tuez le chef des Parjures**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Jarl Igmund de Markarth vous demande de tuer le chef d'un clan de Parjures. La récompense est de l'or.

### **Livraison**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Banning travaille aux Écuries de Markarth ... sauf qu'il élève des chiens et non des chevaux ^^ . Il vous demande de livrer du Bœuf Épicé à Voada. C'est elle qui s'occupe des chiens du Jarl ; vous la trouverez dans les cuisines du Château Cœur-de-Roche. La récompense est de l'or.

### **Houiller le Donjon (Jarl - harfreuses)**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Jarl Igmund vous explique que son père Hroldir est mort alors qu'il tentait de négocier avec les Parjures. Ces derniers se sont emparés de son bouclier et l'ont donné aux Harfreuses. Il vous demande de lui ramener.

*Vous apprenez que quelques rebelles avaient profité de la guerre entre l'Empire et le Domaine Aldmeri pour s'emparer de Markarth et de la Crevasse. Ils voulaient en faire un royaume indépendant. Deux ans plus tard, Hroldir a été obligé de négocier l'aide de Miliciens Nordiques dirigés par Ulfric Sombrage : en échange de la liberté de culte, ils ont pu reprendre le fort. Mais le Domaine Aldmeri l'a su or le Traité de l'Or Blanc stipule bien que le Culte de Talos est désormais interdit dans tout l'Empire ... Le Jarl Hroldir a donc été contraint d'arrêter les Miliciens. Quant aux rebelles, ils ont refusé toute négociation, se sont enfuis dans les collines et sont devenus Parjures. Cet événement a pour nom l'Incident de Markarth.*

### **Petite discussion**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Omluag travaille à la forge à Markarth. Il se plaint du chef d'équipe Mulush gro-Shugurz qui passe ses journées à hurler sur les travailleurs forgerons. Et avec une bonne persuasion, Mulush accepte d'être moins dur avec ses hommes. Pour vous remercier, Omluag vous offre une semaine de salaire.

### **Fight ! Fight ! 1**

Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Burguk est le Chef de la forteresse orc Dushnikh Yal située au sud-est de Markarth. Il parie 100 po qu'il vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

**Fight ! Fight ! 2**

Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Larak est le Chef de la forteresse orc Mor Khazgur située à l'ouest de Solitude. Il parie 100 po qu'il vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

**Fight ! Fight ! 3**

Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Cosnach est un alcoolo qui traîne à l'Auberge du Sang-d'argent de Markarth. Vous pouvez aussi le trouver dans les Galeries où il dort. Il parie 100 po qu'il vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

**Objet Perdu**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Lisbet travaille au Comptoir d'Anrleif et Fils à Markarth. Elle vous explique que les Parjures ont pillé sa dernière livraison contenant une statuette de Dibella. Elle vous offre 1 000 po de récompense quand vous lui rapporterez.

**Livraison discrète**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Bothela est Alchimiste ; elle tient la boutique les Remèdes de la Vieille à Markarth. Elle vous demande de livrer une Potion de l'Étalon à Raerek, le Chambellan du Jarl. La récompense est de l'or.

Cette potion renforce la Vigueur ... Dommage que la bouteille ne soit pas bleue MDR

Autre détail sympathique : Bothela possède un incroyable tatouage de guerre sur le visage qui est unique dans le jeu et qui ne peut pas être utilisé par le joueur lors de la création de son personnage ;-)

**Recherche et Arrestation**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Ondolemar est au Château Cœur-de-Roche de Markarth. Ce Thalmor vous demande de l'aider à prouver qu'un certain Ogmund le Skald vénère Talos chez lui en secret. Vous devez vous infiltrer chez lui pour en trouver la preuve : une Amulette de Talos qu'il cache dans son coffre. Ondolemar vous offre de l'or en récompense.

**Apprentissage**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Ghorza gra-Bagol est une Orc responsable de la fonderie de Markarth. Son apprenti Tacitus est un Impérial qui a vraiment beaucoup de mal à apprendre par la pratique. Elle vous demande donc de lui rapporter le livre intitulé *Le dernier fourreau d'Akrash* (qui vous donne un point en Forgeage ^^). Ghorza vous remercie en vous enseignant gratuitement un point en Forgeage :-)

**Plaqué sang**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Moth gro-Bagol travaille à la forge du Château Cœur-de-Roche de Markarth. Il fabrique une épée pour le Jarl et a besoin pour cela d'un Cœur de Daédra. Il vous offre une pièce d'armure en récompense.

Moth gro-Bagol est le frère de Ghorza gra-Bagol ^^

**Nimhe l'Empoisonneuse**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Calcelmo dirige les fouilles entreprises dans des ruines dwemers découvertes dans le Château Cœur-de-Roche. Cet Aldmer est un érudit spécialiste des Dwemers et il expose bon nombre de ses recherches dans le Musée Dwemer de la ville. Et lorsque vous voudrez y entrer pour la première fois, le garde vous y interdira l'accès et vous dirigera vers Calcelmo. Ce dernier vous

autorisera de visiter les fouilles Nchuand-Zel et le Musée à condition que vous tuiez Nimhe, une araignée géante qui dérange les fouilles.

### La Légende de l'Aigle Carmin

Pour déclencher cette quête, il faut lire le livre intitulé *La Légende de l'Aigle Carmin* 📖.

Ainsi en passant par le Temple de l'Aigle Carmin, vous entrez dans la Redoute de l'Aigle Carmin où le Roncecoeur des lieux possède sur lui l'Épée de l'Aigle Carmin :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Épée de l'Aigle Carmin	Inflige 5 points de brûlure à la cible Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires	50	12	8	25	1 lingot d'acier

Et sur un socle, vous trouverez le livre intitulé *Rite de l'Aigle Carmin* 📖 qui vous en dira plus sur le rituel permettant de réveiller l'Aigle Carmin ...

Et il repose dans le Cairn du Rebelle. Là-bas, vous devez enfoncer l'Épée de l'Aigle Carmin dans un socle pour qu'une porte s'ouvre.

Dans la pièce suivante, l'Aigle Carmin s'éjectera effectivement de son cercueil ... un peu défraîchi LOL. Attention à son cri qui vous propulse et peut vous donner un peu de fil à retordre :-)

L'Aigle Carmin vous a combattu avec une arme unique : l'Ancien Espadon Nordique Ardent Affûté.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Ancien Espadon Nordique Ardent Affûté	Inflige 10 points de brûlure à la cible Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires	88	21	20	63	1 lingot d'acier

Puis dans le socle, l'Épée de l'Aigle Carmin se sera transformée en Furie de l'Aigle Carmin ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Furie de l'Aigle Carmin	Aigle Carmin Inflige 5 points de brûlure à la cible Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires Les morts-vivants de niveau 13 et inférieur prennent feu et fuient pendant 30 secondes	14	15	11	5	1 lingot d'acier

### Angarvunde

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Angarvunde est situé à l'ouest du Lac Honrich. À l'entrée du Tertre d'Angarvunde, vous verrez un campement. Sur place, en lisant les notes 📖 écrites par Médrési Dran, vous apprenez que le tertre serait rempli de trésor selon les rumeurs.

Médrési avait monté une équipe pour récupérer ces trésors ; et elle est toujours là, à l'entrée du tertre. Elle vous explique que toute son équipe s'est enfuie à cause des morts-vivants qui hantent les lieux ! Elle vous demande de l'aide et vous promet de partager le trésor qui accorderait une immense puissance à celui qui le trouvera.

Dans un premier temps, vous devez éliminer les trois Draugrs qui déambulent dans la salle principale. Ensuite, il va vous falloir ouvrir les deux grilles qui bloquent le passage vers la salle suivante : pour cela, vous devrez passer par les Ruines d'une part et les Catacombes d'autre part afin de trouver les leviers respectifs.

Une fois les grilles relevées, Médrési va se précipiter ... vers ce trésor tant convoité ... Mais tombera dans un piège LOL. Heureusement pour vous : ce piège a dévoilé un passage secret :-)

Derrière ce passage secret, il y a un coffre contenant une poignée d'épée d'acier brisée sans importance.

Et le trésor est tout simplement un Mot de Puissance du Cri Allégeance Animale ^^

### La mine de Sanuarach

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

La première fois que vous arrivez à Følperthuis, vous surprenez une conversation entre Atar, le chef d'un groupe de mercenaires et Ainethach, le propriétaire de la mine de Sanuarach.

Aïnethach vous explique qu'il est un des rares Grevassais à posséder des terres ... Ce qui ne plaît pas du tout à la puissante famille Sang-d'Argent installée sur Markarth qui veut avoir la main mise sur toute la province ! Les Parjures ont attaqué sa mine et comme par hasard, ce groupe de mercenaire est arrivé pour les refouler. Depuis Atar et ses hommes squattent la mine, empêchant Aïnethach de travailler ... Ils ne partiront que lorsque la mine sera vendue aux Sang-d'Argent ...

Quant à Atar, il vous explique qu'il a été envoyé ici et payé par les Sang-d'Argent afin de virer les Parjures qui ont envahi la mine. Et pourtant, il réclame les terres d'Aïnethach pour être payé de ses services !

Vous avez donc le choix entre aider Aïnethach ou Atar. Et cette aide consistera à convaincre, payer ou intimider ; la récompense est de l'or.

### L'affaire des Harfreuses

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

La douce Harfreuse Melka est prisonnière des Parjures dans le Bastion du Cap Aveugle. Si vous la libérez et si vous l'aidez à tuer Pétra, sa consœur ayant fait allégeance avec les Parjure, elle vous offre alors son bâton unique, l'Oeil de Melka ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	VALEUR
L'Oeil de Melka	Une violente explosion inflige 40 points de dégâts dans un rayon de 5 mètres Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires	7	8	50

J'ai adoré les petits noms que vous donne votre nouvelle amie ^^ "Belle chair fraîche", "joli morceau" ou encore "tendre gigot" ... :-D

### Mine de Kolskeggr

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

La première fois que vous arriverez à la Mine de Maingache, tout près au sud-est de Markarth, vous surprendrez une conversation entre Pavo Artius et Skaggi Balafré. Pavo Artius et son ami orc Gat gro-Shargakh travaillaient à la Mine de Kolskeggr, mais ils ont été attaqués par un groupe de Parjures et ils sont les seuls survivants ! Skaggi a peur que ses hommes subissent le même sort ... Alors si vous allez leur chatouiller la tête aux Parjures à coup d'épée bien aiguisée ? Pavo ou Skaggi vous indiquera la Mine de Kolskeggr. La récompense est de l'or.

### La Doline de Soljund

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Dès que vous arriverez à la Doline de Soljund, Perth vous interpellera pour vous dire que la mine est fermée : ils ont découverts une crypte nordique et les Draugrs n'ont pas apprécié d'être dérangés lol. A vous de débarrasser la mine des morts-vivants pour quelques pièces d'or.

## 5 - ESPERVINE

### Devenir Thane d'Espervine

Pour devenir Thane d'Espervine, il faut :

- Accepter un premier travail de la Chambellan Nenya : quête *Livrer le Chef des Bandits contre une prime.*
- Parler au Jarl Siidgeir d'un autre travail : aller lui chercher une bouteille d'Hydromel Roncenoir (quête *Précieux cadeaux*).
- Parler à nouveau au Jarl d'un autre travail : éliminer un groupe de bandit dont leur chef (quête *Mort au chef des bandits*).
- Aider 3 compatriotes de la région d'Espervine (voir les quêtes suivantes).

Ceci fait, il vous nomme officiellement Thane d'Espervine et vous offre la Lame de Falkreath.

Si vous avez installé l'extension Hearthfire, vous aurez alors la possibilité d'acheter un terrain pour y construire le Manoir du Lac ; Rayya sera votre Huscarl.

### Précieux cadeaux

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Jarl Siidgeir vous réclame une bouteille d'Hydromel Roncenoir que vous pouvez voler ou acheter à l'Hydromellerie Roncenoir à Faillaïse. Il vous offre des potions en récompense.

### **Mort au chef des bandits**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Jarl Siidgeir d'Épervine vous demande de tuer le chef d'un groupe de bandit installées dans la région. La récompense est de l'or.

### **Grotte de Vertemousse**

Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.

Si vous demandez quelles sont les rumeurs à l'Auberge du Mort de Soif d'Épervine, on vous dira que des hommes disparaissent ... Et à ce propos Valdr et ses hommes sont partis chasser l'ours vers le nord et ne sont jamais revenus.

Vous trouverez Valdr gravement blessé à l'entrée de la Grotte de Vertemousse. Son groupe a été attaqué par trois Sprigganes alors qu'ils pistaient un ours.

Vous pouvez ensuite lui donner une potion de soin ou lui lancer un sort de soin pour le guérir de ses blessures. Mais il refusera de partir sans avoir donné une sépulture décente à ses compagnons morts dans la grotte.

Vous avez le choix entre lui dire de vous attendre sur place et donc y aller seul ou lui proposer de l'accompagner.

Dans la grotte, vous retrouvez les corps inertes d'Ari et de Niels ; et les trois Sprigganes responsables de leur mort ne sont plus que des tas de feuilles ^^

Valdr vous donne sa Dague Porte-Bonheur en remerciement. Vous devriez avoir la chance de faire 25% de coup critique avec cette dague en acier par rapport à une dague en acier classique ^^

### **Secourir Selveni Nethri**

Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.

Selveni Nethri est une Nécromancienne prisonnière dans le Sanctuaire de Méridion.

Ce Sanctuaire se trouve dans une grotte tout au sud de la Châtellerie d'Épervine.

Selveni est attachée dans une grande toile d'araignée. Après l'avoir libérée, elle vous demande de la sortir de là. Elle vous explique qu'elle faisait partie du Cercle des Mages de Bashnag ; elle s'est absentée quelques temps pour essayer de retrouver sa fille Savela à l'Orphelinat de Faillaïse (qui ne s'y trouvait plus). Mais à son retour au Sanctuaire, elle a été accusée de dénonciation au Thalmor ! Bashnag l'a maudite en lui jetant un sort qui lui empêche d'utiliser la magie. Voilà pourquoi elle vous demande de "nettoyer" la grotte pour qu'elle puisse sortir en toute sécurité.

Selveni ne vous donnera aucune récompense !

Cette quête bugue un peu. Non seulement Selveni refusait de être libérée une fois le Sanctuaire nettoyé mais en plus elle s'est figée à la sortie. J'ai dû entrer/sortir plusieurs fois pour qu'elle accepte de sortir enfin de la grotte.

### **Livraison**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Thadgeir vit dans la maison de Dengeir à Épervine. Il vient d'offrir une sépulture décente à Béril, son compagnon d'arme, en inhumant son corps. Il vous demande d'apporter les cendres à Runil, le Prêtre d'Arkay d'Épervine afin qu'il prononce les bénédictions d'usage pour son âme. Runil vous offrira de l'or pour vous remercier.

### **Un tout petit vol**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers". D'autre part, cette quête n'apparaît que si le Jarl Dengeir de Stuhn a dû abdiquer de ses fonctions à Épervine lors de la quête principale (*La Saison Éternelle*). C'est son neveu Siidgeir, proche de la Légion, qui a pris sa place.

Dengeir est un peu écœuré de la situation ... Il pense que la Légion espionne tout Épervine ! Il vous demande de voler une lettre confidentielle chez Lod le forgeron. Il est persuadé que c'est une lettre d'espionnage pour le Général Tullius de la Légion Impériale ... Mais c'est une simple commande de minerai de fer sur laquelle Lod dit doubler sa commande habituelle !

Il est clair que Lod n'est pas un espion mais qu'aussi la Légion lui a demandé de forger davantage d'armes et d'armures ... Dengeir vous offre de l'or en récompense.

### **Sombre aïeul**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Cette quête se déclenche après la précédente ^^.

Dengeir de Stuhn vous parle d'une tombe ouverte dans le cimetière d'Épervine : c'est celle de son ancêtre Vighar mort il y a des siècles. Vighar était un vampire et cette tombe n'aurait jamais dû être ouverte. Quelqu'un a eu la bonne idée de voler la pierre protectrice et Vighar s'est échappé ! Vous devez partir le tuer. La récompense est de l'or.

Dengeir vous dit que son aïeul est dans le Bastion de Hurlevent mais en fait il se terre dans un repaire de vampires nommé le Trône Sanglant.

### **Fouiller le donjon (grottes)**

Cette quête possède bien un nom dans le *Creation Kit* et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Runil est le Prêtre d'Arkay d'Épervine. Avant de devenir Prêtre, il a participé à la Grande Guerre et de nombreux hommes ont péri par sa magie. Il a consigné tous ses regrets dans son journal 📖 qu'il a perdu dans une grotte. Vous recevrez de l'or si vous lui rapportez.

### **L'entraînement d'Angi**

Cette quête ne possède ni nom, ni objectifs ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Angi s'est construit une cabane au sud d'Épervine. Au premier abord, elle est très méfiante mais si vous la rassurez et lui promettez que vous n'avez pas de mauvaises intentions envers elle, elle vous proposera un entraînement en Archerie hors du commun !

*Sa famille a été massacrée par 2 Impériaux ivres. Si elle se cache dans cet endroit paumé, c'est qu'elle leur a réglé leur compte XD*

Ainsi Angi a installé 4 cibles non loin de sa cabane : 3 assez proches et une plus éloignée. Elle vous donne 10 flèches d'entraînement pour mener à bien les 4 épreuves suivantes (flèches que vous pourrez lui demander à tout moment s'il vous en manque ^^) :

- Épreuve de Sang-froid : Toucher chacune des trois cibles les plus proches. Prenez votre temps, utilisez si besoin le zoom si vous l'avez débloqué. Vous gagnez un point d'Archerie par cible touchée soit 3 !
- Épreuve de Vitesse : Toucher les 3 mêmes cibles en moins de 8 secondes. Angi va faire un décompte "3, 2, 1..." puis dès qu'elle criera "Partez !" c'est à vous de jouer ! Cette épreuve sera grandement facilitée si vous avez débloqué "Tir Rapide". Vous gagnez un point en Archerie en cas de réussite.
- Épreuve de Précision : Toucher la cible la plus éloignée. Vous gagnez un point en Archerie.
- Épreuve Ultime : Toucher les 4 cibles en même temps .... MAIS NAN rhôlala c'était pour rire XD. C'est en moins de 10 secondes que vous devez le faire et euh ... Bon courage ^^

Après ça, Angi vous aura tout appris ! Si vous êtes toujours gentil avec elle, elle vous donne son arc. C'est un simple arc en acier mais elle y tient beaucoup.

*N'oubliez pas de récupérer dans la table de chevet près de son lit, la Carte au Trésor VI !*

## **6 - L'ESTEMARCHE**

### **Devenir Thane de l'Estemarche**

Pour devenir Thane de l'Estemarche, il faut :

- Avoir fait la quête *Du sang sur la glace* 1<sup>ère</sup> et 2<sup>nde</sup> parties.
- Terminer une des 2 quêtes suivantes : *Combattez pour Vendaume* de la Légion **OU** *Délivrance à Fort Néograd* des Sombages.
- Aider 5 compatriotes de la région de l'Estemarche (voir les quêtes suivantes).
- Acheter Hjerim la demeure en vente de Vendaume auprès du Chambellan Jorleif.

Ceci fait, vous serez nommé officiellement Thane de l'Estemarche par Ulfric Sombage ou par Brunwulf Libre-Hiver selon le camp que vous aurez choisi. On vous offre la Hache de l'Estemarche ; votre Huscarl est Calder.

### **La Fiole Blanche**

Nurélion est le patron du magasin d'alchimie La Fiole Blanche à Vendaume. Depuis des années, il est à la recherche de la Fiole Blanche.

Il vous explique que la Fiole Blanche est une bouteille légendaire créée par Curamil et imprégnée par magie des premières neiges tombées sur la Gorge du Monde. On dit que cette fiole se remplit à volonté de tout liquide qu'elle contient.

Nurélion a réussi à trouver l'emplacement de la fiole : elle est enterrée dans le tombeau de son créateur ; mais il est trop malade pour y aller.

Il vous donne une Mixture qui vous sera nécessaire pour atteindre la Fiole Blanche.

Dans la Grotte Oubliée, vous entrerez dans la Crypte Oubliée (elle aussi lol) où repose Curamil. Ce draugr est puissant !

*Curamil est complètement résistant à la Lame de Souffrance récupérée à la Confrérie Noire ! Heureusement que j'avais récupéré une lame orque avec un enchantement de glace !*

*Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Marque Mortelle :-)*

La Fiole Blanche est placée dans une petite salle derrière le tombeau. Sa porte en pierre ne peut que s'ouvrir en versant la Mixture de Nurélion dans le vase.

Cependant ... Nurélion est très déçu : la Fiole Blanche est bien endommagée ! Elle est complètement inutilisable et Nurélio est tellement déçu qu'il ne vous récompense que de 5 po !!! Heureusement, Quintus Navale, son assistant, vous sera reconnaissant et vous donnera un peu plus d'or :-)

### Rafistolage de Fiole

Quintus Navale vous envoie une lettre  par messenger : il vous demande de venir car il a trouvé le moyen de réparer la Fiole Blanche :-)

Il lui faut trois éléments primordiaux :

- De la Neige Éternelle de la Gorge du Monde : cette neige a la particularité d'être totalement insensible à la chaleur. C'est le matériau de base de la Fiole.
- De la poudre de défense de Mammouth : seuls les géants ont le secret de fabrication de cette fine poudre aussi résistante que l'acier.
- Un Cœur de Ronce d'un Parjure : cela permet de fixer la magie de la Fiole dans sa forme physique.

Quintus pourra alors réparer la Fiole Blanche :-)

et lorsqu'il la montrera à Nurélion, celui-ci verra le travail de toute une vie accompli et pourra enfin partir tranquille.

Pour vous remercier, Quintus vous offre la Fiole ! Mais il n'est que simple alchimiste, il n'est pas aussi doué que Çuralmil. Il vous propose donc de la remplir qu'avec un seul type de liquide ; vous pouvez lui demander :

- J'aimerais être capable de soigner : Restauration de 100 pts de Santé.
- Je veux apprendre à résister aux forces magiques : Résistance à la Magie 20 % sur 60 s.
- Je veux améliorer ma résistance au combat : Renfort de Vigueur 20 pts sur 5 min.
- Je veux renforcer mes pouvoirs magiques : Renfort de Magie 20 pts sur 5 min.
- Je veux infliger plus de dégâts en combat : Renfort d'Arme à une Main 50 % sur 60 s.
- Je veux pouvoir mieux me cacher dans l'ombre : Renfort de Furtivité 20 % sur 60 s.

Ainsi la Fiole Blanche pleine sera ajoutée dans votre inventaire "potion" ; et lorsque vous l'utiliserez, la Fiole vide sera dans votre inventaire "divers". Puis 24 h plus tard, elle sera à nouveau pleine dans votre inventaire "potion" et ce indéfiniment :-)

*Pour en revenir au Cœur de Ronce, vous les trouverez sur les Parjures Roncecoeur. Ce sont en fait les Harfreuses qui utilisent leur nécromancie pour ranimer un Parjure mort. Elles remplacent le cœur humain par un Cœur de Ronce et prononcent cette incantation : **Cœur d'épine ... Ossement du désert ... Par ta vie, Parjure ... Surgit d'entre les morts, sans de notre sang.** Les Roncecoeurs sont les Parjures les plus puissants et donc les plus difficiles à combattre. Mais sachez que si vous vous approchez d'un en toute discrétion et réussissez à lui voler son Cœur de Ronce, il s'effondrera aussitôt !*

### Du sang sur la glace (1<sup>ère</sup> partie)

Susanna la Filleuse est découverte morte, mutilée, au cimetière de Vendaume. Elle travaillait en tant que serveuse au Candelâtre. Un garde qui enquête sur place vous explique que c'est la troisième jeune fille assassinée en pleine nuit dans la ville.

Et comme ce garde est tout seul pour l'enquête, un peu d'aide n'est pas de refus ! Il vous demande donc d'interroger les témoins potentiels présents sur les lieux du crime :

- Calixto Corrium a vu un homme s'enfuir mais il est incapable de vous donner une description précise.
- La mendicante Silda l'Invisible a accouru quand elle a entendu un cri mais trop tard, Susanna était déjà morte.
- Helgrid n'a rien vu mais elle a tout de même remarqué que l'assassin n'a rien volé à Susanna.

Si vous souhaitez continuer d'enquêter sur ce meurtre, le Garde vous informe que vous devez demander l'autorisation au Chambellan du Jarl, Jorleif. Et ce dernier accepte volontiers ! Avec la guerre, tous les hommes d'Ulfric sont débordés et il ne peut pas en affecter ne serait-ce qu'un pour l'enquête !

Helgird a emmené le corps à la Nécropole pour préparer l'enterrement. Elle vous explique que les entailles sur le corps de Susanna ont été faites avec des outils d'embaumement à lame incurvée, les mêmes que ceux que vous trouvez assez facilement dans les tertres nordiques.

D'autre part, si vous suivez les traces de sang partant du lieu du crime, vous arriverez devant une grande maison abandonnée appelée Hjerim. Jorleif vous expliquera que cette maison appartenait à Friga Brise-Bouclier ; après sa mort, elle est restée à l'abandon.

*Si vous avez fait les quêtes de la Confrérie Noire, vous avez déjà entendu parler du meurtre de Friga ^^ . Tova, la mère de Friga, possède la clé de Hjerim. Mais si vous avez effectué la quête Un Deuil Impossible de la Confrérie Noire, Tova se sera alors suicidée après le meurtre de ces deux filles, celui de Friga, et celui de sa sœur Nilsine dont ... Vous aurez été le responsable ! Et si vous n'avez pas pris cette clé sur son corps, vous n'avez pas d'autre choix que de crocheter la serrure de niveau maître !*

Ainsi, partout dans cette maison abandonnée, vous trouvez des prospectus qu'une certaine Viola Giordano a écrits au sujet du Boucher. Vous trouverez surtout deux journaux  qui indiquent bien que ce Boucher est un mage (un dans un coffre et le second près d'un squelette), ainsi qu'une amulette étrange (sous la pile de prospectus dans une petite bibliothèque).

Jorleif vous dira que Viola Giordano accroche ces prospectus aux quatre coins de la ville mais que quelqu'un les arrache systématiquement. En effet, Viola enquête seule de son côté au sujet de ce Boucher. Et lorsque vous lui dites que vous avez trouvé l'endroit où il mutile ses victimes et que, d'après son journal, il est un mage, elle sera à moitié surprise que l'assassin

soit Wuunferth, le Mage de la cour d'Ulfric. En effet, des rumeurs circulent à son sujet : il serait un homme dangereux surnommé le "Sans-Vie".

Jorleif aura du mal à croire Wuunferth responsable des meurtres. Mais en lui montrant le journal comme preuve, il procédera immédiatement à son arrestation.

*Si vous suivez Jorleif et un Garde vers les quartiers du Mage, vous verrez que Wuunferth clamera son innocence. Il affirme au contraire avoir tout fait pour trouver le meurtrier !*

*Il est cependant tout à fait possible de ne pas accuser immédiatement Wuunferth et d'aller lui parler directement en lui montrant les journaux et l'amulette qui prouvent qu'il serait le Boucher. Vous le trouverez dans ses quartiers à l'étage du Palais Royal.*

## Du sang sur la glace (2<sup>ème</sup> partie)

Lorsque vous retournerez à Vendaume quelques jours après avoir pourtant mis Wuunferth en prison, un garde vous annoncera qu'un autre meurtre a eu lieu !

Wuunferth est donc bel et bien innocent ... Et le garde vous dit que le mieux est d'aller lui rendre visite à la Salle Sanglante.

Wuunferth est bien amer : Oh, quel dommage. Et moi qui reste ici, dans la Salle sanglante. Vos talents de limier ne sont pas si impressionnants, finalement .... gnagnagna !!!!!

Il vous assure ensuite qu'il n'a jamais tenu de journal et que l'amulette ne lui appartient pas ! D'ailleurs il reconnaît l'amulette : c'est selon lui l'Amulette de Nécromancien, un artefact légendaire.

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Nécromancien	Augmente votre magie de 50 points Lancer des sorts de conjuration coûte 25 % de moins Régénération de santé et vigueur 75 % plus lente	100

Il est clair que le meurtrier a un petit penchant pour la nécromancie mais Wuunferth est un membre de l'Académie de Fortdhiver, et la nécromancie y est interdite !

Il va vous aider en vous donnant le lieu où sera commis le prochain meurtre : dans le Quartier des Pierres, demain soir.

Effectivement, vous serez témoin du meurtre de Jora : c'est Calixto Corrium le véritable tueur ...

Jorleif vous remerciera chaleureusement pour vos efforts et fera libérer le Mage de la cour immédiatement.

## Résistance à l'est

Si vous entrez dans les locaux de la Compagnie de l'Empire Oriental, situés sur le port de Vendaume, vous remarquerez que l'endroit a bien piètre allure. Orthus Endario, le responsable des lieux, vous explique que c'est à cause des pirates qui pillent les villes tout le long de la côte, de l'Enclume jusqu'à Vvardenfell ... Seule la compagnie maritime privée du clan des Brise-Bouclier semble épargnée et prospère !

Orthus vous demande de ramener le registre de Suvaris Atheron, une Dunmer supervisant les opérations des Brise-Bouclier.

Le Bureau des Brise-Bouclier est juste la porte à côté de la Compagnie de l'Empire Oriental ! Et ce n'est pas un registre que vous trouverez mais le journal de Suvaris Atheron 📖 caché derrière le Livre de Compte sur une table.

Je vous conseille d'entrer dans les Bureaux la nuit, il n'y aura personne ^^

Ainsi Orthus avait raison : les Brise-Bouclier sont de mêche avec les pirates ... Et ces pirates en question se font appeler les Horqueurs Sanguinaires. D'après le journal de Suvaris, un de ces groupes dirigé par Stig Planche-Salée séjourne à Aubétoile ... Et si vous y alliez ?

Seulement, le bougre ne sera pas très loquace ... Vous devrez lui donner soit un bon coup de poing dans la figure pour lui remettre les idées en place, soit un pot-de-vin pour lui délier la langue ... Et il vous parle de leur chef, un certain Haldyn qui se cache sur l'île la Folie de Japhet.

De retour à la Compagnie de l'Empire Oriental, vous serez immédiatement enrôlé par Adelaïsa Vendicci, la chef d'Orthus. Vous embarquerez sur un bateau en direction de la Folie de Japhet. Adelaïsa vous chargera d'entrer dans la tour de l'île pour tuer Haldyn.

Je vous conseille pour cela de passer par la cave maritime plutôt que par l'extérieur, c'est moins surveillé ^^ . Haldyn est tout en haut de la tour ; il possède sur lui une clé qui vous permettra de sortir ... sous les bombardements !!!

Bien joué, vous avez rétabli le commerce pour la Compagnie. Orthus vous offre de l'or en récompense et Adelaïsa vous proposera ses services et vous accompagnera si vous lui demandez :-)

## Ansilvund

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Ansilvund est un tombeau nordique au nord de La Pierre de Shor. Il renferme les sépultures de Fjori et Holgeir, dont il est question dans ce livre intitulé *Fjori et Holgeir* 📖.

Et lorsque vous entrerez à l'intérieur, la voix désincarnée de Lu'ah Al-Skaven résonnera et vous ordonnera de partir ! Eh ben ça va pas être possible parce que votre objectif de quête consistera à la tuer justement ^^

Très rapidement vous trouverez son journal 📖. Cette Rougegarde n'a pas fait le deuil de son mari mort au combat. Elle veut le ressusciter et recherche les corps de Fjori et Holgeir pour son incantation. C'est pourquoi elle a réussi à réveiller les draugrs enterrés dans ce tertre afin qu'ils creusent la roche pour elle pour trouver les chambres sépulturelles.

Et ça fait bizarre la première fois que vous croiserez un Seigneur Draugr creuser la roche à coup d'épée ... Mais bon y a une première fois pour tout LOL

Dans les chambres sépulturelles, vous pourrez utiliser la clé d'Ansivund placée sur un piédestal pour ouvrir les grilles de niveau maître à moins que vous ne préfériez travailler votre compétence Crochetage ^^

Au fur et à mesure que vous avancerez dans le tombeau, Lu'ah réveillera des Draugrs pour vous arrêter ... en vain. Et ce sera à son tour de rejoindre son défunt mari !

Les fantômes de Fjori et d'Holgeir apparaîtront ; ils vous remercient de les avoir libérés, ils peuvent à nouveau reposer en paix :-)

Ils vous offrent la lame Phantasme en remerciement.

NOM	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Phantasme	3 pts de dégâts supplémentaires même si la cible porte une armure.	infinie	1	8	300	3 ectoplasmes

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

*Sur le bureau de Lu'ah Al-Skaven, vous pourrez lire les tristes condoléances impériales 📖 ...*

### Arquebrumes

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Arquebrumes est une place forte située à l'ouest d'Ansivund, pas très loin au sud de la Pierre de l'Atronach. Dans la cour, des bandits vous salueront à leur manière lol

Pour accéder à la Tour Nord, vous devez actionner un levier qui permet d'abaisser un pont levés. A l'intérieur, un homme prénommé Christer s'est réfugié dans une petite pièce.

Christer vous explique que sa femme Fjola a disparu depuis des mois. Il est persuadé qu'elle est retenue prisonnière dans cette tour. Il ne sait pas se battre et vous demande d'aller la chercher. Pour vous aider, il vous donne la clé des lieux qu'il a réussi à récupérer.

Ainsi, vous vadrouillez de la Tour Nord vers le Balcon Inférieur, puis vers la Tour Ouest, qui vous mène au Balcon Supérieur jusqu'à la Tour Est où Fjola se cache.

*Dans la Tour Ouest, vous trouverez le cadavre d'une Impériale dans une cellule avec une note à côté d'elle sur une table stipulant qu'un certain Burbag y est allé un peu fort avec la prisonnière et que la Chef ne va pas être contente en apprenant ça LOL*

Et vous découvrez avec amusement que Fjola n'est pas prisonnière et va très bien au contraire : c'est elle la Chef des bandits d'Arquebrumes ! Pour rien au monde elle retrouverait son ancienne vie à la ferme avec son mari. Sa place est ici ! Elle vous demande de vous débarrasser de Christer mais sans le tuer car elle ne le hait point. Elle vous donne son alliance ce qui devrait vous aider à convaincre son mari de partir.

Et effectivement, si vous dites à Christer que vous avez juste trouvé cet anneau, il sera heureux et gardera l'espoir, puis partira reprendre ses recherches après vous avoir payé une petite récompense.

La quête se termine lorsque vous rendrez compte à Fjola que Christer est bien parti.

*Une autre façon de terminer cette quête est de tuer Fjola, récupérer son alliance puis de dire à son mari que vous n'avez pas eu le choix car elle vous a attaqué la première. Mais il sera furieux et vous attaquera à son tour.*

### Livraison 1

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Adonato Leotelli est un écrivain qui travaille à l'Auberge du Candelâtre à Vendaume. Il vous demande de livrer un de ses livres intitulé *Olaf et le Dragon* 📖 à Giraud Gemane, l'historien de l'Académie des Bardes à Solitude. La récompense est de l'or.

### Livraison 2

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Sondas Drenim travaille à la Mine de Doroc, loin à l'est de la Gorge du Monde, le long de la rivière. Il vous explique que l'exploitation de plus en plus profonde de la mine provoque des maladies pulmonaires aux ouvriers. C'est pourquoi il vous

demande de livrer une lettre à Quintus Navale, un alchimiste travaillant à la Fiole Blanche de Vendaume, afin que ce dernier lui envoie des remèdes. La récompense est de l'or.

### **Livraison 3**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Hilleví Crullemer tient un stand sur la place du Marché de Vendaume. Elle vous explique que sa famille est propriétaire de la Ferme des Baies de Givres où ils font pousser toutes sortes de végétaux et particulièrement des Obscurcine. D'ailleurs elle vous demande de livrer de l'extrait d'Obscurcine à Wuunferth, le Mage de la cour. LA récompense est de l'or.

### **Petite discussion 1**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Iddra est la tenancière de l'Auberge du Bois Tressé du Bosquet de Kyne. Elle vous parle de Roggi Barbe-Nouée, un bon conteur qui sait remonter le moral mais qui possède une sacrée ardoise à l'Auberge ! Iddra vous explique qu'elle est prête à effacer cette ardoise mais Roggi refuse par fierté bien qu'il soit incapable de payer. Vous devez le convaincre par n'importe quel moyen d'accepter l'offre d'Iddra. Vous recevrez un arc en récompense.

### **Petite discussion 2**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Explore-les-Marais est un Argonien qui travaille comme docker sur les quais du port. Il se plaint de Torbjorn Brise-Bouclier qui considère les Argoniens comme des esclaves ! Lui et ses collègues sont sous-payés. Il vous demande donc de convaincre Torbjorn par n'importe quel moyen que les Argoniens sont d'aussi bons travailleurs que les Nordiques. Et si vous réussissez, Explore-les-Marais vous offrira des potions.

### **Fight ! Fight ! 1**

*Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.*

Mauhulakh est le Chef de la forteresse orc Narzulbur, située à l'est du Bosquet de Kyne. Il parie 100 po qu'il vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

### **Fight ! Fight ! 2**

*Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.*

Rolff Rudepoing traîne et surtout boit lol dans l'Auberge du Candelâtre de Vendaume. Il parie 100 po qu'il vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

### **Un tout petit vol**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Dieds-dans-l'Eau est un Argonien qui travaille aux docks et loge au Foyer Argonien. Il est accro au Skouma ... Et il est en manque ! Il vous demande de lui ramener une bouteille de Skouma double que vous trouverez au Club de la Nouvelle Gnisis à Vendaume. Il vous enseignera un point en Discretion en remerciement ^^

### **Ça a toujours été là**

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Reyn Sadri tient sa boutique Les Occasions de Sadri à Vendaume. Il est plutôt fier de sa marchandise légitime ... Mais il est très embarrassé : il vient d'acheter un anneau en or comme par hasard exactement identique à celui que Viola Giordano a perdu !!! Il vous demande de lui rendre sans qu'elle le sache : en le cachant dans une de ses commodes.

Donc soit vous choisissez de l'aider et cachez l'anneau comme prévu, soit vous le dénoncez auprès de Viola. Dans les deux cas, vous recevrez de l'or en récompense.

**Mort au chef des bandits 1**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Brunwulf Libre-Hiver habite à Vendaume. Il est un peu écoeuré des agissements d'Ulfric un peu trop ... chauvins disons. Si son Jarl apprend qu'un groupe de Nordique est en danger, il envoie ses hommes ; mais si au contraire c'est une autre ethnée qui demande de l'aide, rien ne sera fait pour elle. C'est pourquoi il vous demande d'éliminer un groupe de coupe-jarrets qui ne menacent pas les terres nordiques. Il vous enseignera un point en Armure Lourde et vous offrira en plus de l'or pour vous remercier !

**Mort au chef des bandits 2**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Annekke Haute-Roc habite et travaille avec son mari au Gué de Sombreflot. Elle a repéré un bandit qui doit sûrement camper non loin d'ici. Elle vous demande de lui régler son compte ! En remerciement elle vous enseigne un point en Armure Légère et vous propose de vous accompagner lors de vos futurs voyages :-)

**Précieux cadeaux**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Torbjorn Brise-Bouclier se promène dans les rues de Vendaume. Lui et sa femme sont en deuil suite au décès de leur fille. Il vous demande de trouver une Amulette d'Arkay qui pourrait aider sa femme dans cette difficile épreuve. La récompense est de l'or.

Il existe un Autel d'Arkay dans les montagnes au nord de l'Auberge de la Porte Nocturne et à l'ouest du Mont Anthor.

**Fouiller le donjon (bandits)**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Shahvee travaille au port de Vendaume. Elle est nostalgique de sa terre natale le Marais Noir. Pour mieux se sortir de sa petite condition, elle avait commencé à prier Zénithar, le Dieu de la Richesse ; mais elle s'est fait voler son amulette par une bande de voleur. Et après lui avoir ramené, elle vous enseigne un point en Armure Légère et un point en Crochetage :-)

**Fouiller le donjon (grottes) 1**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Oengul Durenclume travaille à la forge de Vendaume. Il est en train de forger une copie de l'Épée de la Haute-reine Freydis. Cependant il sait où se trouve l'originale ; et si vous lui rapportiez, il vous enseignera un point en Forgeage en récompense.

**Fouiller le donjon (grottes) 2**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Roggi Barbe-Nouée travaille à la Mine de Brûlevapeur, juste au nord du Bosquet de Kyne. Il vous explique que son ancêtre Lenne a perdu le Bouclier Familial. Si vous lui rapportez, vous recevrez un point en Parade en récompense et de plus Roggi acceptera de vous tenir compagnie lors de vos prochains voyages ^^

**Le sel de givre de Dravynea**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Dravynea la Tisseuse de pierre est à l'Auberge du Bois Tressé au Bosquet de Kyne. Elle vous explique qu'elle fabrique des potions pour les mineurs à base de Sel de Givre ; ces potions ont la particularité de rendre beaucoup plus supportable la chaleur étouffante des tunnels. Mais elle n'a plus de Sels de Givre. Si vous lui en ramenez un (ouï ouï un seul suffit ^^), elle vous enseignera un point en Altération en remerciement :-)

**Un maître impitoyable**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Kjar est le capitaine d'un navire amarré aux docks de Vendaume. Il vous demande d'exterminer un groupe de bandit et leur chef dans un lieu donné. Il vous offre de l'or en récompense.

## 7 - FORTDHIVER

### *Devenir Thane de Fortdhiver*

Pour devenir Thane de Fortdhiver, il faut :

- Parler au Jarl Korir comme quoi vous cherchez du travail : aller fouiller une grotte pour lui ramener le Heaume de Fortdhiver (quête *Fouiller le donjon (Jarl - grottes)*).
- Aider 3 compatriotes de la région de Fortdhiver (voir les quêtes suivantes).

Ceci fait, il vous nomme officiellement Thane de Fortdhiver et vous offre la Lame de Fortdhiver.

### *Meurtres au Phare d'Hiveronde*

*Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.*

Le Phare d'Hiveronde ne se situe pas près de l'eau comme on pourrait le penser mais en pleine montagne à l'ouest de Saarthal.

Lorsque vous entrerez dans le phare, vous découvrirez le cadavre d'une Rougegarde prénommée Ramati. Sur elle, vous pouvez lire le journal d'Habd 📖. Vous comprenez que Ramati est la femme d'Habd ; elle a été tuée par le Chaurus dont le cadavre gît non loin de la cheminée. Vous ne trouvez personne d'autre sur place.

Dans une des pièces voisine, vous pouvez lire le journal de Ramati 📖, et dans l'autre celui de sa fille Sudi 📖.

Ainsi donc vous savez que vous pouvez récupérer la clé de la cave en fouillant l'urne posée sur la cheminée ... à moins que vous ne préfériez travailler votre talent de crochetage sur cette porte fermée avec une serrure de niveau maître !

*Le bocal contenant une luciole est un objet unique purement décoratif qui ne sert à rien ^^ Mais vous pouvez toujours le récupérer pour votre collection !*

De la cave, vous repérez un étroit chemin menant vers l'Abyesse d'Hiveronde ... brrrr flippant isn't-it ?

Les Abysses sont habitées par une colonie de Chaurus et par quelques Falmers. Le deuxième cadavre que vous trouverez sera celui de Mani puis ensuite celui de Sudi. D'ailleurs à ses côtés, vous pouvez lire deux lettres 📖 ... Enfin plus loin dans les Abysses, vous arriverez face au roi de cette colonie, un Chaurus Faucheur. Dans ses entrailles, vous récupérerez la dépouille d'Habd (... enfin du moins sa tête !) ainsi que la clé du phare.

Et comme l'a indiqué Ramati dans son journal, la dernière volonté d'Habd était de placer son corps dans le brasier du phare. Et si vous vous en chargiez afin que cette famille repose en paix ? Vous recevrez alors le pouvoir Repos du Marin qui augmente de 10% l'efficacité des sorts de guérison !

Quant à la clé, elle vous sert à ouvrir le coffre ^^

### *L'âge de raison*

*Cette quête possède bien un titre anglais dans le Création Kit "Coming of age" que j'ai donc traduit. Cependant elle ne possède aucuns objectifs.*

Devant le Tertre de Fierlé, Salma et Beem-ja se réchauffent près d'un feu. Salma vous explique qu'il y a un trésor dans le tertre mais l'Argonien refusait jusque-là d'y aller ... Cependant, maintenant que vous êtes là, ils finissent par entrer !

Et comme ils combattent bien, laissez-les donc se débrouiller tous seuls :-D

Vous devrez ouvrir 2 grilles : la première par une chaîne se situant dans un renfoncement sur la gauche et la seconde par une chaîne située en hauteur derrière vous.

Apparemment, les deux pillards sont à la recherche de la tombe de Gathrik ... que vous finirez par déloger et tuer !

Mais les intentions de Beem-ja ne s'arrêtent pas là : il a besoin de votre sang pour absorber toute la puissance du Seigneur de Guerre Gathrik ! Il tentera donc de vous tuer en réanimant le Draugr ... Mais en vain :-)

Sur le trône, vous trouverez une arme et un bouclier ; d'autres trésors sont stockés dans un coffre.

Salma possède cette lettre sur elle 📖 ; et Beem-ja celle-ci 📖. Le père de Salma avait raison ...

### *Noms oubliés*

*Cette quête possède bien ce titre dans le Création Kit, mais ne possède aucun objectif, et donc n'apparaît nulle part dans votre journal de quête.*

Lors de la quête principale de l'Académie de Fordhiver, vous serez amené à vous promener dans l'Hyposcole Noire. Cet endroit renferme notamment une étrange main daédrique ouverte avec le symbole de l'Oblivion au niveau de la paume.

Un rapport sur l'incident de l'Hyposcole 📖 vous en apprend plus sur cet objet. Des étudiants ont été retrouvés morts près de cette relique. Ils avaient apparemment réussi à l'activer à l'aide de 4 anneaux. Vous trouverez les anneaux dans un coffre à l'Arcanaeum :

- L'Anneau de Balwen est en or monté d'un saphir.
- L'Anneau de Katarina est en or monté d'un diamant.

- L'Anneau de Þíthi est en or monté d'une émeraude.
- L'Anneau de Treoy est en argent monté d'un rubis.

Vous devrez placer ces anneaux sur les doigts de la relique mais pas de panique ! Vous ne pouvez pas vous tromper car si vous choisissez un des Anneau pour le mauvais doigt alors rien ne se passe. Seuls les "bons" anneaux sont placés sur les "bons" doigts à savoir :

- L'Anneau de Balwen sur l'annulaire.
- L'Anneau de Katarína sur l'index.
- L'Anneau de Þíthi sur l'auriculaire.
- L'Anneau de Treoy sur le majeur.

C'est alors que le Drémora Velehk Sain apparaît ! Sans le savoir, vous avez rompu le sort de capture qui le maintenait prisonnier dans ce gant ! Il vous propose un marché : vous le libérez complètement et il vous donnera l'emplacement de son trésor ... La seule chose à prononcer est cette phrase : Velehk Sain, je te libère.

Et le pire, c'est qu'il tient parole ! Il vous donne une carte au trésor :



Et c'est très simple pour le trouver ^^ Une pitite carte est dessinée dans la grande carte : elle indique l'endroit où chercher à l'ouest de l'Académie de Fortdhiver. Il est facile à repérer : le trésor est au sud-ouest du Tombeau d'Ysgramor, au pied d'un autel de Talos.



Le Casier de Velehk Sain apparaîtra dès que vous vous approcherez de l'endroit. Il contient de nombreuses pierres précieuses, de l'argent, de l'argenterie et des armes :-)

## Le Tertre d'Yngol

*Une fois n'est pas coutume : cette quête possède un titre et des objectifs, mais rien ne s'affichera dans votre journal de quête !*

Lorsque vous arriverez pour la première fois à Fortdhiver, vous surprendrez une conversation dans la rue entre Birna et son frère Rannír. Et visiblement, ce dernier n'en fout pas une pour ramener de l'argent au foyer !

En discutant un peu avec Birna, elle vous explique qu'elle a récupéré une griffe à placer dans le Tertre d'Yngol ... Mais elle préfère vous la vendre pour 50 po plutôt que de risquer sa vie dans un tombeau !

Bien évidemment, elle ne vous dira pas où se trouve ce tertre ... Mais moi oui ^^ A partir des écuries de Vendaume, continuez sur la route à l'est qui longe la rivière et vous tomberez dessus inévitablement :-)

À l'entrée du tombeau, le livre intitulé *Yngol et les esprits marins* vous apprend qu'Yngol était le fils d'Ysgramor.

Tout au long de votre exploration dans le tertre, vous serez accompagnés par des boules d'énergie bleues ^^

Vous trouverez un érudit mort dans une salle. L'énigme de cette salle se résout grâce aux notes trouvées sur le cadavre.

La solution est simple :

- à l'endroit où l'eau tombe du plafond, vous devez tourner le pilier afin que le dauphin soit face à vous.
- Là où de l'herbe et des fougères ont poussé, vous devez tourner le pilier pour faire apparaître le serpent.
- et enfin, pour le dernier pilier, celui que la lumière du ciel vient éclairer, vous devez y faire apparaître l'aigle.

Vous réveillerez dans la dernière salle l'Ombre d'Yngol. Cet esprit est très puissant malheur à vous !!!!

Et à vous son casque unique ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque d'Yngol	Augmente la résistance à la glace de 30%	8	21	165	1 lingot d'acier

### **Fouiller le donjon (Jarl - grottes)**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Jarl Korir de Fortdhiver vous demande de lui ramener le Heaume de Fortdhiver perdu durant l'Ère Première. La récompense est de l'or.

### **Un tout petit vol**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Malur Seloth est le Chambellan du Jarl Korir de Fortdhiver. Et cet idiot fait croire à son Jarl qu'il fait partie de l'Académie de Fortdhiver alors qu'il ne maîtrise absolument pas la magie ! Pour conserver ses apparences, il vous demande de voler le bâton de magicien appartenant à Nelacar, qui loge dans une chambre du Foyer Gelé :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	VALEUR
Bâton de prépotence	Les créatures et les personnages de niveau 8 et inférieur fuient le combat pendant 60 secondes	3	5

Pour vous remercier, il vous enseignera un point en Eloquence.

### **Petite discussion**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Ranmir boit au Foyer Gelé, l'Auberge de Fortdhiver. Si vous lui parlez, il vous envoie promener ! Il veut se saouler en paix ! Haran, la tenancière, vous explique qu'il doit une ardoise très importante à l'établissement ... Et avec une bonne persuasion, Ranmir acceptera de payer ... Quand il sera prêt ! Et si votre persuasion ne fonctionne pas, n'hésitez pas à en venir aux mains :-p

Haran vous offre une pièce d'armure et une arme en récompense (pour ma part des gantelets en peau et un marteau d'acier).

*Et si vous voulez en savoir plus sur Ranmir, Dagur, le mari d'Haran, pourrait vous raconter de ces histoires !*

### **Noyer son chagrin dans l'alcool**

Cette quête possède bien un titre anglais dans le Création Kit "Drowned Sorrows" que j'ai donc traduit. Cependant elle ne possède aucuns objectifs.

Dagur vous explique que Ranmir n'a pas toujours été alcoolique : c'était autrefois un homme heureux, jovial et ... amoureux. Il était fiancé à une certaine Isabelle Rolaine qui a tout bonnement disparu un jour, sans laisser de traces :- ( et Ranmir est convaincu qu'elle l'a quitté pour un autre homme ...

Haran vous avoue un secret qu'elle n'a pas osé dire à son mari : elle a vu Ranmir s'énerver fortement et parler d'Isabelle qui l'a quitté pour un certain Vex habitant Faillaïse ...

Sauf que Vex ... n'est pas un homme ! Cette femme, membre de la Guilde des Voleurs, est tout simplement une grande amie d'Isabelle ! Et elles se sont effectivement croisées : Isabelle est partie chercher un trésor de valeur du côté de la Grotte de Sourcechaude.

*Sauf que la Grotte de Sourcechaude n'existe pas dans le jeu ... J'ai donc du tricher un peu et chercher via le TESCS où était placée Isabelle Rolaine dans le jeu :-/*

Vous trouverez le cadavre de la jeune femme à l'entrée de la Grotte de la Chute d'Hob ; sur elle, une lettre  est destinée à son amoureux.

*Donc pas de récompense pour cette quête !*

### **Apprentis disparus**

Cette quête possède bien ce titre dans le Création Kit, mais ne possède aucun objectif, et donc n'apparaît nulle part dans votre journal de quête. D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête ...

Phinis Gestor, de l'Académie de Fortdhiver, vous parle de 4 jeunes apprentis de l'Académie qui ont disparus. Malheureusement, comme il n'y a pas d'objectifs, ils n'y a donc pas d'indication sur votre carte pour les retrouver ... Mais je vais vous aider ^^

Au sujet d'Ilas-tei, Phinis vous dit : *elle s'exerçait aux sorts d'illusions. Elle rencontrait des difficultés avec les sorts apaisants, il me semble, mais elle ne travaillait que sur des ragnards.* Vous trouverez son cadavre au pied d'un Autel de Talos situé tout au nord de Bordeciel, tout près du Tombeau d'Ysgramor. Vous y verrez une cage, des ragnards morts, et des parchemins contenant la magie Calme ... qui n'auront apparemment pas fonctionné MDR. Vous pouvez ramasser l'anneau d'Ilas-Tei.

*Phinis vous parle d'Ilas-Tei comme étant une Argonienne ... Mais c'est bien un Argonien que vous découvrirez !*

Au sujet d'Yisra, Phinis vous dit : *si mes souvenirs sont bons, Yisra essayait d'améliorer les sorts d'aura de feu pour qu'ils soient mieux adaptés à l'environnement rude de Bordeciel.* Vous trouverez le cadavre calciné d'Yisra au nord de Bordeciel, près de la côte, entre Aubétoile et le Tombeau d'Ysgramor, au sud d'Yngvild. Visiblement, cette jeune mage n'a pas réussi à maîtriser son sort de feu PTDR. Vous pouvez ramasser son collier :)

Enfin, pour les deux derniers apprentis, Phinis vous explique : *il y a également Borvir et Rundi. Bien qu'ils soient jumeaux, ils parviennent rarement à tomber d'accord. Ces deux garçons sont obsédés par l'hydromel. Ils sont convaincus qu'ils pourraient concocter une boisson capable de rivaliser avec l'Hydrhonning. Ils parlaient d'utiliser la magie de glace pour refroidir l'hydromel. C'était pour moi une perte de temps, mais l'archimage leur a donné l'autorisation d'essayer.* Borvir est très facile à trouver : il est mort dans le Recoin du Voyageur, un tertre au sud-est de Fortdhiver ; vous trouverez sa dague près de son cadavre. Quant à Rundi, son corps gît au pied d'un petit autel à mi-chemin entre le Recoin du Voyageur et Fortdhiver ; sa dague est posée sur l'autel.

*Dans le Recoin du Voyageur, vous pourrez ramasser la Carte au Trésor II dans le sac à dos posé par terre près de la petite table.*

D'avoir trouvé les quatre apprentis ne vous apportent rien d'autre qu'une satisfaction mitigée XD

## 8 - HAAFINGAR

### Devenir Thane d'Haafingar

Pour devenir Thane d'Haafingar, il faut :

- Entrer dans le Palais Bleu et assister à la conversation entre Varnius Junius, un messenger de Pndragon, et la Jarl Elisif.
  - Voir avec Falk Barbebraise, le Chambellan de la Jarl, au sujet de la requête de ce messenger ; la quête *L'Homme qui riait au Loup* se lance.
  - Terminer la quête.
  - Parler à Elisif qui aura désormais confiance en vous et accepter sa requête en plaçant son offrande sur un Autel de Talos (quête *Hommage à Elisif*).
  - Parler à Elisif qui vous autorisera à acheter le Manoir de Hauteflèche auprès de son Chambellan, Falk Barbebraise.
  - Aider 5 compatriotes de la région d'Haafingar (voir les quêtes suivantes).

Ceci fait, la Jarl Elisif vous nomme officiellement Thane d'Haafingar et vous offre la Lame d'Haafingar ; votre Huscarl est Jordis la Guerrière.

### L'homme qui criait au loup

*Vous avez peut-être entendu des rumeurs au sujet d'un certain Varnius Junius qui s'est arrêté au Palais Bleu, l'air inquiet*

... Lorsque vous arriverez pour la première fois dans la Salle du Trône du Palais Bleu, Varnius Junius, un messenger de Pndragon est venu demander de l'aide auprès de la Jarl Elisif. En effet, d'étranges lueurs émanent de la Grotte du Crâne du Loup ! Malgré le désaccord de la Mage de la Cour, Sybelle Stentor, Elisif vous demandera de voir avec son Chambellan au sujet de cette grotte.

Le Chambellan s'appelle Falk Barbebraise ; il vous demande de mettre fin à ce qu'il se passe dans la Grotte du Crâne du Loup ... Alors en route mauvaises troupes !

De la Grotte du Crâne du Loup, vous accédez aux Ruines. Et effectivement, vous apercevez d'étranges lueurs :



Et plus vous avancez vers ces lueurs, plus vous entendez cette invocation :

*Reine-louve. Entends notre appel et éveille-toi. Nous invoquons Potéma !  
Tu as trop longtemps subi le long sommeil de la mort, Potéma.  
Nous t'en délivrons. Entends-nous, Reine-louve ! Nous t'invoquons !  
Nos voix scandent ton nom et le sang de l'innocent t'est offert, Reine-louve !*

Des Nécromanciens tentent d'invoquer Potéma la Reine-Louve ! Bref, mettez fin à ces agissements magiques ! Et Falk Barbebraise vous récompensera par de l'argent ^^

### Le Réveil de la Reine-Louve

Peu de temps après avoir rendu service à Falk Barbebraise, ce dernier vous envoie un courrier 📧 car il a à nouveau besoin de vous :-)

Le Chambellan vous explique que malheureusement, le rituel de Potéma auquel vous pensez avoir mis fin a réussi : Potéma s'est échappée sous forme éthérée. Il vous envoie auprès du Prêtre d'Arkay Styrr pour qu'il vous en dise plus.

Potéma était une ancienne Reine de Solitude et une des plus dangereuses Nécromancienne ; voici sa biographie écrite en 8 volumes : 📖. D'ailleurs le volume 1 vous donne 1 point en Crochetage ^^

Styrr vous explique que Potéma s'est retranchée dans ses catacombes : vous devez retrouver ses ossements afin que le Prêtre les sanctifie.

En entrant dans les Catacombes de Potéma, vous trouverez une représentation de la Nécromancienne :



Potéma est ravie de votre venue ; elle vous dit : Vous voilà enfin. L'héroïne qui m'a épargné la résurrection rentre au bercail. Je vous dois beaucoup, mon enfant. Lorsque vous mourrez, je vous ressusciterai pour que vous puissiez prendre votre place à mes côtés.

L'armée de la Nécromancienne est constituée de Draugrs mais aussi de Vampires, donc attention à ne pas vous faire contaminer ! Des Catacombes, vous entrez dans le Refuge de Potéma, puis dans son Sanctuaire où ça va se corser un peu :-D ... Potéma réveillera son armée et vous serez vite submergés si vous n'êtes pas suffisamment rapide !!!

*Ma technique a été de rester dans la petite salle devant la grande salle où elle vous attend et où elle réveille son armée. En restant en Furtivité, mon arc a été d'une efficacité redoutable mouhahahahaha !!!!*



Son armée vaincue, la Nécromancienne vous attendra sur son trône. Il ne vous reste plus que lui donner une petite leçon une bonne fois pour toute et ramener son crâne à Styrr.

Falk Barbebraise sera vraiment reconnaissant. En plus d'or, il vous offre en récompense un Bouclier de Solitude.

### Extinction des feux

Vous croiserez Jaree-Ra dans les rues de Solitude. Lui et sa sœur Deeja sont collectionneurs de trésors. Il vous propose un petit boulot qui pourrait vous rapporter gros :-): il vous demande d'éteindre le feu du Phare de Solitude afin de faire en sorte qu'un bateau au nom de Brise-Glace s'échoue. Ce bateau contenant beaucoup de trésors, il vous promet votre part du gâteau ; il vous assure aussi que l'équipage sera secouru.

Mais après avoir éteint le Phare, quand vous arriverez sur les lieux du naufrage, vous trouverez l'équipage sauvagement massacré par Deeja et ses hommes ... Elle tentera d'ailleurs de vous tuer !

Je crois que vous vous êtes fait avoir en beauté ... Que cela ne tienne : partez sur le champ faire la peau à ce traître de Jaree-Ra !!! Il se cache avec le magot du bateau dans la Grotte de l'Aviron Brisé.

### **Retour en grâce**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

La première fois que vous mettrez les pieds à Solitude, vous assisterez à l'exécution de Roggvir. Sa nièce Svari est dans la foule ; et après l'exécution, elle vous parlera de sa mère Greta (qui est donc la sœur de Roggvir) qui ne vient plus prier au Temple des Divins.

Greta vous dit qu'elle retournerait bien au Temple mais ... pour cela elle vous demande de récupérer l'Amulette de Talos sur le corps de son frère.

Vous trouverez le corps dans la Nécropole ; ceci dit, n'importe quelle Amulette de Talos fera l'affaire !

Greta vous offre de l'or en remerciement.

### **Petite discussion**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Octieve San boit dehors, devant le Ragnard Pervers à Solitude. Il est vieux, pauvre et surtout endetté jusqu'au cou ! Ce serait à cause d'un certain Irnskar ... Et si vous alliez lui parler ?

Vous pouvez soit payer les dettes que doit Octieve, soit intimider Irnskar, le persuader, ou même parlementer à coup de baffes ! Quel que soit votre choix, si vous réussissez, Octieve San vous apprend gratuitement un point dans la compétence Deux Mains ^^

### **Mort au chef des bandits**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Ahtar est le bourreau de Solitude. Il vous demande un petit service : il a laissé s'échapper un bandit des geôles de la Prison de Solitude ... Il a répandu la rumeur comme quoi ce prisonnier était mort. Mais s'il réapparaissait, ce serait bien fâcheux pour lui LOL. Vous devez donc faire taire à jamais cet affreux jojo. La récompense est de sonnante et rébuchante ^^

### **Vampire à tuer**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Sybillie est la Mage de la Cour de Solitude ; vous la trouverez au Palais Bleu. Elle vous demande de trouver un repaire de Vampire et de les exterminer (surtout leur chef ^^). Elle vous enseigne un point en Illusion et vous offre un bijou en remerciement.

### **Précieux cadeaux**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Le Capitaine Aldis est à Mornefort, à Solitude. Il vous demande de lui trouver un exemplaire du livre intitulé *Le Miroir* afin que ses hommes lisent et apprennent le maniement du bouclier plutôt que de boire le soir. Il vous enseigne un point en Parade en remerciement (en plus de celui appris en lisant le livre ^^)

### **Fouiller le donjon (grottes)**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Noster est un mendiant arpentant les rues de Solitude. Autrefois il était un Éclaireur de la Légion Impériale. Mais un jour, il a perdu son casque dans une grotte et les malheurs se sont accumulés. Lorsque vous lui rapporterez, il vous enseignera un point en Furtivité ^^

### **L'Hydromel du Souffle du Dragon**

Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.

Olda travaille à la scierie de Pontdragon. Elle vous explique que son mari alcoolique avait promis d'arrêter de boire ... Sauf qu'il lui a menti et qu'il a caché des bouteilles d'Hydromel ! Elle sait que c'est dans une caverne gardée par des loups ... Et vous allez devoir vous débrouiller avec ça car il n'y a pas de pointe sur votre carte !

Mais Tatïe Lïlou va vous aider ^^ Vous longez la rivière en direction du sud-ouest. Vous passez 3 cascades et vous verrez sur votre droite (du moins vers le nord lol) des ruïnes types dolmens. La caverne est toute proche à l'ouest de ces ruïnes ; elle est gardée par trois loups.

Ensuite vous avez le choix de donner la bouteille d'Hydromel du Souffle du Dragon à Oïda et elle vous donne de l'or en récompense ou à son mari Horgeïr qui vous remerciera en vous entraînant un point en Parade.

### **Hommage à Elisif**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Comme vous le savez le mari d'Elisif, le Haut-Roi Torygg de Bordeciel est mort assassiné. Mais Elisif vous avoue qu'après son enterrement, elle a fait des offrandes à tous les Dieux, sauf à Talos.

Le Culte de Talos est interdit en Tamriel suite à la guerre entre les Thalmors et l'Empire ; ce fût une des conditions pour que les Thalmors se retirent de Cyrodïil.

Elle vous donne donc la Corne de Guerre de son mari pour que vous la placiez sur un Autel de Talos. Et pour vous remercier, vous avez le droit d'acheter le Manoir de Hauteflèche dans sa ville :-)

### **L'Étoffe du Jarl**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Taarïe et sa soeur Endarïe tiennent la boutique Friperie Fantaisie à Solitude. Taarïe vous montre clairement que vous n'êtes pas au goût du jour en matière de mode avec votre tenue ... En gros elle se fo...moque de vous XD. Si vous allez au Palais Bleu voir la Jarl Elisif, il vous faut une tenue bien plus décente ! Alors elle vous en prête une et vous demande de faire de la pub de leur magasin auprès d'Elisif.

La Jarl Elisif aimera beaucoup votre tenue et vous assure qu'elle passera commande à Friperie Fantaisie pour renouveler sa garde-robe :-)

Taarïe vous laisse la tenue en remerciement et vous récompense en plus avec de l'or ^^

### **Livraison**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Sorex Vinius travaille au Ragnard Pervers à Solitude. Il vous demande de livrer une bouteille de rhum Stros M'Kaï pour le Chambellan Falk Barbebraïse ; vous le trouverez au Palais Bleu. Falk vous donnera de l'or en récompense.

### **Pas de nouvelles, bonnes nouvelles**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Angelïne Morrard tient la boutique Breuvages d'Angelïne à Solitude. Elle est inquiète de ne pas avoir reçu de nouvelle de sa fille Fura depuis longtemps. Fura s'était enrôlée dans la Légion et était partie pour une mission à Blancherive. Angelïne vous demande donc de parler au Capitaine Aldis. Malheureusement ce dernier vous donnera une bien triste explication : l'agent Morrard est morte dans une embuscade tendue par les Sombrages :-)

### **Le vin épîcé**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Évette San vend du Vin Épîcé sur la place du marché. Elle attend désespérément une cargaison d'épices en provenance de la Compagnie de l'Empire Oriental. Elle vous demande de parler à Vittoria pour accélérer un peu les choses. Sauf que Vittoria vous explique qu'elle n'a pas livré Évette parce qu'elle lui doit déjà 2 000 po !!! A vous de voir si vous voulez payer à sa place, persuader ou intimider Vittoria ... En cas de réussite, Évette vous donnera 2 bouteilles de son vin épîcé en récompense ...  
HDS

## **9 - HJAAALMARCHÉ**

### **Devenir Thane d'Hjaalmarche**

Pour devenir Thane d'Hjaalmarche, il faut :

- Faire la quête *Repose en paix* donnée par la Jarl Idgrod Aïledejaïs.
- Aïder 3 compatriotes de la région d'Hjaalmarche (voir les quêtes suivantes).

## Une Légende Interdite

Il existe plusieurs façons de commencer cette quête. Pour ma part, elle s'est enclenchée après avoir lu le livre intitulé *Légendes Perdus* 📖. Ce livre mentionne aussi la Dame Pâle et Faolan l'Égale Carmin ... Mais ce sont d'autres quêtes à résoudre ^^

Ainsi, durant l'Ère Première, Gauldur, un mage renommé et apprécié fût assassiné. On ne sait pas si c'est l'acte d'un de ses trois fils ou celui d'Harald, Haut-Roi de Bordeciel. Quoiqu'il en soit, ses trois fils, Sigdis, Jyrik et Mykrul furent ensuite pourchassés et tués par l'armée d'Harald menée par Geïrmund, son mage de combat. Et le livre mentionne que l'un des frères aurait péri dans les ruines de Folgunthur.

À côté de l'entrée du tertre, vous trouverez un campement abandonné et surtout le journal de Daynas Valen 📖 ... Apparemment cet homme est sur la même piste que vous ! Et vu que le campement est encore présent, lui et ses mercenaires doivent être encore dans le tertre.

Effectivement, dès l'entrée du tertre, les cadavres des acolytes de Daynas jonchent le sol. Folgunthur est infesté de Draugr mais pas suffisamment doués pour vous ralentir :-)

Plus loin, vous trouverez Daynas Valen ... mort. Ce malheureux n'a pas réussi à réaliser son rêve et tant mieux pour vous ! Prenez sur son corps la Griffes de Dragon en Ivoire et ses notes 📖 grâce auxquelles vous comprenez la vérité de l'histoire !

Daynas était à la recherche des trois fragments de l'Amulette de Gauldur ... Ben il n'en aura plus besoin maintenant XD

### Mikrul Gauldurson

Ainsi c'est Mikrul qui a été enterré ici, à Folgunthur. Vous devez donc continuer pour arriver jusqu'à lui.

Lorsque vous arriverez face à quatre leviers à actionner pour lever les grilles en face de vous, voici l'ordre à respecter pour que toutes les grilles se lèvent : le premier sur votre droite, le second au fond à gauche et le troisième le premier sur votre gauche ^^

Ensuite pour ouvrir la grande grille au sol afin de continuer jusqu'à la Crypte de Folgunthur, vous devez mémoriser les symboles dans la petite salle voisine, puis actionner le petit levier par terre pour que la seconde salle voisine s'ouvre et ainsi bouger les piliers afin que les mêmes symboles soient mis en évidence. Revenez ensuite dans la grande salle et tirez sur la chaîne ^^

Mikrul vous attend ici, protégé par des Esclaves Draugr. Il possède comme prévu un des fragments de l'Amulette de Gauldur (qui renforce votre Santé de 30 pts) mais aussi Noirlame, une épée unique et levellée :

NIVEAU	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMÉLIORATION
1 - 11	Absorbe 5 points de santé à la cible	27	12	8	25	1 lingot d'acier
12 - 18	Absorbe 10 points de santé à la cible	25				
19 - 26	Absorbe 15 points de santé à la cible	16	15	11	50	
27 - 35	Absorbe 20 points de santé à la cible	23				
+ 36	Absorbe 25 points de santé à la cible	27				

Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Souffle Glacé ^^

### Jyrik Gauldurson

Vous devez vous rendre à Saarthal ... Or si vous n'avez pas commencé les quêtes de l'Académie de Fortdhiver, cet endroit sera fermé à clé et la porte n'est pas crochetable !!! Donc si c'est le cas, partez pour Fortdhiver et parlez à Faralda près du pont menant à l'Académie, après un test simple et une visite des lieux, vous serez accepté en tant qu'élève magicien ^^ Heureusement Saarthal est accessible dès la deuxième quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal :-)

Je vais donc recopier en partie la quête :

Après votre admission à l'Académie de Fortdhiver, Tolfdir vous donne rendez-vous à Saarthal : l'Académie organise des fouilles sur ce qui serait la plus ancienne ville de Tamriel, particulièrement des recherches sur les sceaux magiques placés sur les tombes.

Sur le site de fouille, Tolfdir vous demande d'aider Arnél Gane ; il s'occupe de répertorier les découvertes. Arnél vous demande de rattrouper 4 artefacts magiques restants : trois anneaux (votre Santé est augmentée de 20 points) sont dissimulés par terre et l'amulette de Saarthal est placée sur une porte. Cette amulette est un objet unique :

NOM	ENCHANTÈMENT	VALEUR
Amulette de Saarthal	Renfort de tous vos sorts 3 %	100

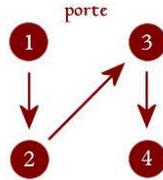
Mais dès que vous la prendrez, des grilles se soulèveront et vous serez prisonnier de la petite pièce ! Tolfdir vous suggère alors d'utiliser le pouvoir de l'Amulette pour tenter de sortir de cette prison de fortune ... De fait, dès que vous porterez l'Amulette, la porte sera entourée d'une sorte d'halo étrange. Ensuite, Tolfdir vous dit d'utiliser votre magie sur la porte. Et effectivement, n'importe quel sort de destruction la fera exploser et les grilles s'abaisseront enfin ^^

Ainsi Tolfdir et vous entrez dans une petite pièce qui n'a pas encore été fouillée : plusieurs cercueils entourent une table. À ce moment, quelque chose d'étrange a lieu, comme si le temps restait en suspend ... Puis Nerien, un membre de l'Ordre des Psijiques apparaît. Mais Tolfdir n'a rien vu ni entendu bien qu'il ait senti comme une atmosphère étrange ...

Tolfdir ne comprend pas pourquoi l'Ordre des Psijique vous ait contacté car d'après lui ils n'ont aucun lien avec Saarthal ... Puis il décide de rester dans la salle suivante pour l'étudier et vous demande de continuer seul dans Saarthal.

Saarthal est un tombeau plutôt linéaire où vous devrez résoudre deux petites énigmes :

- La première consistera à faire tourner des piliers afin de faire correspondre le symbole sur le pilier avec celui sur le mur juste derrière.
- La seconde est un peu plus tordue : le principe est le même à savoir faire correspondre le symbole du pilier avec celui du mur mais lorsque vous tournez un pilier, les autres s'actionnent automatiquement ! Voici donc l'ordre des piliers à actionner :



Puis Tolfdir vous rejoint juste avant que vous n'entriez dans une immense salle contenant un magnifique orbe magique.

Cet orbe est gardé par Jyrík Gauldurson. Il est invincible ! Tolfdir comprend que sa puissance est liée à l'Orbe ! Il concentre alors sa magie sur l'Orbe et vous demande d'en profiter pour tuer le Draugr ! Jyrík Gauldurson possède sur lui un des fragments de l'Amulette de Gauldur (qui renforce votre Magie de 30 pts) ; et sur un autel, vous pouvez aussi ramasser le Bâton de Jyrík qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
Bâton de Jyrík Gauldurson	La cible reçoit 25 points de dégâts et le double de dégâts magiques	17	5

*Vous trouverez un des trois Mots de Puissance du Cri Cri de Glace sur le chemin du retour ^^*

### Sígdís Gauldurson

Vous savez que Sígdís est enterré dans la Demeure de Geírmund, alors go poutrage de Draugr !!! L'aîné des trois frères est apparemment le plus dangereux, le seul à avoir défié Geírmund ! Mais on s'en moque, feu patate poutrage de Draugr :-D

La Demeure de Geírmund est relativement petite par rapport aux autres tertres visités. Une énième énigme avec des piliers à tourner afin de faire correspondre les symboles ne déroge pas à la règle et vous attend.

Vous trouverez le cadavre de Geírmund avec sur lui la clé qui vous permettra de continuer. Vous pouvez y lire son épitaphe .

Plus loin, le pont s'abaissera si vous actionnez le bon levier ... C'est à dire celui situé **derrière** vous ... Ah ? Vous avez actionné celui juste devant, ça fait mal les piques hein ? MDRRR

Sígdís vous attend dans une salle avec trois plates-formes. Et dès que vous vous approchez de son cercueil, il sortira puis se téléportera derrière vous où il aura invoqué deux illusions le représentant !!! Donc le but est de trouver le vrai Sígdís et il vous le fera vite savoir avec son Cri qui vous propulse à l'autre bout de la pièce aïe.

Mais en fait c'est extrêmement simple de le tuer. Dès qu'il sort de sa tombe, frappez-le le plus possible au corps à corps. Ensuite il va se téléporter et se diviser ; placez-vous immédiatement en mode discrétion derrière la formation rocheuse près du cercueil et attendez d'être caché. Vous avez alors tout le temps de les observer et si vous regardez bien, les illusions de Sígdís sont bleutées :-D il ne vous reste plus qu'à pointer votre arc vers le vrai Sígdís (dont la vie sera plus basse que ses illusions puisque vous l'avez déjà touché !). Il ne sera pas très content certes et se téléportera lui et ses illusions dans un autre ordre sur les plates-formes : retrouvez-le et achevez-le !!!

*Bon ok, cette méthode est très facile avec mon voleur de haut niveau et elle évite le corps à corps :-p*

Sígdís possède comme prévu un des fragments de l'Amulette de Gauldur (qui renforce votre Vigueur de 30 pts) mais aussi l'Arc Noir, un arc unique et levelé :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
1 - 11	Absorbe 10 points de magie	23	12	8	25	1 lingot d'acier
12 - 18	Absorbe 15 points de magie	31				
19 - 26	Absorbe 20 points de magie	22	18	14	50	
27 - 35	Absorbe 25 points de magie	35				
+36	Absorbe 30 points de magie	42				

Et voilà ! Vous avez les trois fragments de l'Amulette de Gauldur, vous devez maintenant vous rendre à son tombeau, au Rocher d'Éaulointaine.

À l'entrée, vous ramassez une Griffe de Dragon en Émeraude. Et sur le piédestal, un ancien édit vous met en garde :

*Que cet endroit soit à jamais oublié.  
Qu'il soit anéanti par les turpitudes de l'histoire.*

*Que jamais Homme ni Mer n'en parle.  
Que son nom se perde dans la nuit des temps.*

*Vous qui entrez ici, sachez-le :  
Des vies ont été perdues pour condamner cet endroit.  
Faites honneur à ceux qui ont péri ici.  
Repartez et laissez-les à leur repos.*

Ok mais bon on n'a pas fait tout ce chemin pour rien !

La Griffes de Dragon en Émeraude vous permettra d'ouvrir la première porte et la Griffes de Dragon en Ivoire la seconde. Vous arrivez dans une grande salle et apercevez trois socles sur lesquels vous allez poser les trois fragments d'Amulette.

Puis les fantômes des trois frères Gauldurson apparaissent ... Vous allez devoir les combattre à nouveau un par un !

- Le premier à vous défier à nouveau est Mikrul accompagnés de ses esclaves ... Une partie de rigolade.
- Le second est Sigdis et non plus deux mais trois illusions ... Déjà moins facile sauf si comme moi vous vous mettez en discrétion dans un coin pour le canarder à coup de flèches bien placée. D'ailleurs ici, je n'ai pas réussi à différencier le vrai Sigdis de ses illusions sauf quand après lui avoir porté le premier coup : vous le reconnaîtrez avec sa barre de vie entamée.
- Et enfin Jyrik.

Une fois les trois frères vaincus une bonne fois pour toute, le fantôme de Gauldur apparaîtra et donnera ne bonne leçon en leur faisant exploser la chetron :-D. Puis il reconstituera son Amulette :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Gauldur	Augmente votre santé, votre magie et votre vigueur de 30 points	1 000

## Repose en paix

La Jarl Idgrod Ailedejais de Morthal vous renseignera sur la maison de Hroggar qui a été incendiée. La femme et la fille de ce pauvre homme y sont morte ... Hroggar affirme que c'est sa femme qui a versé de la graisse sur le feu ... Mais les rumeurs circulent que ce serait lui-même qui aurait incendié sa maison et tué sa famille car très rapidement il a demandé la main d'Alva !

Idgrod Ailedejais vous demande d'enquêter ^^

Dans la maison, vous pourrez parler au fantôme d'Helgi, la fille d'Hroggar. Elle erre dans les cendres de la maison ... Elle s'ennuie un peu et vous propose de jouer à cache-cache : si vous la trouvez avec "l'autre", à la nuit tombée, elle vous dira qui a brûlé la maison !

*Si vous croisez Alva et que vous lui dites qu'il a incendié sa maison pour elle, elle vous répondra avec dédain : Ah oui ? Comme c'est touchant ! J'ai de la chance d'avoir un compagnon aussi dévoué.*

*D'autre part, non loin de la maison brûlée, Thonnir attend désespérément sa femme, une certaine Laelette.*

En tout cas, la Jarl Idgrod Ailedejais n'est pas si surprise que ça que vous ayez parlé à un fantôme ! Elle vous dit que l'enfant a été enterrée au cimetière. C'est sûrement là-bas qu'elle veut jouer à cache-cache !

À la nuit tombée, vous trouverez ... Laelette près du cercueil d'Helgi. Et elle vous attaque à vue ! Vous n'avez pas le choix que de vous défendre. Et vous vous rendrez vite compte que c'est une Vampire ! Lorsque Thonnir arrivera en courant, il sera effondré d'apprendre ce qu'est devenu sa femme :-)

Helgi vous explique comme promis ce qu'il s'est réellement passé ce jour-là : quelqu'un a dit à Laelette de les brûler, Helgi et sa mère, mais elle n'a pas voulu. Laelette voulait la garder pour toujours ! Et pour cela, elle l'a mordue pour la transformer en Vampire et la rendre immortelle ... Mais ça n'a pas marché.

Puis lorsque vous parlez à Thonnir, il vous explique que sa femme était devenue amie avec Alva alors qu'avant elle la haïssait ! Décidément, Alva serait responsable non seulement du meurtre d'Helgi et de sa mère mais serait aussi un Vampire !

Le mieux est d'aller faire un tour dans sa maison ! D'ailleurs vous croiserez Hroggar ... qui vous attaquera à vue. Dans la cave, le journal d'Alva 📖 est rangé dans un cercueil.

Vous pouvez enfin montrer cette preuve à la Jarl Idgrod Ailedejais. Elle vous en remercie et vous offre de l'or en récompense ; mais elle va vous demander d'en finir une bonne fois pour toute avec ce clan de Vampire et logiquement, elle vous demande de tuer leur chef Movarth.

Vous serez accompagné de Thonnir (qui veut venger sa femme), Jorgen le bucheron, Lami l'alchimiste et Benor. En parlant à Thonnir, vous pourrez leur demander de combattre à vos côtés ou de pénétrer seul dans le Repaire de Movarth.

*D'après le Création Kit, Lurbuk le Barde aurait dû aussi nous accompagner mais il n'était pas là et je ne sais pô pourquoi ^^*

Lorsque que Movarth sera envoyé au Paradis des Vampires, le fantôme d'Helgi apparaîtra à la sortie du Repaire. Elle vous remercie et peut enfin rejoindre sa mère ^^ . Quant à la Jarl Idgrod Ailedejais, elle vous offre à nouveau de l'or en récompense ^^

### Le Sanctuaire de Bromjunaar

Cette quête n'existe pas dans le Création Kit, c'est moi qui l'ai inventée histoire de vous en dire plus sur les huit Masques de Prêtre-Dragon :-p

Le Sanctuaire de Bromjunaar se situe dans le Labyrinthe. Vous le trouverez en haut des escaliers face à vous lorsque vous entrez dans le Labyrinthe.

Le livre intitulé *Petit Dédale* mentionne cet endroit. On y apprend que Bromjunaar aurait été la capitale de Bordeciel à l'apogée du Culte du Dragon.

À l'intérieur, vous trouverez une sorte d'autel en ruine, un squelette, une missive écrite par un voyou et un étrange Masque en Bois.

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR
Masque en Bois 	Le mystère de Bromjunaar <i>Le masque de bois vibre d'une énergie inhabituelle.</i>	1	2	51

Or d'après la lettre trouvée par terre, celui qui porte ce Masque disparaît ... Et si on essayait ?

Vous serez téléporté ... exactement au même endroit : au Sanctuaire de Bromjunaar !... Mais dans le passé ^^

L'autel n'est donc plus en ruine ; et il est même splendide !



Ainsi sur l'autel est sculpté 8 bustes dont les têtes font place à des trous vides. L'autel face à vous, de gauche à droite, vous repérez les bustes de Volsung, Volkun, Otar, Morokei, Rahgot, Nahkriin, Hevnoraak et enfin celui de Krosis.

Ces 8 bustes sont à l'effigie de 8 Prêtres-Dragon qui ont officié le Culte du Dragon durant l'Ère Première. Ces prêtres devaient posséder des masques qui devaient se caser à la place des trous au-dessus de chaque buste.

Eh bien, il ne vous reste plus qu'à les trouver !!! Bon ok, je vais vous aider un peu ^^

*Les Prêtres-Dragon sont toujours présents à Bordeciel ... mais dans un état un peu plus décrépité et sous forme de Liche très puissante ^^*

Volsung se terre au Pic de Volskygge. La progression dans ce tombeau nordique n'est pas difficile ; cependant vous serez arrêté dans une salle où il vous faudra activer 4 totems dans un ordre précis. Un livre vous donne la solution :

*Le premier craint tout,  
Le deuxième ne craint rien.*

*Le troisième mange ce qu'il peut,  
De préférence le numéro un.*

*Le quatrième a peur du deuxième,  
Mais seulement lorsqu'il est seul.*

*Tous doivent être activés dans l'ordre,  
Afin que tu puisses avancer.*

Vous devez donc activer dans l'ordre les totems du serpent, de l'ours, du renard puis du loup ^^

*N'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Impulsion !*

Volkun est dans les Ruines de la Grande Porte. Vous aurez à résoudre la quête intitulée *Le Parchemin d'Anska*. Vous y apprendrez aussi un des Mots de Puissance du Cri Tourmente.

Otar le Fou est dans le Temple de Ragnvald. Mais pour accéder à son sarcophage, vous devrez vaincre ses deux gardiens Saerek et Torsten afin de ramasser les deux clés au crâne qu'ils possèdent. Vous y apprendrez aussi un des Mots de Puissance du Cri Paix de Kyne.

**Morokei** est dans le Labyrinthe (dans la Tribune exactement). Vous êtes obligés de vous enrôler à l'Académie de Fortdhiver pour pouvoir le tuer car l'ouverture de la porte du Labyrinthe ne peut se déverrouiller qu'avec un Torque que possède l'Archimage (le pire, c'est que c'est la dernière quête de la Guilde XD). Vous y apprendrez aussi un des Mots de Puissance du Cri Ralenti.

**Rahgot** est à Forelhost. Vous pouvez aussi y résoudre la quête intitulée *Assiégez le Culte du Dragon*. Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Tourmente.

**Nahkriin** est au Temple de Skuldafn. Vous y passez obligatoirement lors de la quête principale donc vous ne pouvez pas le rater (quête *Le Repaire du Monstre*) ^^ . Vous y apprendrez aussi un des Mots de Puissance du Cri Tourmente.

**Hevnoraak** repose à Valhume. Vous pouvez aussi y résoudre la quête intitulée *Les Trois Réceptacles*. Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Aura de Perception.

**Krosis** est à l'extérieur près d'un endroit appelé Cisaie où vous trouverez un Mur qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Télékinésie.

Voici un tableau résumant ces 8 Masques :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
<b>Volsung</b> 	Fourberie de Volsung  <i>Les prix sont 20 % plus intéressants Vous supportez 20 points d'encombrement en plus Vous respirez sous l'eau</i>	21	5	320	1 corindon raffiné
<b>Vokun</b> 	Maîtrise de Vokun  <i>Les sorts de conjuration, d'illusion et d'altération coûtent 20 % de magie en moins à lancer</i>	23	9	320	1 lingot d'acier
<b>Otar</b> 	Volonté d'Otar  <i>Augmente la résistance au feu, au gel et à la foudre de 30%</i>	23	9	320	1 malachite raffinée
<b>Morokei</b> 	  <i>La magie se régénère 100% plus rapidement</i>	5	4	320	1 Pierre de lune raffinée
<b>Rahgot</b> 	  <i>Augmente votre vigueur de 70 points</i>	23	9	320	1 lingot d'orichalque
<b>Nahkriin</b> 	Sombre sacrifice  <i>Magie + 50 lancer des sorts de destruction et de guérison coûte 20 % de moins</i>	23	9	320	1 ébonite raffinée
<b>Hevnoraak</b> 	  <i>Insensible aux maladies et aux poisons</i>	23	9	320	1 lingot de fer
<b>Krosis</b> 	Ruse de Krosis  <i>Le crochetage, l'archerie et l'alchimie gagnent 20 % d'efficacité</i>	21	5	320	1 lingot de fer

Et maintenant que vous les avez tous en votre possession, il ne vous reste plus qu'à retourner au Sanctuaire de Bromjunaar ! Portez le Masque en Bois et incérez enfin les 8 autres masques dans leur emplacement respectifs :-)

La tête de dragon au milieu va s'ouvrir, vous offrant un 9ème masque, celui de Konahrik !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
 Konahrik	Privilège de Konahrik  <i>En cas de santé faible, a des chances de soigner le porteur et d'infliger des dégâts aux ennemis proches, ou d'invoquer un puissant prêtre-dragon protecteur</i>	24	7	3 200	1 lingot d'or

*Lorsque vous avez pris Konahrik, il est tout à fait possible de reprendre les 8 autres masques pour votre collection ^^*

### Livraison

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Idgrod la Jeune et Joric sont les enfants de la Jarl Idgrod Aïledejais de Morthal. Et apparemment Joric serait un sacré boute-en-train, incapable de se concentrer sur quoi que ce soit ! Les guérisseurs du Temple de Kynareth de Blancherive l'ont un peu soigné.

Idgrod la Jeune vous demande donc de livrer une lettre à la Prêtresse Danica Pure-Source pour lui donner des nouvelles de la santé de son petit frère. Vous trouverez la Prêtresse au Temple de Kynareth de Blancherive. La récompense est de l'or.

### Fight ! Fight !

*Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.*

Benor traîne du côté du Poste de Garde de Morthal. Il parie 100 po qu'il vous bat dans un combat singulier à mains nues ^^

### Précieux cadeaux

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Lami est une guérisseuse à Morthal. Elle aimerait que vous lui rameniez un livre intitulé *La Chanson de l'Alchimiste* 📖. Vous le trouverez à l'Académie des Bardes à Solitude. Elle vous enseigne un point en Alchimie en récompense (en plus du livre qui vous donne aussi un point en Alchimie ^^).

### Pour Morthal

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Morthal est dirigée par la Jarl Igrod Aïledejais. Son garde du corps Gorm s'inquiète beaucoup pour elle : ses visions ne font qu'empirer ... Si vous lui parlez alors qu'il n'est pas au côté de sa Jarl, il vous explique qu'elle ne peut quasiment plus distinguer le rêve de la réalité, alors comment va-t-elle continuer à diriger Hjaalmarche ? Il vous donne une lettre à remettre au Capitaine Aldis à Solitude. Vous recevrez de l'or en récompense.

*Cette lettre devrait faire en sorte qu'Igrod soit démis de ses fonctions mais rien ne sera mis en place dans le jeu suite à cette quête.*

### Livraison de paiement

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Pactur est le gérant de la Mine de Vaseroc située à Tertral, à l'est de Morthal. Bryling est la propriétaire des lieux ; elle vit des rentes de la mine. Or Pactur est en retard de paiement : il vous demande donc de partir pour Solitude informer Bryling que la cargaison arrivera bientôt (vous la trouverez au Palais Bleu). La récompense est un peu d'or.

### Le secret de Falion

*Cette quête possède un titre (Falion's Secret, en anglais que j'ai donc traduit) mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.*

Toutes les nuits, Falion, le Mage de Morthal, quitte la ville en direction des marais pour se rendre sur un cercle d'invocation en pierre. Si vous le suivez, il ne vous dira pas ce qu'il fait ... Mais si vous le menacez, il vous donne 200 po pour que vous ne disiez rien à personne !

*Ben je l'ai tout de même dit à la Jarl nananèèèèrcu*

## 10 - BORDECIEL

*Je vais répertorier ici les quêtes qui peuvent se prendre un peu partout dans la province de Bordeciel.*

### Primes

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers". D'autre part, vous pouvez indéfiniment accomplir ces quêtes.*

Vous devez parler à un aubergiste d'une ville, ou au Jarl ou à son Chambellan d'une châtelleserie donnée pour qu'on vous informe qu'une prime sera donnée à quiconque tuera :

- le chef d'un groupe de bandits,
- ou le Roncecoeur d'un groupe de Parjures,
- ou le Géant,
- ou encore le Dragon,

qui terrorise les habitants de la région. La récompense est une somme d'argent qui s'obtient auprès du Jarl ou de son Chambellan.

Vous pouvez aussi cumuler cette quête et avoir plusieurs contrats à exécuter :-p

### Les mains du forgeron

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Si votre personnage n'est pas un Orc, lorsque vous vous approcherez pour la première fois d'une place forte orc, le garde vous y interdira l'entrée. Sauf si vous lui ramenez une paire de gants unique appelée Mains du Forgeron :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Les Mains du Forgeron	Armes et armures peuvent être améliorées de 12%	5	10	25	1 lingot de fer

*Cette quête s'active avec n'importe quelle des quatre forteresses orc SAUF si vous êtes un orc, ou encore si vous êtes déjà reconnu comme faisant partie de la famille des orcs après avoir fait d'autres quêtes données par des orcs : comme par exemple, celles Urag gro-Shub, le bibliothécaire de l'Arcanacum de l'Académie de Fortdhiver, ou encore celle de Ghorza gra-Bagol, la forgeronne de Markarth etc etc ...*

*Cependant dans ma partie, j'ai eu à faire cette quête, mais je n'ai jamais eu de curseur sur ma carte m'indiquant l'emplacement des gants dans un donjon quelconque ... Je n'ai donc jamais pu la terminer !*

### L'Amulette de la Lune

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Kharjo est un Khajiit marchand. Il fait partie de la caravane dirigée par Ahkari qui déambule de Faillaise à Aubétoile. Il vous explique que la caravane a été attaquée par des bandits et que l'un d'eux lui a volé son amulette, l'Amulette de la Lune. Kharjo vous offrira de l'or en récompense et vous proposera de vous accompagner ^^

### Compagnons de beuverie

*Cette quête possède un titre mais pas d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.*

Vous pouvez peut-être croiser au hasard des routes 3 compagnons complètement soûls. Et si vous leur dites *Pourquoi se contenter d'une seule bouteille quand on peut en prendre deux ?*, on vous répondra Par la barbe d'Ysmir, voilà qui est parlé ! Une autre bouteille, avec plaisir.

Et vous recevrez le collier ensorcelé en remerciement ^^ (ce collier n'est pas unique et vous permet d'augmenter votre capacité de portage de 25 points).

### Achetez un objet dwemer

*Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".*

Après avoir acheté un objet dwemer chez n'importe quel marchand de Bordeciel, Calcelmo vous enverra une lettre par un coursier vous demande de lui apporter. Il vous l'achètera le double de sa valeur voire plus avec un peu de persuasion !

**Cache-cache**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Vous pouvez jouer à cache-cache avec les enfants qui s'amuse dans les rues des villes principales :-)

**Le jeu du loup**

Cette quête possède bien un nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Vous pourrez jouer au loup avec les enfants qui s'amuse dans les rues des villes principales :-)

**11 - LES CARTES AUX TRÉSORS****Carte au Trésor I**

Situation : sur un bandit habitant un petit campement au sud de la sortie du Donjon d'Helgen. Pour y accéder, rien de plus simple : lorsque vous quittez le Donjon d'Helgen au tout début du jeu, vous suivez la route en direction de Rivebois. Très vite, le chemin tourne sur la droite, mais continuez tout droit et derrière les rochers, en contrebas, vous trouverez le campement ^^

Dessin : La carte est archifacile à lire : vous y voyez le village de Rivebois (Riverwood écrit sur la feuille). Le trésor est dans un tronc d'arbre de l'autre côté de l'eau.



Coffre : Vous ne risquez pas de louper ce tronc d'arbre trèèèès grand ! Enfin ... moi j'ai tourné en rond dans le coin pendant quelques minutes à la recherche d'un tronc normal XD alors que cet arbre déraciné était là, à m'attendre, et je suis passée à côté plusieurs fois avant de le voir et de réaliser que le coffre était là !!!!



**Carte au Trésor II**

Situation : dans un sac à dos posé par terre près d'une petite table au Recoin du Voyageur, situé au sud-est de Fortdhiver.

Dessin : Le dessin est très bien fait et représente les Tours de Valheim. Ces deux tours reliées par un pont se trouvent au nord-est de la Gorge du Monde.



Coffre : A l'est des Tours de Valheim, il y a une cascade. Le coffre se situe là comme indiqué sur le dessin. La photo qui suit n'est pas tout à fait prise au bon endroit car le sort lévitation n'existe pas dans Skyrim LOL

**Carte au Trésor III**

Situation : dans un coffre dans la Cabane de la Rive. La cabane, abandonnée et habitée par une bête sauvage, est située à l'ouest du Bosquet de Kyne.

Dessin : Il représente un phare et très exactement celui de Solitude.



Coffre : Il est très facile à trouver et on le voit même sur le screenshot ^^



### Carte au Trésor IV

**Situation** : Dans un coffre au Refuge de Rédoran. Cette grotte se situe à l'ouest de Blancherive.

**Dessin** : Il est divisé en deux schémas. On reconnaît bien Blancherive (WR pour Whiterun), les écuries ainsi qu'une ferme au sud de la ville. C'est la ferme Pelagia. Vous connaissez cette ferme car la première fois que vous êtes allé à Blancherive (après votre séjour à Rivebois), vous y avez croisé un groupe de Compagnon en train de tuer un Géant. La seconde partie du dessin montre le moulin de la ferme.



**Coffre** : Ainsi, en se plaçant exactement comme l'a fait le dessinateur de la carte, il est très facile de trouver le trésor ^^



### Carte au Trésor V

**Situation** : dans la table de chevet du Camp d'Angi. Angi habite au sud d'Espervine.

**Dessin** : Il représente la Redoute de la Vallée Perdue. Cet endroit est squatté par les Parjures mais vous n'avez pas besoin de vous y aventurer.



**Coffre** : Il est situé à l'entrée de la Redoute, à l'emplacement de la croix.



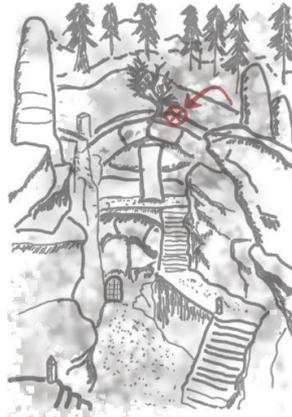
### Carte au Trésor VI

**Situation** : Sur le corps d'une Bosmer trouvée en pleine nature au sud du Sanctuaire de Merhunès Dagon. Voici les screenshots de la carte pour la trouver ainsi que l'endroit où elle est morte :



La Bosmer est au niveau de la flèche de mon personnage. Au sud, il y a un Autel de Mara que je vous ai symbolisé par une étoile rouge.

**Dessin** : Le lieu représenté est l'entrée de la Ruïne Nordique Korvanjund.



**Coffre** : Il est exactement là où est la croix sur le dessin, à côté de l'arbre ^^.



**Carte au Trésor VII**

Situation : Dans un coffre fermé à clef au Poste du Traître, un repère de bandits situé à l'est de Vendaume.

Dessin : Il représente le Gibet, un donjon situé au sud-ouest de Vendaume.



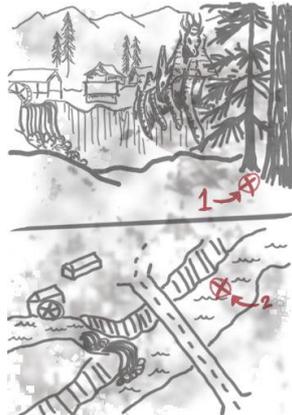
Coffre : Il est exactement sous la corde du pendu ^^

**Carte au Trésor VIII**

Situation : Sur un chasseur mort. Vous le trouverez à l'est de la Grotte de Mornecôte. Cette grotte est au sud-est de Fortdhiver et à l'est du Recoin du Voyageur. Voici un screenshot de l'endroit :



Dessin : Il est divisé en deux. La première croix montre l'emplacement de la clé qui ouvrira le coffre notifié dans le second dessin ^^, le tout se passant à ... Pondragon. Très facile à deviner car le dessin du pont est joliment fait !



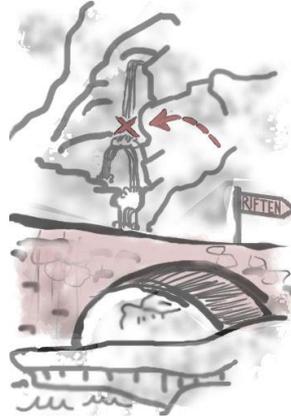
**Coffre** : Ainsi la clé est dans une sacoche à l'endroit du screenshot en dessous. Puis le coffre est dans l'eau à l'emplacement de la croix numéro 2 ; sa serrure est de niveau maître, la clé n'est pas indispensable !



### Carte au Trésor IX

**Situation** : Cette carte devrait être sur le corps de Lorenz le Chanceux. Je dis bien "devrait" car dans ma partie, ce personnage n'est pas là où il devrait être LOL. Lorenz habitait une cabane à l'ouest de la Prison Abandonnée, de l'autre côté de la rivière. Un arbre s'est déraciné et a détruit sa maison. Vous êtes sensé trouver son corps sur place ... Sauf que pour moi, il n'y était pas !

**Dessin** : D'après le panneau de direction, on n'est pas loin de Faillaise (Riften en anglais). Et pour trouver cet endroit, partez de Faillaise par l'est et continuez sur la route ; Vous arriverez à un pont tout près de la grotte Creux du Casque Brisé.



**Coffre** : Et à partir de ce pont, trouver le coffre ne sera plus qu'un jeu d'enfant !



### Carte au Trésor X

Situation : dans l'inventaire du chef des bandits de la Grotte de la Crique Pierreuse.

Dessin : Le dessin représente le symbole de la Pierre de la Dame.



Coffre : Le coffre se situe dans l'eau d'un lac. Et le deviner est très simple : vous avez une île sur laquelle est dressée la Pierre de la Dame. C'est donc le lac Ilinalta, au nord d'Espervine ^^ Au nord de cette petite île, les ruines représentées sont celles d'Ilinalta. Le coffre est donc au niveau de la croix et un sort ou des potions de Respiration Aquatiques ne seront pas superflus !

