

SKYRIM - DAWNGARD - DRAGONBORN

Solution complète du jeu Elder Scrolls V : Skyrim et de ses extensions Dawngard et Dragonborn
rédigées par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 06 Juillet 2014



SOMMAIRE

A - INTRODUCTION Page 3

La création de votre personnage :

Les races Page 3

Les compétences Page 5

B - BORDEciel Page 7

La quête principale Page 7

La Légion Impériale Page 27

Les Sombrages Page 31

Les Compagnons Page 35

La Guilde des Voleurs Page 40

L'Académie de Fortdhiver Page 56

L'Académie des Bardes Page 67

La Confrérie Noire Page 70

Le Temple des Huit/Neuf Divins Page 82

Les Princes Daédriques Page 85

Les Pierres Célestes Page 100

Les Vampires Page 101

Les Loups-Garous Page 107

Les cris de Dragons Page 111

Les maisons à vendre Page 115

Quêtes secondaires Page 120

C - BORDEciel Page 174

La Garde de l'Aube Page 174

Le Clan Volkihar Page 182

Les quêtes secondaires Page 190

D - SOLSTHEIM Page 198

La quête principale Page 198

Les quêtes secondaires Page 204

INTRODUCTION

CREATION DU PERSONNAGE

La création de votre personnage se retrouve bien simplifiée par rapport aux précédents TES. Car vous ne devrez spécifier que sa race (et bien évidemment aussi le sexe et l'apparence de votre personnage). Les signes astrologiques ont disparus ainsi que les caractéristiques telles que l'Endurance, la Force, la Magie etc ...

1 - LES RACES

Ainsi, juste avant votre passage sur le billot, on vous demandera qui vous êtes et d'où vous venez. A ce moment-là, vous choisirez donc le nom, la race, le sexe et l'apparence de votre avatar.

Chaque race possède des habilités, un pouvoir qui ne peut s'activer qu'une fois par jour ainsi que des bonus aux compétences qui leur sont propres.

Quel que soit votre personnage, vous démarrerez l'aventure avec un sort de feu et un sort de soin ; cependant 3 races vous permettent d'obtenir un sort supplémentaire.

1.1 - Argonien

Province d'origine : Le Marais Noir.

Description : Cette race reptilienne, bien adaptée aux dangereux marais de sa région d'origine, a développé une résistance naturelle aux maladies et est capable de respirer sous l'eau. La Bénédiction du Hist lui permet de régénérer rapidement sa santé.

Bénédiction du Hist : ce pouvoir permet d'invoquer le pouvoir du Hist afin de récupérer de la santé dix fois plus rapidement pendant 60 secondes.

Habiletés :

- Votre sang d'Argonien vous confère un bonus de +50 % en résistance aux maladies.
- Vos poumons d'Argonien vous permettent de respirer sous l'eau.
- Les argoniens frappent plus fort à mains nues grâce à leurs griffes (10 point de dommages au lieu de 4).

Bonus de compétence :

- +10 en Crochetage.
- +5 en Vol à la tire, Furivité, Armure légère, Altération et Guérison.

1.2 - Bréton

Province d'origine : Hauteroche.

Description : Outre la grande maîtrise des sorts inhérente à leur race, même les plus humbles Brétons de Haute-Roche peuvent se vanter de leur résistance élevée à la magie. Ils utilisent le pouvoir Peau de dragon pour se protéger des sorts.

Peau de dragon : ce pouvoir octroie une absorption de sort de 50% sur 60 secondes.

Habilité : Le sang bréton octroie une résistance de 25% à la magie.

Bonus de compétence :

- +10 en Conjuración.
- +5 en Illusion, Guérison, Eloquence, Alchimie et Altération.

Sort supplémentaire : *Conjuración de familier* faisant apparaître un familier, sous la forme d'un loup fantomatique, pendant 60 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur.

1.3 - Elfe Noir - Dunmer

Province d'origine : Morrowind.

Description : Également appelés "Dunmers" dans leur région d'origine de Morrowind, les Elfes noirs sont célèbres pour leurs talents de dissimulation et de magie. Ils sont naturellement résistants au feu et se servent de l'Ire ancestrale pour s'entourer de feu.

Ire ancestrale : ce pouvoir inflige 8 points de dégât de feu par seconde pendant 60 secondes.

Habilité : Votre sang de Dunmer vous octroie une résistance de 50% au feu.

Bonus de compétence :

- +10 en Destruction.
- +5 en Altération, Illusion, Furtivité, Armure légère et Alchimie.

Sort supplémentaire : *Étincelles* qui lance un éclair qui inflige 8 points de dégâts de foudre par seconde à la santé et à la magie.

1.4 - Haut-elfe - Altmer

Province d'origine : Archipel de l'Automne.

Description : Également appelés "Altmer" dans l'Archipel de l'automne dont ils sont originaires, les Hauts Elfes sont passés maîtres en arts des arcanes, plus que toute autre race. Ils utilisent leur Pouvoir régalien pour régénérer rapidement leur magie.

Régalien : Ce pouvoir octroie une régénération de magie 25 fois plus rapide pendant 60 secondes.

Habilité : Les Hauts-Elfes naissent avec 50 points de magie supplémentaires.

Bonus de compétence :

- +10 en Illusion.
- +5 en Altération, Conjuraison, Destruction, Guérison et Enchantement.

Sort supplémentaire : *Furie* qui oblige les créatures et les personnages de niveau 6 et inférieur d'attaquer tout le monde aux alentours pendant 30 secondes.

1.5 - Impérial

Province d'origine : Cyrodiil.

Description : Natifs de Cyrodiil, ce sont souvent d'excellents diplomates et commerçants, à la fois doués pour le combat et pour la magie. Ils ont un sens de l'argent et des affaires inégalé et s'appuient sur la Voix de l'empereur pour calmer leurs ennemis.

Voix de l'Empereur : Ce pouvoir permet de calmer un personnage pendant 60 secondes.

Habilité : Les Impériaux semblent toujours trouver un peu plus de pièces d'or que les autres.

Bonus de compétence :

- +10 en Guérison.
- +5 en Destruction, Enchantement, Arme à une main, Parade et Armure lourde.

1.6 - Khajiit

Province d'origine : Elsweyr.

Description : Originaires de la province d'Elsweyr, ils sont intelligents, vifs et agiles. Leur capacité à agir en toute discrétion fait d'eux d'excellents voleurs. Tous les Khajiits voient dans la nuit et se servent de leurs griffes pour attaquer.

Nyctalopie : Ce pouvoir octroie une vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.

Habilité : Les griffes khajiit infligent quatre fois plus de dégâts que le coup de poing d'un homme (les griffes des Khajiits infligent 12 points de dégâts).

Bonus de compétence :

- +10 en Furtivité.
- +5 en Crochetage, Vol à la tire, Alchimie, Arme à une main et Archerie.

1.7 - Nordique

Province d'origine : Bordeciel.

Description : Habitants de Bordeciel, ils sont grands et ont les cheveux blonds. Aussi forts qu'intrépides, les Nordiques sont célèbres pour leur résistance au froid et leur amour inné du combat. Ils peuvent se servir du Cri de guerre pour faire fuir leurs adversaires.

Cri de Guerre : Ce pouvoir oblige les cibles à fuir pendant 60 secondes.

Habilité : Votre sang de Nordique vous octroie une résistance de 50% à la glace.

Bonus de compétence :

- +10 en Arme à deux mains.
- +5 en Arme à une main, Parade, Forgeage, Eloquence et Armure légère.

1.8 - Orque - Orsimer

Province d'origine : Osinium.

Description : Habitant les monts de Wrothgarian et la Queue de dragon, les forgerons orques sont très célèbres pour la qualité de leurs créations. Les troupes orques équipées d'armures lourdes comptent parmi les meilleures de l'Empire et elles sont redoutables lorsqu'elles laissent éclater leur colère de berserker.

Rage du berserker : ce pouvoir vous permet de réduire de moitié les dégâts subis et d'en infliger le double pendant 60 secondes.

Bonus de compétence :

- +10 en Armure lourde.
- +5 en Forgeage, Arma à une main, Arme à deux mains, Parade et Enchantement.

1.9 - Rougegarde

Province d'origine : Lenclume.

Description : Meilleurs guerriers de Tamriel, les Rougegardes de Lenclume bénéficient d'une robuste constitution et d'une résistance naturelle au poison. Ils se servent de leur Poussée d'adrénaline au combat.

Poussée d'adrénaline : Ce pouvoir vous permet de régénérer 10 fois plus rapidement votre vigueur pendant 60 secondes.

Habilité : Votre sang de Rougegarde vous octroie une résistance de 50% au poison.

Bonus de compétence :

- +10 en Arme à une main.
- +5 en Archerie, Parade, Forgeage, Destruction et Altération.

1.10 - Elfe des bois - Bosmer

Province d'origine : Valboisé.

Description : Habitants des forêts occidentales de Val-Boisé, également appelés "Bosmers". Les Elfes des bois font de bons éclaireurs et de bons voleurs et il n'y a pas meilleurs archers dans tout Tamriel. Ils montrent une résistance naturelle aux poisons et aux maladies, et peuvent ordonner à des animaux de se battre pour eux.

Manipulation d'animal : Ce pouvoir vous permet qu'un animal devienne votre allié pendant 60 secondes..

Habilité : Votre sang de Bosmer vous octroie 50% de résistance au poison et à la maladie.

Bonus de compétence :

- +10 en Archerie.
- +5 en Furtivité, Crochetage, Vol à la tire, Armure légère et Alchimie.

2 - LES COMPÉTENCES

2.1 - Généralités

Il existe 18 compétences pour votre personnage réparties dans 3 caractéristiques. Pour augmenter une compétence, vous devez la *travailler* : par exemple, plus vous vous guérissez, plus vous augmentez votre compétence Guérison, plus vous forgez, plus vous augmentez votre compétence forgeage etc etc ...

Vous démarrez le jeu avec 15 points dans 12 compétences, la compétence principale de votre personnage commence à 25 et les 5 autres compétences secondaires seront à 20.

Chaque compétence peut évoluer via à un Arbre des Talents qui vous permettra de débloquent certaines capacités comme par exemple doubler la durée de vos invocations, faire plus de dégâts avec votre arme, supprimer le poids de votre armure lourde etc etc ... Je ne détaillerai pas dans ce guide vos Arbres de Talents car ils sont facilement visibles dans le jeu.

Ainsi, plus vous utilisez vos compétences favorites, plus elles augmentent de niveau ; et à chaque fois que vous augmentez d'un niveau d'une compétence, le niveau global de votre personnage augmente aussi. C'est lorsque votre personnage passe un niveau que vous obtenez un point d'atout à distribuer dans un de vos Arbres de Talents préférés.

Vous augmenterez aussi vos compétences en lisant certains livres.

Lorsqu'une de vos compétences favorites est arrivée à son niveau maximum de 100, vous avez la possibilité de la transformer en Compétence Légendaire : son niveau redescendra à 15 (y compris si c'est une compétence bénéficiant d'un bonus de race !) et vous récupérerez tous les points d'atout que vous avez utilisés pour la faire évoluer. Vous pourrez alors redistribuer ces points dans le même Arbre de Talent ou dans d'autre. Ce système vous permettra ainsi d'augmenter le niveau global de votre personnage.

2.2 - Compétences du Combat

Archerie	La compétence Archerie améliore votre capacité à utiliser un arc et des flèches. Plus cette compétence évolue, plus vos tirs sont mortels.
Arme à une main	La compétence Armes à une main permet d'améliorer l'utilisation des dagues, épées, masses et haches.
Arme à deux mains	De la compétence Armes à deux mains dépend l'efficacité des grandes épées, haches d'armes et marteaux.
Armure lourde	Les personnages entraînés à porter des armures lourdes utilisent plus efficacement les armures de fer, d'acier, des nains, orques, d'ébène et daedra.
Forgeage	La compétence Forgeage permet de créer armes et armures à partir de matières brutes ou d'améliorer armes et armures non magiques.
Parade	La compétence Parade permet de réduire les dégâts et le déséquilibre dû aux attaques physiques lorsque vous parez avec un bouclier ou une arme.

2.3 - Compétences de Magie

Altération	L'école d'altération se concentre sur la manipulation du monde physique et permet de lancer des sorts comme Respiration aquatique, Armure magique et Rayonnement.
Conjuration	L'école de conjuration permet de ressusciter les morts, de faire appel à des créatures d'un des plans d'Oblivion et de piéger les âmes des adversaires tués au combat.
Destruction	L'école de destruction se concentre sur la maîtrise du feu, de la glace et de la foudre. Elle permet de lancer des sorts comme Boule de feu, Stalactite et Éclair foudroyant.
Enchantement	Plus la compétence d'enchantement est élevée, plus la magie liée aux armes et aux armures est puissante.
Guérison	L'école de guérison se concentre sur la maîtrise des forces de la vie et permet de lancer des sorts comme Soin, Péril des morts et Moindre barrière.
Illusion	L'école d'illusion se concentre sur la manipulation de l'esprit de l'ennemi et permet de lancer des sorts comme Peur, Ensorcellement et Invisibilité.

2.4 - Compétence du voleur

Alchimie	Le niveau de la compétence Alchimie détermine la nature et la puissance des potions et poisons créés.
Armure légère	La compétence Armure légère permet une meilleure utilisation des peaux, du cuir et des armures de verre et elfiques.
Crochetage	La compétence de crochetage permet d'ouvrir des portes et des coffres fermés plus rapidement, en brisant moins fréquemment les outils de crochetage.
Eloquence	La compétence Discussion permet d'obtenir des meilleurs prix auprès des marchands et de persuader, intimider, voire soudoyer vos interlocuteurs.
Furtivité	La compétence Furtivité rend votre détection plus difficile et vous permet d'attaquer vos ennemis silencieusement et mortellement.
Vol à la tire	La compétence Vol à la tire permet de fouiller les poches d'une victime peu attentive sans se faire prendre dans l'opération.

LA QUÊTE PRINCIPALE DE L'ORDRE DES LAMES

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

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

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

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

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

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

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

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

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

Libération

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Avant la tempête

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

Bref, vous allez à Rivebois lol

Vous accompagnez Ralof

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

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

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

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

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

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

Vous accompagnez Hadvar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le Jarl Balgruf le Grand

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

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

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

Dès votre arrivée dans la ville, vous surprenez une conversation entre Idolaf Guerrier-Nés et Adrienne Avenicci l'armurière de la ville. Idolaf a besoin de plus d'armes pour armer la Légion et combattre le Dragon. Adrienne lui suggère de demander à

Eorlund Grisetoison car la tâche est trop grande pour elle seule mais Idolaf refuse. Si vous interrogez Idolaf, il vous demandera directement si vous êtes "Guerrier-Nés" ou "Grisetoison" ... Les premiers soutiennent la Légion et donc l'Empire et les seconds Ulfric et les Sombres. Ces deux familles sont les plus anciennes de Blancherive, et malgré un passé commun d'entre-aide, elles sont désormais rivales.

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

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

Puis pour vous remercier, Balgruuf vous offre une pièce d'armure.

Tertre des Chutes Tourmentées

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

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

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

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

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

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

Le prisonnier s'appelle Arvel le Vif. Il vous supplie de le libérer et vous promet de vous montrer à quoi sert la 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 Mot de Puissance FORCÉ 𐍂𐍅𐍄𐍅 du Cri Déferlement dans la langue des Dragons !!! Et c'est (théoriquement), votre tout premier Mot de Puissance :-) mais soyez patient, vous en apprendrez plus sur ce langage plus tard ...

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

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

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

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

L'élévation du dragon

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La technique de la voix

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

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

EMBLEME I

Avant l'arrivée des premiers hommes, les dragons étaient les maîtres de tout Mundus.

La Voix était leur verbe, mais ils ne parlaient que lorsqu'ils le devaient absolument.

Car la Voix pouvait voiler le ciel et inonder la terre.

EMBLEME II

Puis vinrent les hommes, qui proliférèrent sur toute la surface de Mundus.

Les dragons restaient les maîtres de ces peuplades rampantes.

Les hommes étaient alors bien faibles et ils n'avaient pas le pouvoir de la Voix.

EMBLEME III

Tout jeune, l'esprit des hommes était fort en ces temps anciens.

Ils n'avaient peur ni des dragons ni de leur Voix.

Mais les dragons ne faisaient que les conspuer et ils leur brisèrent leur cœur.

EMBLEME IV

Kyne fit appel à Paarthurnax, qui avait pris les hommes en pitié.

Ensemble, ils apprirent aux hommes à utiliser la Voix.

Puis la Guerre draconique fit rage, dragons contre Parleurs.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Une Lame dans L'ombre

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Et Delphine vous a trouvé :-)

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

Immunité diplomatique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mais revenons à nos moutons ^^

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Coïncé dans la Souricière

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

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

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

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

Le 30 Soufflegivre 171 É4 est la date qui marque le début de la Grande Guerre : L'Ambassadeur du Thalmor en Cyrodiil imposa un ultimatum à l'Empereur Titus Mede. Il devait lui livrer la tête de chaque agent des Lames sur le Domaine Aldmeri ...

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

C'est dingue, vous en êtes un LOL

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

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

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

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

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

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

Le Mur d'Alduin

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Gorge du Monde

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Oh oui drôle de façon de saluer LOL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Savoir Ancien

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il vous donne donc deux objets :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A mon avis, ils ont tous abusé du Skouma XD

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

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

Et là ...

Le choc.

Vous entrez dans cette splendide cité dwemer souterraine nommée Griffenoire.

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il ne vous reste plus qu'à prendre le Parchemin des Anciens :-)

Le Trépas d'Alduin

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

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

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

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

Alduin arrive et hurle dans sa langue draconique :

Meyye ! Tahrodiis aanne ! Him hinde pah liiv ! Zu'u hin daan !

Imbéciles ! Esclaves perfides ! Vos espoirs sont tous vains ! Je suis votre perte !

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

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

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

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

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

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

Le Déchu (début)

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

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

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

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

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

Paarthurnax

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

- Force 𐌹𐌺𐌰𐌿𐌹𐌺 : *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 𐌹𐌺𐌰𐌿𐌹𐌺 : *"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 𐌹𐌺𐌰𐌿𐌹𐌺 : *Dans votre langue, ce mot signifie simplement "feu". Il représente le changement, la puissance sous sa forme la plus primitive. Tel est le sens de "yol". Suleyk. Puissance. Tous les dov la possèdent, vous y compris. Mais la puissance n'est rien sans la bonne action et le bon choix. Pensez-y en sentant le feu embraser votre*

su'um, votre souffle. Su'um ahrk morah. Que brûlerez-vous ? Qu'épargnerez-vous ? Votre Cri Souffle Ardent infligera 25 % de dégâts supplémentaires :-)

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

Esbern

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

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

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

La quête *Paarthurnax* se déclenche.

Jarl Balgruuf le Grand

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

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

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

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

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

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

La Saison Éternelle

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

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

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

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

Ainsi, sont présents autour de la table des Négociations :

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

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

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

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

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

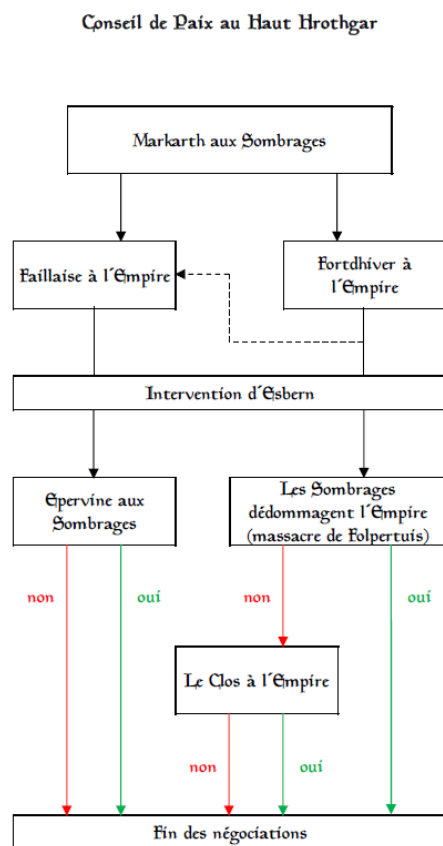
Ulfric reprend aussitôt la parole et sa demande est comme un coup de canon : il exige de reprendre le contrôle de Markarth !

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

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

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

Je vous ai fait un ti organigramme 🐉 ^^



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

Le Déchu (suite et fin)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le Repaire du Monstre

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

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

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

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

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

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

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

N'oubliez pas de ramasser aussi son Masque !

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

Sovngarde

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

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

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

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

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

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

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

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

La Chasse au Dragon

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

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

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

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

Alduin mahlaan
(Alduin est tombé)

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

Sahrot thur qahnaraan
(Le chef suprême est vaincu)

Mu los vomír
(Nous sommes libérés de son allégeance)

Dovahkíin los ok dovahkríid
(L'Enfant de Dragon l'a pourfendu)

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

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

Une Dragonne en familier, le bonheur :-D

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

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

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

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

LA LÉGION IMPÉRIALE

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

La Légion Impériale parvint à capturer Ulfric lors d'une embuscade au sud de Bordeciel. Son exécution prévue dans le village d'Helgen fût compromise par l'attaque du Dragon Alduin, Le Dévoreur des Mondes.

C'est à ce moment que vous avez choisi de fuir le village avec Hadvar, soldat de la Légion Impériale, pour ensuite voyager vers Solitude afin de vous enrôler dans la Légion.

Présentations impériales

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

Lorsque vous fuyez avec Hadvar le village d'Helgen attaqué par Alduin, ce dernier vous invite à rejoindre la Légion Impériale. Il vous dit de parler au Général Tullius à Solitude.

Le Général et son Légat Rikke (une Nordique en passant !) sont à Mornefort à Solitude. Ils sont en train de parler de Blancherive. Ulfric compte attaquer la ville avec l'appui des Jarls de Faillaïse, d'Aubétoile et de Fortdhiver. Et Balgruuf, le Jarl de Blancherive refuse que les soldats de la Légion viennent dans sa ville, tout comme il refuse d'accepter la revendication d'Ulfric ! Le Général Tullius ne voit qu'une solution : prévenir Balgruuf des intentions d'Ulfric.

Et quand vous vous adresserez au Général, il se souviendra de vous à Helgen ! Il vous suggère de parler à son Légat pour intégrer la Légion.

Dans la Légion

Avant de vous accepter au sein de la Légion, Rikke vous lance un petit défi : vider le Fort Hraggstad des bandits qui s'y sont installés. Et cette mission est relativement simple ^^

De retour à Solitude, Rikke vous félicite pour votre travail et vous envoie prêter serment auprès du Général Tullius afin de rejoindre officiellement la Légion.

Le serment que vous fait répéter le Général est le suivant :

*Sur mon honneur, je jure d'offrir ma loyauté éternelle à l'Empereur, Titus Mede II
et mon inébranlable obéissance aux officiers de son glorieux Empire.
Que les Divins me jugent et les démons m'emportent si je manque à mon devoir.
Longue vie à l'Empereur ! Longue vie à l'Empire !*

Si l'Empereur Titus Mede II est mort lors d'une quête de la Confrérie Noire, son nom ne sera pas mentionné par le Général Tullius ^^

Vous êtes alors nommé Auxiliaire, félicitation soldat !

Tenue de gala

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

Ensuite Tullius vous envoie auprès du forgeron Beirant afin qu'il vous donne une armure impériale. Il vous demandera si vous souhaitez une armure légère, intermédiaire ou lourde. Le set d'armure intermédiaire contient un bouclier impérial (lourd), une armure impériale cloutée (légère) et reste étant léger.

Pour info : l'armure impériale cloutée possède les mêmes statistiques que l'armure impériale légère.

La Couronne d'Os

De retour à Mornefort, le Général et son Légat parle de la Couronne d'Os. Ce casque est un véritable symbole pour les Nordiques ... Et si Ulfric trouve cette relique avant la Légion, il sera en mesure de rassembler beaucoup plus de Nordiques à ses côtés et donc de grandir son armée !

D'après la légende, la Couronne d'Os serait faite d'os et de dents d'anciens dragons. Elle décuplerait la puissance de celui qui la porte. Cette puissante relique a disparu à la mort du roi Borgas dont la dépouille aurait été enterrée dans le Temple de Korvanjund ... avec la Couronne !

Ainsi Rikke vous demande de la rejoindre à Korvanjund. Lorsque vous arriverez là-bas, elle y sera déjà avec un petit groupe de Soldat (dont Hadvar votre pote d'Helgen ^^).

Les sombrages sont déjà là, mais qu'importe : le but est d'entrer dans le Temple et de trouver cette fichue Couronne ! Vous entrez d'abord dans le Temple de Korvanjund, puis dans les Halls. Dans cette partie du tertre, vous devrez montrer au Légalat Rikke comment se servir de la Griffes d'Ebony trouvée près de la porte ronde afin de l'ouvrir. Puis vous serez stoppé à nouveau par une grille dont le levier qui l'ouvre se situe à l'étage supérieur ; et en l'actionnant, des Draugrs se lèveront pour ... pour rien en fait LOL, puisque vous les tuerez tous ! Ensuite vous pénétrez dans la Crypte de Korvanjund.

Le Roi Borgas est bien décrépité ... Mais il possède toujours sur sa tête la Couronne d'Os ! Alors prenez-lui ! Rikke vous demandera de la rapporter au Général Tullius.

Avant de partir, n'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Ralentir :-D

Un message pour Blancherive

Le Général Tullius vous donne un message à remettre en personne au Jarl Balgruuf le Grand de Blancherive. Ulfric Sombrage a rassemblé suffisamment d'hommes pour attaquer la ville, et le Jarl doit être prévenu.

Balgruuf a un peu de mal à accepter de prendre votre message mais en insistant, il finit par comprendre la situation. Il vous donne alors une Hache à remettre à Ulfric en personne. C'est une tradition nordique : si Ulfric accepte la Hache, il accepte la paix, alors que s'il la rend, c'est qu'il veut que son adversaire se batte contre lui !

Ulfric vous accueille et refuse bien évidemment de garder cette Hache. Il préfère attaquer la plus grande Châtellerie de Bordeciel : Blancherive !

Quand vous retournerez à Blancherive pour en informer Balgruuf le Grand, un soldat de la Légion accourt pour prévenir le Légalat Quentin Cípius, présent aux côtés du Jarl, que les Sombrages sont déjà aux portes de la ville avec ... des catapultes !!!

Balgruuf vous demande de voir alors avec le Légalat Cípius : c'est lui qui organise les défenses de Blancherive.

Combattez pour Blancherive

Le Légalat Quentin Cípius vous envoie sur les remparts de la ville rejoindre le Légalat Rikke. Vous devez stopper les Sombrages et défendre les barricades, le pont-levis et surtout les empêcher de prendre la grande porte de la ville !

Hadvar sera toujours à vos côtés ^^

Pour ma part, j'ai appelé Odahviing qui m'a été d'une aide précieuse :-D

La réunification de Bordeciel - début

Partez informer enfin le Général Tullius de la défaite des Sombrages ; et pour vos exploits il vous nomme Questeur et vous offre une lame enchantée ^^

Dorénavant, il compte sur vous pour réunifier Bordeciel ... Enfin disons plutôt virer une bonne fois pour tous les Sombrages qui contrôlent certaines Châtelleries !

Petit aparté : normalement, sans aucune intervention de votre part dans le jeu, l'Empire contrôle les Châtelleries suivantes :

- *Haafingar : Solitude est la capitale de Bordeciel ; la Châtellerie est dirigée par la Jarl Elisif la Juste, toujours fidèle à l'Empire.*
- *Hjaalmarche : dirigée par la Jarl Idgrod Hildejaís à Morthal.*
- *La Crevasse : dirigée par le Jarl Igmund à Markarth.*
- *Epervine : dirigée par le Jarl Siddgeir à Epervine.*

Ainsi les autres Châtelleries du Clos, de la Brèche, de Fordhíver, et bien entendu de l'Estemarche sont sous le contrôle des Sombrages.

Seule la Châtellerie de Blancherive reste neutre. Son Jarl Balgruuf le Grand n'est pas indécis face aux deux camps. Il pense simplement que tous les Nordiques et l'Empire devraient s'unir face aux Thalmors pour abroger ce Traité obligeant l'interdiction du Culte de Talos ! Il est plutôt désolé de la situation. Et c'est malheureusement sa position neutre qui déclenchera la Guerre Civile ...

Cependant, si vous avez fait la quête La Saison Eternelle, certaines Châtelleries ont été "échangées" entre les deux camps. Ainsi la Crevasse passe automatiquement du côté des Sombrages puis la Brèche ou la Châtellerie de Fordhíver passent côté Empire, tout comme le Clos ... Et peut-être que la Châtellerie d'Epervine est devenue Sombrage !

Bref, ça peut paraître compliqué mais en fait, vous ne vous poserez pas de question : reprenez toutes les Châtellerie qu'on vous demandera de reprendre voilà XD

Ainsi, le Général tullius vous demandera de reprendre les Châtellerie suivantes suivants si elles sont occupées par les Sombrages :

- Reprendre le Clos : quêtes *Falsification* et *La bataille de Fort Dunstad*.
- Reprendre la Brèche : quêtes *Un lourd tribu* et *La bataille de Fort Tíremuraille*.
- Reprendre la Chatellerie de Fortdhiver : quête *Délivrance à Fort Kastav*.
- Reprendre Hjaalmarche : quête *la Bataille de Fort Busard*.
- Reprendre la Chatellerie d'Épervine : quête *la Bataille de Fort Néograd*.
- Reprendre la Crevasse : quête *la Bataille de Fort Gardesol*.

Enfin, lorsque toutes les Châtellerie seront sous dominance impériale, il sera temps pour vous soldat de marcher vers Vendaume et libérer l'Estemarche.

Falsification

Vous devez rejoindre le Légat Rikke au Camp Impérial du Clos. Pour débarrasser le Clos de la domination des Sombrages, elle a un plan.

Des messagers des Sombrages transmettent des ordres entre les différentes Châtellerie détenues par la Rébellion. Or ils font souvent halte dans l'Auberge de la Porte nocturne et dans celle du Candelâtre. La mission est d'intercepter ces messagers afin de leur voler les documents !

Le plus simple est de corrompre l'aubergiste. Pour ma part, Hadríng, le tenancier de l'Auberge de la Porte nocturne, m'a révélé que le messenger Sombreage venait juste de partir. Je me suis lancée à sa poursuite pour le tuer en pleine nature ... Ni vue ni connue !!!

Rikke apprend ainsi que Fort Dunstad a besoin de renfort ... Une aubaine pour la Légion ! Elle falsifiera alors les documents afin que ces renforts n'arrivent jamais ... gnarkgnarkgnark et vous les rendra afin de les transmettent à Frorkmar Terne-Bannière, le Commandant des Sombrages d'Aubétoile.

Frorkmar vous donne 5 po pour que vous alliez boire un coup à l'auberge du coin !!!

Rikke vous récompense d'une forte somme d'argent en récompense de votre mission.

La bataille de Fort Dunstad

Il est temps de reprendre le Clos. Ainsi Fort Dunstad est votre objectif ... Videz les lieux des Sombrages !!!

Le Général Tullius vous nommera Préfet de la Légion après cette mission et vous offre un bouclier.

Un lourd tribu

Rikke vous attend au Camp Impérial de la Brèche. Pour reprendre la Brèche plus facilement, elle vous demande de faire chanter Anuriel, la Chambellan de la Jarl. Apparemment, elle s'acoquinerait avec la Guilde des Voleurs ...

Vous trouverez la preuve dans les appartements d'Anuriel, au Château d'Embruine de Faillaise : c'est une lettre  de Maven Roncenoir ... Et Anuriel sera mise au pied du mur ! Elle vous supplie de ne rien dire ; et, en échange de votre silence, elle vous informe qu'une caravane transportant beaucoup d'or et d'armes se dirige vers Vendaume.

Et en insistant un peu, Anuriel vous donnera de l'or en plus !

Ainsi Rikke vous envoie avec votre vieux pote Hadvar tendre une embuscade à cette caravane afin de la piller :-)

La bataille de Fort Tíremuraille

Après avoir stoppé la caravane ennemie, le Légat Rikke vous envoie au Fort Tíremuraille pour prouver la suprématie de l'Empire dans la Châtellerie de Faillaise non mais oh !

Le Général Tullius vous nommera Tribun de la Légion après cette mission ^^

Délivrance à Fort Kastav

Vous rejoignez le Légat Rikke au Camp Impérial de Fortdhiver. Votre mission consiste à libérer des prisonniers légionnaires de Fort Kastav, place occupée par les Sombres ; et par la même occasion, vous aiderez l'Empire à récupérer la Châtellerie de Fortdhiver.

Le Général Tullius vous nommera alors Légat après cette mission et vous offre une pièce d'armure.

La bataille de Fort Busard

Le Légat Rikke vous attend au Camp Impérial de l'Hjaalmarche ... La mission est la même : donnez une bonne leçon aux Sombres !

La bataille de Fort Néograd

Vous commencez à avoir l'habitude ... Voire même peut-être en avoir marre de ces successions de bataille mais courage ! Cette fois-ci, c'est la Châtellerie d'Espervine qu'il faut reprendre !

La bataille de Fort Gardesol

Vous vous êtes cru malin lors du Conseil de Paix du Haut Hrothgar ? La Crevasse doit à nouveau revenir à l'Empire ... C'est au Fort Gardesol que la bataille se jouera ... Bis repetita ... Videz les lieux des Sombres !!!

La bataille de Fort Amol

Enfin la dernière Châtellerie, la plus emblématique : l'Estemarche ! Ainsi Fort Amol est votre dernier objectif ... Courage c'est bientôt fini lol

Combattez pour Vendaume

Il est temps de rentrer dans Vendaume et de faire mordre la poussière à cet Ulfric fou !

Le Général Tullius motive ses soldats à l'entrée de la ville : *Très bien. Il est temps de porter le coup de grâce à la rébellion des Sombres. Vous vous êtes tous battus vaillamment et vous avez fait d'énormes sacrifices pour nous permettre d'en arriver là. Ulfric pense qu'il peut se cacher derrière les murs de ce château. Prouvons-lui le contraire en perçant ses défenses et en le traînant devant la justice ! Comme ils sont au bord du précipice, les Sombres se battront comme des bêtes acculées. Ils seront farouches et surnois. Mais ils ne sont pas de taille contre les légionnaires. Vous êtes les plus grands guerriers de Tamriel. Des soldats professionnels, intrépides et implacables. L'empereur prête une attention toute particulière aux événements d'aujourd'hui. Les hommes qui se distinguent seront récompensés. Préparez-vous ! Tout le monde avec moi ! Pour l'Empire ! Pour la Légion !*

Et après ce beau discours TA-TA-YO-YOOOOOOO !!!!!!!

Les soldats Sombres ne cesseront de venir en masse vous barrer la route. Le but pour vous est d'entrer dans le Palais des Rois où se terre Ulfric. Ben vi ... Faudra pas lui demander de venir combattre vaillamment sur le terrain !!!!

Bien évidemment, le chemin le plus direct pour le Palais est bloqué ... Vous allez devoir trouver un autre accès, ce qui est très simple : suivez les barricades et détruisez-les à coups d'épée puis continuez !!

La réunification de Bordeciel - fin

Ainsi Ulfric Sombre et son Huscarl Galmar Rudepoing vous attendent ... Pour mieux mordre la poussière ensuite. D'ailleurs vous aurez le choix entre donner le coup de grâce à Ulfric ou laisser cet honneur au Général. Dans tous les cas, ce dernier vous offre une épée enchantée en récompense (que vous n'êtes pas obligé d'utiliser pour la mise à mort ceci-dit !).

Après cette cuisante victoire de l'Empire sur les rebelles Nordiques, la Légat Rikke vous annonce que l'Empire a nommé Brunwulf Libre-Hiver en tant que nouveau Jarl de l'Estemarche. Cet homme est un Nordique tolérant qui s'appliquera à ce que les Argoniens ne soient plus parqués sur le port et que le Quartier Gris soit rénové :-)

C'est à ce moment-là que vous pourrez acheter la demeure Hjerim si vous avez terminé les quêtes "Du sang sur la glace" 1^{ère} et 2^{ème} parties.

Et voilà, cher Légat ! Vous avez réuni Bordeciel dans le sang mais au moins vous avez rempli votre mission XD

Ceci dit, il reste quelques campements épars de Sombres et si vous les trouvez ... Montrez-leur votre loyauté à l'Empire !!!

LES SOMBRAGES

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

La Légion Impériale parvint à capturer Ulfric lors d'une embuscade au sud de Bordeciel. Son exécution prévue dans le village d'Helgen fût compromise par l'attaque du Dragon Alduin, Le Dévoreur des Mondes.

C'est à ce moment que vous avez choisi de fuir le village avec Ralof, soldat des Sombres, pour ensuite voyager vers Vendaume.

Présentations aux Sombres

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

Lorsque vous fuyez avec Ralof le village d'Helgen attaqué par Alduin, ce dernier vous invite à rejoindre la cause des Sombres. Il vous dit de parler au Jarl Ulfric Sombrage à Vendaume.

Ulfric et son Huscarl Galmar Rudepoing sont au Palais des Rois. Ils sont en train de discuter du Jarl Balgruuf le Grand de Blancherive. Apparemment, ce dernier refuse de donner sa position clairement : à savoir s'il est avec ou contre la rébellion. Et pour Galmar, cette situation ne peut plus durer ... Balgruuf, par son silence, s'est allié à l'Empire !

Et lorsque vous vous adresserez à Ulfric, il se souviendra que vous étiez à ses côtés à Helgen. Il vous envoie auprès de son Huscarl.

*Galmar Rudepoing est bien plus déterminé quant à ses opinions. Pour lui, libérer Bordeciel, c'est trancher la tête à tous ceux qui ne prêtent pas allégeance à son Jarl Ulfric. Et il dit même : **Plutôt mourir que de laisser des Elfes dicter le sort des hommes**. Cependant, si votre personnage est un Elfe, un Orc, un Argonien ou un Khajiit, Galmar l'acceptera dans l'armée des Sombres.*

Avec les Sombres

Avant de vous accepter dans l'armée des Sombres, Galmar vous demande de passer un petit test : vous devez tuer le Spectre de Glace qui rôde sur l'Île de la Serpentine. Et cette mission est relativement simple ^^

À votre retour, Galmar et Ulfric sont à nouveau en grande discussion, mais cette fois-ci au sujet de la Couronne d'Os. Galmar a trouvé où était enterrée cette relique légendaire ... Il est impératif de la ramener afin qu'Ulfric s'en serve comme symbole de la légitimité de leur cause ! Ainsi rassembler plus de Nordiques, c'est aussi gonfler les rangs de son armée !

D'après la légende, la Couronne d'Os serait faite d'os et de dents d'anciens dragons. Elle décuplerait la puissance de celui qui la porte. Cette puissante relique a disparu à la mort du roi Borgas dont la dépouille aurait été enterrée dans le Temple de Korvanjund ... avec la Couronne !

Et lorsque vous vous adresserez à lui, Galmar vous félicite et vous demande de prêter serment :

*Je jure de mettre mon sang et mon honneur au service d'Ulfric Sombrage,
jarl de Vendaume et véritable haut-roi de Bordeciel
Que Talos m'en soit témoin, puisse ce serment me lier au-delà de la mort à mon seigneur
ainsi qu'à mes frères et sœurs d'armes.
Gloire aux Sombres, les véritables fils et filles de Bordeciel !*

Il vous donne également votre uniforme, à savoir un casque en peau, une paire de gants et une paire de bottes en fourrure ainsi qu'une cuirasse de Sombre.

La Couronne d'Os

Ensuite Galmar vous demande de le rejoindre près du Temple de Korvanjund. Votre mission consiste à trouver la Couronne d'Os.

Des légionnaires sont déjà sur place ! Des espions ont dû récupérer l'info à Vendaume ... Mais qu'importe ! Faites-leur mordre la poussière ! Enfin la neige plutôt ^^ . Enfin, vous entrez dans le Temple de Korvanjund, puis dans les Halls. Dans cette partie du tertre, vous devrez montrer à Galmar comment se servir de la Griffes d'Ebonite trouvée près de la porte ronde

afin de l'ouvrir. Puis vous serez stoppé à nouveau par une grille dont le levier qui l'ouvre se situe à l'étage supérieur ; et en l'actionnant, des Draugr se lèveront pour ... pour rien en fait LOL, puisque vous les tuerez tous ! Ensuite vous pénétrez dans la Crypte de Korvanjund.

Le Roi Borgas est bien décrépí ... Mais il possède toujours sur sa tête la Couronne d'Os ! Alors prenez-lui ! Galmar vous demandera de la rapporter à Ulfric.

Votre pote Ralof sera de la partie ^^

Avant de partir, n'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Ralentí :-D

Un message pour Blancherive

Dès que vous lui aurez donné la Couronne d'Os, Ulfric vous confie sa hache. Il vous demande de la remettre à Balgruuf le Grand, Jarl de Blancherive. C'est une tradition nordique : si Balgruuf accepte la Hache, il accepte la paix, alors que s'il la rend, c'est qu'il veut que son adversaire se batte contre lui !

Et bien évidemment, vous revenez auprès d'Ulfric avec la hache ... Au grand bonheur de Galmar qui se réjouit de briser des crânes avec son marteau !!!

Combattez pour Blancherive

Rendez-vous alors aux abords de Blancherive. Les Sombres ont déjà installé tout un arsenal de catapultes ! Galmar est là et harangue ses troupes : *Nous y sommes, soldats ! Ils prétendent que notre cause est infondée et que nous ne sommes rien de plus que des voleurs, des malfrats et des assassins ! Mais non ! Nous sommes des fermiers ! Nous sommes des artisans ! Nous sommes des fils et des filles de marchands, de domestiques et de soldats ! Nous sommes les fils et les filles de Bordecíel ! Nous sommes arrivés jusque-là parce que notre cause est juste. Parce que nous nous battons comme un seul homme. Et parce que nos cœurs débordent de rage ! Ce que nous faisons ici aujourd'hui, nous le faisons pour notre pays ! Pour tous les véritables Nordiques de Bordecíel ! Les remparts de Blancherive sont élevés, mais ils sont vieux et à deux doigts de céder, tout comme l'Empire que la Légion borde. Ils ont monté des barricades, mais nous allons les détruire avec les Impériaux qui se cachent derrière ! Notre objectif est le pont-levis. Si nous réussissons à le baisser, la ville sera à nous ! Tous avec moi ! Montrons à ces Minables impériaux à quoi ressemblent de vrais Nordiques ! ... Motivant hein ^^*

Alors foncez dans l'as IA-IA-YO-YOOOOOOO !!!!!

Vos objectifs sont de démolir les barricades qui vous barrent la route puis d'abaïsser le pont levis. Ensuite lorsque vous arriverez devant les portes de la ville, entrez et courez jusqu'à Fort-Dragon pour obliger Balgruuf le Grand à capituler !

Pour ma part, j'ai appelé Odahviing qui m'a été d'une aide précieuse :-D

Et le Jarl demandera rapidement que les combats cessent dans son Château. Il n'a pas le choix : il doit capituler ... Et c'est à ce moment qu'arrive Vignar Grisetoison. C'est lui qui prendra sa place en tant que nouveau Jarl de Blancherive !

La libération de Bordecíel - début

Partez informer Ulfric de la capitulation de Balgruuf. Il vous donnera alors un nouveau sobriquet, Veines-de-Glace, vous offre une lame enchantée ^^

Dorénavant, il compte sur vous pour libérer Bordecíel des dominances impériales et Thalmors.

Petit aparté : normalement, sans aucune intervention de votre part dans le jeu, les Jarls proches des idéaux des Sombres sont les suivants :

- Estemarche : évidemment que cette Châtellerie est du côté Sombre XD
- Le Clos : dirigé par le Jarl Skald à Aubétoile.
- La Brèche : dirigée par la Laíla Juste-Loí à Faillaíse.
- Fortdhíver : dirigé par le Jarl Korír à Fortdhíver.

Ainsi les autres Châtelleries d'Épervine, de la Crevasse, d'Ijaalmarche, et bien entendu d'Haafingar sont sous le contrôle de l'Empire.

Seule la Châtellerie de Blancherive reste neutre. Son Jarl Balgruuf le Grand n'est pas indécis face aux deux camps. Il pense simplement que tous les Nordiques et l'Empire devraient s'unir face aux Thalmors pour abroger ce Traité obligeant l'interdiction du Culte de Talos ! Il est plutôt désolé de la situation. Et c'est malheureusement sa position neutre qui déclenchera la Guerre Civile ...

Cependant, si vous avez fait la quête La Saison Éternelle, certaines Châtelleries ont été "échangées" entre les deux camps. Ainsi la Crevasse passe automatiquement du côté des Sombres puis la Brèche ou la Châtellerie de Fortdhíver passent côté Empire, tout comme le Clos ... Et peut-être que la Châtellerie d'Épervine est devenue Sombre !

Bref, ça peut paraître compliqué mais en fait, vous ne vous poserez pas de question : reprenez toutes les Châtelleries qu'on vous demandera de reprendre voilà XD

Ainsi, Ulfric vous demandera de reprendre les Châtellerie suivantes suivants si elles sont occupées par l'Empire :

- Libérer la Chatellerie d'Épervine : quête *Délivrance à Fort Néograd*.
- Libérer la Crevasse : quêtes *Un lourd tribu* et *La bataille de Fort Gardesol*.
- Libérer Hjaalmarche : quêtes *Falsification* et *La bataille de Fort Busard*.
- Libérer le Clos : quête *La bataille de Fort Dunstad*.
- Libérer la Brèche : quête *La bataille de Fort Tíremuraílle*.
- Libérer la Chatellerie de Fortdhíver : quête *La bataille de Fort Kastav*.

Enfin, lorsque les forces de l'Empire seront toutes virées hors des Châtellerie qu'elles occupaient, il sera temps pour vous de marcher vers Solitude et libérer Haaflingar !

Délivrance à Fort Néograd

Ulfric vous envoie rejoindre son Huscarl au Camp des Sombresages d'Épervine. Ce dernier vous explique que des frères et soeurs Sombresages ont été fait prisonniers à Fort Néograd. Votre mission est de partir là-bas les libérer et accessoirement vider les lieux des Légionnaires ^^

Ulfric vous offrira une arme en récompense et vous avouera que votre réputation commence à grandir au sein des Sombresages ... On vous surnomme désormais Brise-Ôs !

Un lourd tribu

Galmar vous attend au Camp des Sombresages de la Crevasse. Pour reprendre la Châtellerie plus facilement, il a l'idée de faire chanter Raerek, le Chambellan du Jarl. Il paraît que Raerek serait un adorateur de Talos ... Et si vous le persuadez de rallier votre cause ?

Effectivement, dans les quartiers du Chambellan au Château Cœur-de-Roche, vous trouverez une Amulette de Talos gravée. Raerek sera mis au pied du mur ! Il est terrifié par les Thalmors et vous supplie de ne rien dire. En échange de votre silence, il vous informe qu'une caravane transportant beaucoup d'or et d'armes se dirige vers Solitude.

Et en insistant un peu, Raerek vous donnera de l'or en plus !

Ainsi Galmar vous envoie avec votre vieux pote Ralof tendre une embuscade à cette caravane afin de la piller :-)

La bataille de Fort Gardesol

Après avoir stoppé la caravane ennemie, Galmar vous envoie au Fort Gardesol pour prouver la suprématie des Sombresages dans la Crevasse non mais oh !

Falsification

Vous devez rejoindre Galmar Camp des Sombresages d'Hjaalmarche. Pour débarrasser cette Châtellerie du joug de l'Empire, il a un plan.

Des messagers impériaux transmettent des ordres entre les différentes Châtellerie dirigées par les partisans de l'Empire. Or ils font souvent halte dans l'Auberge des Quatre Boudiers de Pontdragon et dans celle du Fruit Gelé de Rorikbourg. La mission est d'intercepter ces messagers afin de leur voler les documents !

Le plus simple est de corrompre l'aubergiste. Pour ma part, Faída, la tenancière de l'Auberge des Quatre Boucliers de Pontdragon, m'a révélé que le messenger impérial venait juste de partir. Je me suis lancée à sa poursuite pour le tuer en pleine nature ... Ni vue ni connue !!!

Galmar apprend ainsi que Fort Busard a besoin de renfort ... Une aubaine pour les Sombresages ! Il falsifiera alors les documents afin que ces renforts n'arrivent jamais ... gnarkgnarkgnark et vous les rendra pour que vous les transmettiez au Légat Taurínus Duílis à Morthal.

Taurínus vous donne 5 po pour que vous alliez boire un coup à l'auberge du coin !!!

La bataille de Fort Busard

Il est temps de reprendre l'Hjaalmarche. Ainsi Fort Busard est votre objectif ... Videz les lieux des Légionnaires !!!

Ulfric Somborage vous appellera désormais Marteau-de-Glace après cette mission et vous offre un bouclier.

La bataille de Fort Dunstad

Galmar vous attend au Camp des Sombrages du Clos. Allez hophophop au boulot ! Allez donner une bonne leçon aux Impériaux qui tiennent le Fort Dunstad !

La bataille de Fort Tîremuraille

Rejoignez le Camp des Sombrages de la Brèche pour ensuite partir au Fort Tîremuraille ... Virez les impériaux de là !!!

La bataille de Fort Kastav

Toujours pareil : Fort Kastav n'appartiendra plus à l'Empire après votre intervention ...

La bataille de Fort Hraggstad

Enfin la dernière Châtellerie, la plus emblématique : Haafigar ! Ainsi Fort Hraggstad est votre dernier objectif ... Courage c'est bientôt fini lol

Pour l'occasion Ulfric vous donne une armure complète d'officier des Sombrages :-)

Combattez pour Solitude

Il est temps de rentrer dans Solitude et de faire dégager les Impériaux définitivement de Bordecîel !

Ulfric motive ses soldats à l'entrée de la ville : *C'est le moment décisif, soldats ! Il est temps de prendre cette ville ! Nous sommes ici aujourd'hui grâce aux sacrifices et au courage de nos camarades. Ceux qui sont tombés au combat. Et ceux qui portent encore leur bouclier. Aujourd'hui, notre ennemi va découvrir l'étendue de notre détermination, la profondeur de notre colère et la légitimité de notre cause. Les dieux nous observent. Les esprits de nos ancêtres s'agitent. Et les générations futures seront transformées par ce que nous faisons ici aujourd'hui. Ne craignez ni la douleur ni les ténèbres, car Sovngarde accueillera ceux qui meurent l'arme à la main et le cœur rempli de courage. Nous allons nous frayer un chemin jusqu'à Mornefort et frapper la Légion à la tête ! Et à ce moment, les dieux regarderont et verront Bordecîel tel que ce pays aurait toujours dû être... Peuplé de Nordiques forts, puissants et libres ! Ils ont monté des barricades, mais nous allons les détruire avec les Impériaux qui se cachent derrière ! Préparez-vous ! Tout le monde avec moi ! Pour les fils et les filles de Bordecîel !*

Et après ce beau discours TA-TA-YO-YOYOOOOO !!!!!!!

Les Légionnaires ne cesseront de venir en masse vous barrer la route. Le but pour vous est d'entrer dans Mornefort où se cache le Général Tullius et son Légat, une nordique au nom de Rikke.

La libération de Bordecîel - fin

De toute façon, Tullius et Rikke ne se font pas d'illusion. Vous êtes attendus et ils comptent bien se battre jusqu'à la mort. Ulfric propose pourtant à Rikke de partir ... Mais elle refuse, loyale à l'Empire.

Vous aurez d'ailleurs le choix entre donner le coup de grâce au Général ou laisser cet honneur à Ulfric. Dans tous les cas, ce dernier vous offre une épée enchantée en récompense (que vous n'êtes pas obligé d'utiliser pour la mise à mort ceci-dit !).

Ulfric doit maintenant éclaircir la situation à ses hommes. Il vous demande de l'accompagner mais vous n'êtes pas obligé. Voici son discours qu'il prononce à vos côtés : *Je suis effectivement Ulfric Sombrage. A mes côtés, se trouve l'homme/la femme que nous appelons Foudreame et que le monde appelle l'Enfant de dragon. En effet, nombreux sont ceux qui nous élèvent en héros. Mais les véritables héros, c'est vous tous ! C'est vous qui avez combattu un Empire mourant qui a planté ses griffes dans nos terres et tenté de nous entraîner dans sa chute. C'est vous qui avez combattu les Thalmor et leurs marionnettes qui voulaient nous contraindre à renier nos dieux et notre héritage. Vous avez combattu vos semblables, ceux qui ne comprenaient pas notre cause et qui n'étaient pas prêts à payer le prix de notre libération. Mais plus encore, c'est vous qui avez combattu pour Bordecîel, pour notre droit de livrer nos propres batailles... Pour retrouver notre gloire et nos traditions, pour déterminer notre propre avenir ! Pour toutes ces raisons, je ne peux pas revêtir l'habit de haut-roi. Je ne l'accepterai pas avant que l'Assemblée n'ait déclaré que ce titre me revienne.*

Puis Ulfric laisse le choix à Elisif la Juste de retourner sa veste ... Et elle accepte de lui prêter allégeance : elle garde alors son titre de Jarl de Solitude.

Et voilà Foudreame ! Vous avez libéré Bordecîel de la domination Impériale ... Dans le sang certes mais au moins vous avez rempli votre mission XD

Si vous croisez des Légionnaires en chemin, faites en sorte qu'ils ne rentrent pas en Cyrodiil !!!

LES COMPAGNONS

Les Compagnons est une Guilde de Guerriers Mercenaires créée par Ysgramor durant l'Ère Première, soit depuis plus de 4 000 ans.

Mais depuis quelques centaines d'année, certains membres des Compagnons possèdent un pouvoir particulier considéré comme une bénédiction pour les uns ou une malédiction pour les autres ... Quoiqu'il en soit ... Gardez les yeux sur la proie, et non sur l'horizon.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Grands Hérauts* 

SOMMAIRE

- 1 - Cheminement de la quête principale
- 2 - Quêtes secondaires aléatoires

1 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

1.1 - Adressez-vous au Chef des Compagnons

La première fois que vous vous dirigerez à pied vers Blancherive, vous rencontrerez un groupe de mercenaires combattant un Géant venu s'en prendre aux fermiers du coin. Ils sont trois : Aela la Chasseuse, Farkas et Ria.

Vous n'êtes pas obligés de les aider, vous pouvez juste observer. Dans tous les cas, Aela s'adressera à vous et vous expliquera qu'ils font partie des Compagnons : *un ordre de guerriers, liés comme des frères et sœurs par leur honneur*. Si la récompense en vaut la peine, ils s'engagent à résoudre divers problèmes.

Et si vous désirez rejoindre cet ordre, Aela vous dit de parler à Kodlak Blancrin, à Jorrvaskr.

Jorrvaskr est le château des Compagnons. Il se situe dans la ville de Blancherive. D'ailleurs, il fut le premier bâtiment construit sur cette montagne ; et au fil du temps, une communauté s'est développée autour pour donner la ville de Blancherive, actuellement la plus grande cité des neuf châtelleries.

1.2 - Prenez les armes

Kodlak Blancrin est le Héraut des Compagnons.

Le Héraut n'est pas le chef des compagnons à proprement parler. Il a plutôt un rôle de conseiller : il apporte son aide en cas de querelle et s'applique à faire respecter le code d'honneur des Frères et Sœurs d'arme. C'est pourquoi chaque Compagnon est libre de ses actes.

Lorsque vous arriverez auprès de Kodlak, vous surprendrez une étrange discussion avec Vilkas. Ce dernier disant qu'il entend toujours l'appel du sang et Kodlak de lui répondre : *Comme nous tous. C'est notre fardeau. Mais nous pouvons nous en défaire* ... Les Compagnons seraient à ce point avides d'aventures ??

À ce moment-là, je me suis demandée où j'avais atterri LOL

Puis en un coup d'œil, Kodlak ressent chez vous une certaine force d'esprit :-). Il vous accepte votre candidature mais pour prouver vos valeurs combattives, vous devrez accepter un duel avec Vilkas ... Facile ;-)

Après cette petite leçon, Vilkas vous confie son épée afin que vous l'apportiez à Eorlund Grisetoison pour qu'il l'aigüise. Ce dernier travaille à la Forgeciel pour les Compagnons, mais il n'en fait pas partie. Il paraît que cette forge a la particularité de produire le meilleur acier de tout Tamriel !

Parce qu'il doit rejoindre sa femme, Eorlund vous demande un autre service qu'il n'a pas le temps de faire : celui d'apporter le bouclier qu'il vient de forger pour Aela.

Il vous dit que sa femme est en deuil, et que c'est pour ça qu'il doit être à ses côtés. Sa femme s'appelle Fralia. Et il se peut que vous surpreniez à un moment donné, une conversation entre elle et Idolf Guerrier-Nés au sujet d'un certain Thorald ... Vous comprenez que Thorald est le fils de Fralia et qu'il a disparu. La quête secondaire "Absent au combat" se déclenche alors

Aela vous félicitera d'avoir donné une *sacrée correction* à Vilkas au grand dam de Skjor XD. Elle appelle ensuite Farkas afin qu'il vous fasse visiter les lieux et vous montre où vous pourrez vous reposer.

Farkas et Aela vous donneront ensuite du travail. Puis Skjor et Vilkas vous confieront des tâches plus importantes quand vous commencerez à vous faire un nom au sein des Compagnons.

Maintenant vous pouvez accepter un petit boulot de la part de Farkas, d'Aela, de Vilkas ou de Skjor ^^

1.3 - Une question d'honneur

Après avoir terminé le travail qu'on vous a confié, on vous dira que Skjor vous cherche.

Ce dernier vous dit qu'un érudit aurait trouvé un fragment de Wuuthrad dans le Cairn des Poussiéreux. Bien qu'il doute de la véracité de ces propos, il vous y envoie avec Farkas pour chercher ce fragment ... C'est une question d'honneur !

Wuuthrad est l'arme de Ysgramor, fondateur des Compagnons. Elle a été détruite en plusieurs morceaux et les Compagnons sont à la recherche des fragments de cette relique.

Le Cairn des Poussiéreux est un ancien tombeau nordique relativement linéaire sans énigmes particulières. Très rapidement après y être rentré, vous serez bloqué dans une salle assez grande : une grille vous barre votre protection et un levier est dans une petite pièce adjacente. Oui sauf que lorsque vous irez l'activer, vous vous retrouverez prisonnier !!! Farkas se moque de vous XD

Puis très rapidement un groupe appartenant à la Main d'Argent arrive et se rue sur Farkas ... qui se transforme aussitôt en Loup-Garou et les extermine tous à coup de griffe oO

Farkas vous libère ensuite, et vous explique que le Sang Bestial coule dans ses veines (sans déc !). Tous les Compagnons ne sont pas des Loup-Garous, et ceux qui le sont font partie du Cercle. Quant à la Main d'Argent, c'est un ordre qui combat les Loup-Garous !

Mais trêve de bavardage, vous êtes ici pour trouver le fragment de Wuuthrad, pas pour délibérer des avantages à devenir un Loup-Garou alors en avant Guingamp !! Vous continuez prudemment vers la Crypte des Poussiéreux.

Pour entrer dans la dernière salle, une clé sera nécessaire : vous la trouverez dans le coffre ^^

Le fragment de Wuuthrad est posé sur un autel face à un Mur qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Souffle Ardent.

Mais vous ne sortirez pas de là sans avoir exterminé les (très) (trop) nombreux Draugrs qui se réveilleront les uns après les autres ^^

De retour à Jorrvaskr, Vilkas vous attendait ; il vous demande de le suivre et vous conduit dans la cour. Là, vous attend Skjor, Aela, Kodlak et Farkas qui vous a suivi. Ainsi vous avez été mis à l'épreuve, vous avez relevé le défi et prouvé votre valeur. De plus Farkas vous fait de belles éloges et témoigne de votre courage. L'avis du Cercle est rendu : vous faites partie de la famille, félicitation :-)

On en déduit donc que les membres du Cercles et donc les Loup-Garou sont Skjor, Aela, les frères Farkas et Vilkas ainsi que Kodlak :-p

A ce propos, Kodlak vous avoue qu'il voudrait mettre fin à cet état. Il se fait vieux et veut être appelé en Sovngarde ... Mais Shor l'acceptera-t-il au Panthéon des Braves comme un Nordique ou comme un vulgaire animal ? Devra-t-il vivre éternellement sur le Territoire de Chasse d'Hircine ? Kodlak cherche à se soigner mais la tâche est ardue ...

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

Kodlak vous invite à trouver Eorlund afin qu'il vous donne une arme.

Vous pouvez ensuite accepter un petit boulot de la part de Farkas, d'Aela, de Vilkas ou de Skjor ^^

1.4 - La Main d'Argent

Après avoir terminé le travail qu'on vous a confié, on vous dira que Skjor vous cherche à nouveau. Mais il refuse de vous parler en public et vous demande de le rejoindre à la Basse-Forge dans la nuit.

Autant Jorrvaskr est le plus vieil édifice construit ici, bien avant Blancherive, autant la Forgeciel était déjà présente avant lui ! Skjor vous explique que de la Basse-Forge émane une magie antérieur aux hommes et aux Elfes.

Seule Aela est déjà présente ... transformée en Loup-Garou. Kodlak n'est pas au courant de cette petite réunion. Et pour cause ! Skjor vous propose de faire partie du Cercle, de partager avec eux le Sang du Loup !

En effet, si vous avez déjà parlé un peu avec Kodlak au sujet des Loup-Garous, vous savez qu'il cherche à se débarrasser de ce don.

Acceptez-vous de rejoindre le Cercle ? ...

En même temps, pour continuer la quête, vous n'avez pas vraiment le choix MDR

Contrairement aux précédents opus de la série des Elder Scrolls, la lycanthropie est un pouvoir. C'est à dire que vous avez le choix de déclencher ce don quand vous voulez et ce, une fois par jour. Alors que dans Morrowind (par exemple), vous n'aviez aucun choix : à chaque nuit POUE, vous vous retrouvez transformé et avide de sang !

Ainsi, Skjor entaille les veines du bras d'Aela dans la Fontaine. A votre santé ! Et glou et glou et glou !!!!

Vous êtes un Loup-Garou quand vous sortez de la Basse-Forge. Vous êtes libre de vos actes ... Et si vous alliez foutre un peu le dawa dans Blancherive ? :-D

Puis vous vous réveillerez à poil (enfin non PAS AVEC des poils cette fois-ci, tout nu quoi LOL). Aela est là (haha) ; elle vous dit que pour fêter la réussite de votre transformation (qui pourtant n'a pas été des plus simple apparemment), elle vous propose de massacrer un groupe de la Main d'Argent qui ont établi leur camp dans le Fort du Gibet, tout près d'ici. Skjor est déjà parti en reconnaissance.

Et l'avantage est que vous pourrez réutiliser immédiatement votre forme de Loup-Garou :-D en effet, la suite de la quête se passe pile 24h plus tard ^^. Et pour prolonger votre état de chienchien à sa mère (et aussi pour reprendre de la vie), vous devrez vous nourrir des cadavres d'humain !

Il vous sera très facile de progresser dans le Fort (surtout AVEC des poils, des crocs et des griffes cette fois-ci LOL) avec Aela. Krev le Paussier, le chef de ce groupe, est dans la dernière salle.

Mais vous arrivez trop tard : Skjor est mort. Aela est furieuse. La guerre est déclarée envers la Main d'Argent !

Aela vous proposera un petit travail à prendre le temps qu'elle fasse quelques investigations dans le Fort qui lui en apprendront peut-être d'avantage sur la Main d'Argent.

Et avant de passer à la quête suivante, vous devrez à nouveau accepter un autre petit boulot de la part d'Aela ou des jumeaux Vilka et Farkas. La logique serait d'accepter un autre travail d'Aela et continuer à venger la mort de Skjor mais vous n'êtes pas obligé.

1.5 - Dette de Sang

A votre retour de mission, Aela vous informe que Kodlak veut vous parler.

Vous commencez par parler de la mort de Skjor ; il vous dit que d'avoir tué autant d'homme de la Main d'Argent ne fera qu'escalader la violence et leur représailles viendront rapidement.

Il vous explique ensuite ce qui a fait des Compagnons des Loup-Garous. Un de ses prédécesseurs a conclu un pacte avec les sorcières du Coven de Glenmoril : si les Compagnons chassaient au nom de leur seigneur, Hircine, ils recevraient alors de grands pouvoirs. Ils sont donc devenus des Loup-Garous. Mais cette "maladie" affecte aussi bien le corps que l'esprit car les Loup-Garous morts rejoignent le Territoire de Chasse d'Hircine. Et comme vous l'a tant répété Kodlak : il est Nordique et veut rejoindre Sovngarde !

Et il a trouvé le moyen de se soigner ! Si les sorcières du Coven de Glenmoril ont maudit les Compagnons, alors elles seules peuvent les guérir. Il vous demande de partir à leur recherche et de les abattre. Vous devrez rapporter une de leurs têtes, le siège de leur pouvoir.

Cette petite conversation avec Kodlak est certes enrichissante mais carrément tirée par les cheveux (enfin c'est mon opinion). Car la majorité des Compagnons présents à Jorrvaskr ne sont pas des Loup-Garous. Comme on l'a fait pour vous, on peut imaginer qu'on leur a proposé ce don et qu'ils ont refusé. Pour terminer les quêtes des Compagnons, vous n'avez pas vraiment eu le choix. Je pense qu'il aurait fallu trouver un moyen dans le scénario qui aurait obligé tous les Compagnons à subir la forme bestiale qu'ils le veulent ou non. Là, on aurait pu effectivement parler de malédiction.

Mais revenons à nos moutons et en route pour le Coven de Glenmoril !

Les Sorcières de Glenmoril sont des Harpreuses ; elles sont cinq mais une seule tête suffit à valider la quête. Les tuer toutes est facultatif ^^

Les Sorcières du Coven de Glenmoril sont présentes dans la série des Elder Scrolls depuis Daggerfall (2ème opus). Elles ont toujours été associées à Hircine et c'est toujours auprès d'elles qu'il faut se diriger pour se guérir de la lycanthropie !

Mais lorsque vous reviendrez à Jorrvaskr, vous verrez Aela et Farkas au milieu de cadavres de guerriers de la Main d'Argent ... Kodlak avait raison les représailles ont été sanglantes ! Un groupe de la Main d'Argent n'a pas hésité à attaquer Jorrvaskr par surprise ; et même si les Compagnons ont réussis à les contrer, il y a de lourdes pertes des deux côtés.

Mais le plus grave est la mort du vieux Kodlak :-(

1.6 - Pure Vengeance

Vilkas est fou de rage ! Non seulement Kodlak a été tué dans la bataille mais en plus tous les fragments de Wuuthrad ont été volés !

Il vous demande donc de l'accompagner dans le camp principal de la Main d'Argent, le Refuge de Pénombris, pour venger la mort de Kodlak et accessoirement récupérer les fragments de Wuuthrad.

Anéantir la Main d'Argent là-bas ne sera qu'une simple formalité ... Surtout sous votre forme bestiale héhé

1.7 - Gloire Funèbre

De retour à Blancherive, Vilkas vous informe que les autres Compagnons ont dû terminer la préparation des funérailles de Kodlak et vous invite à vous rendre à la Forgeciel pour lui rendre hommage.

Tour à tour, Aela, Vilkas et Farkas citeront une prière pour Kodlak :

Devant l'ancienne flamme...

Nous pleurons.

Nous nous recueillons.

Quelle terrible perte...

Nous sanglotons.

Pour ceux qui ont péri...

Nous crions.

Et pour nous-mêmes...

Nous partons.

Aela s'avance vers la dépouille de Kodlak et allume le brasier.

Puis Eorlund récupérera les fragments de Wuuthrad que vous avez ramenés avec Vilkas. Ensuite, il vous demandera d'aller lui chercher le dernier fragment, celui que Kodlak gardait précieusement dans sa chambre. Vous le trouverez dans la table de chevet, avec son journal 📖.

Kodlak a mentionné dans son journal son rêve. Et vous en faites partie : il vous a vu comme étant son libérateur. Kodlak avait même prévu de vous nommer Héraut lorsqu'il aurait été guéri de sa malédiction ...

Il est temps maintenant de rejoindre Aela et les jumeaux à la Basse-Forge pour accomplir la dernière volonté de Kodlak : partir pour Sovngarde et y rencontrer Ysgramor. Les trois compères ne sont pas vraiment d'accord sur ce sujet, mais Vilkas a le dernier mot : Nous devrions rendre honneur à Kodlak, quelle que soit notre opinion sur le sang.

Vilkas savait que Kodlak avait trouvé le moyen de purifier son âme du sang de la bête, même dans la mort. Il mentionne ensuite les légendes du Tombeau d'Ysgramor où l'âme des hérauts répondra à l'appel du fer du nord. La solution se trouve donc là-bas ... mais il est impossible d'y entrer sans Wuuthrad ! C'est alors qu'Eorlund arrive ! Wuuthrad est une arme, un outil ... Or les outils brisés peuvent être réparés ! Un dicton Nordique dit que *Les flammes d'un héros peuvent reforgé ce qui a été brisé* ... Les flammes de Kodlak ont fait renaître Wuuthrad :-)

Alors en route pour le Tombeau d'Ysgramor ! Sur place Vilkas vous met en garde : ici repose Ysgramor et ses plus proches généraux, de grands et valeureux guerriers. Ils vous attendent afin que vous leur prouviez votre valeur. Pour ouvrir le passage, vous devez rendre Wuuthrad à Ysgramor en plaçant la Hache sur la statue.

Vilkas, aveuglé précédemment par sa vengeance au Refuge de Pénombris, ne vous accompagnera pas. Vous entrez donc avec Aela et Farkas. Puis, très rapidement, juste avant un endroit envahi par les Givrèpeires, Farkas ne continuera pas et retournera rejoindre son frère. Vous avancez donc dans le tombeau en compagnie d'Aela.

Et c'est enfin dans la dernière grande salle que vous rencontrez le fantôme de Kodlak. Vous ne voyez que lui parce qu'il n'y a que lui que vous connaissez mais il vous dit que ses frères hérauts sont aussi présents ici, certains tentant d'échapper à Hircine, d'autres reposant en Sovngarde.

Pour guérir Kodlak, jetez une tête de Sorcières dans la Flamme du Héraut. L'esprit de la bête qui hantait Kodlak apparaît aussitôt ! Tuez-la pour libérer Kodlak !

C'est alors que Kodlak vous demande de la succéder et vous nomme Héraut des Compagnons.

Avant de partir, n'oubliez pas de récupérer dans le coffre le Bouclier d'Ysgramor et aussi de reprendre Wuuthrad ! Ce sont tous les deux des artefacts ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Bouclier d'Ysgramor	Augmente la résistance à la magie de 20% Augmente votre santé de 20 points	12	30	1 000

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Wuuthrad	Particulièrement meurtrier contre les Elfes	infini	25	25	2 000

D'autre part, une nouvelle sortie vers Bordeciel s'est dévoilée près de la statue d'Ysgramor ; et sur la porte est gravée une tête de Dragon ... Et effectivement, vous trouverez un mur à l'extérieur qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Allégeance Animale :-)

2 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

2.1 - Les quêtes de Farkas

- La Défense de Bordeciel : tuer un groupe de bandit dans un lieu donné.
- Mercenariat : Remettre les idées en place à un personnage donné dans un endroit donné. Attention, il est interdit de le tuer, c'est juste un duel à mains nues !

2.2 - Les quêtes d'Aela la Chasseuse

- Extermination animale : tuer un animal qui rode dans un lieu donné.
- Collection de peau : ramener un certain nombre d'un type de peau donné.
- Au cœur de la cible : tuer un des chefs de la Main d'Argent dans un endroit donné.
- Le vol des plans : s'introduire dans un repaire donné de la Main d'Argent et y voler leurs plans d'attaque contre les Loup-Garous.

2.3 - Les quêtes de Skjor ou de Vilkas

- Criminel en fuite : tuer un criminel échappé de prison.
- Héritage de famille : rapporter un objet de valeur perdu dans un endroit donné.
- Mission de sauvetage : libérer un allié des Compagnons prisonnier dans un endroit donné. Vous devez ramener la personne saine et sauve !

2.4 - Les Totems d'Hircine

Aela la Chasseuse vous explique que les Totems d'Hircine sont des objets qui exalteraient les pouvoirs des Loups-Garous. Elle vous demande de l'accompagner pour aller en chercher.

Dans la chambre de Skjor, vous trouverez le livre intitulé Les Totems d'Hircine 📖 sur une table qui vous en apprendra plus au sujet de ces artefacts :-)

Il existe en tout trois Totems ; cette quête ne se fera donc que trois fois ^^

Ainsi, lorsque vous êtes transformé en Loup-Garou et que vous hurlez, votre cri "de base" est Appel de la Nature. Et comme son nom de l'indique pas, ce hurlement projette vos ennemis. Les Totems vont vous permettre de changer ce pouvoir à votre guise :

- Le Totem de Chasse est un os gravé qui vous permet de lancer votre hurlement Flair de la Bête. Ça sort de Détection de Vie vous renseignement sur la chair fraîche la plus proche ^^
- Le Totem de Fraternité est un tambour qui vous permet de lancer votre hurlement Ameutement. Ainsi deux loups viendront combattre à vos côtés :-)
- Le Totem de Peur est un crâne de loup qui vous permet de lancer votre hurlement Hurlement Horrifiant. Vos ennemis vous fuiront, pétés de trouille !

2.5 - Pureté

Une fois que vous serez devenu le Héraut des Compagnons suite à la quête *Gloire Funèbre*, si vous demandez du travail à Farkas ou Vilkas, ces derniers voudront suivre l'enseignement de Kodlak et se purifier avant d'être accueilli en Sovngarde.

Vous devrez donc les accompagner au Tombeau d'Ysgramor avec une nouvelle tête d'une Sorcière du Coven de Glenmoril afin de procéder au rituel de guérison de la Lycanthropie :-)

Cette quête ne peut se faire que deux fois : avec Farkas et avec Vilkas.

LA GUILDE DES VOLEURS

En Bordeciel, la Guilde des Voleurs siège à Faillaise où elle est dirigée par Mercer Frey. Mais elle a une très mauvaise réputation : il est dit que les membres sont des bons à rien, des incapables. Du coup les affaires vont mal et la Guilde perd de l'argent malgré le soutien de Maven Roncenoir, une femme extrêmement influente qui possède non seulement des contacts dans la Guilde des Voleurs mais aussi dans la Confrérie Noire et au Château d'Embruine.

Votre rôle sera de redorer le blason de cette Guilde ... avec l'aide de la Princesse Daeédrique Nocturne ! Nocturne est la maîtresse de la nuit et des ténèbres, sainte patronne de tous les voleurs de Tamriel. Elle vous acceptera parmi ses Rossignols et grâce à vous la Guilde retrouvera sa grandeur d'antan :-)

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Déchéance* 📖
- *Les Rossignols, Vol 1* 📖
- *Les Rossignols, Vol 2* 📖
- *Les Rossignols, Mythe ou Réalité ?* 📖

SOMMAIRE

- 1 - Les Marques Noires
- 2 - Entrer dans la guilde
- 3 - Cheminement de la quête principale
- 4 - Quêtes secondaires aléatoires
- 5 - Quêtes secondaires dans les villes
- 6 - Autres quêtes

1 - LES MARQUES NOIRES

Dans le Réservoir de la Souricière, vous trouverez un livre écrit par Delvin Mallory et intitulé *Marques noires*. Ce livre va vous apprendre à déchiffrer les marques noires. Ces petites marques sont gravées dans tout Bordeciel... généralement sur les encadrements de portes ou les façades des bâtiments, mais vous en trouverez également partout où un voleur est passé. Il existe neuf marques :

SYMBÔLE	SIGNIFICATION
	LA GUILDE Voici le symbole de la Guilde. L'endroit ainsi marqué est aussi sûr que la Croche percée. Lorsque vous apercevez cette marque, un membre de la Guilde n'est jamais loin.
	SUR Nous laissons généralement cette marque lorsque nous trouvons un moyen sûr de contourner un endroit, un chemin dénué de pièges, voire une maison déjà inspectée. Si vous voyez l'une de ces marques, suivez sa direction et vous passerez sans encombre.
	DANGER Si vous découvrez cette marque noire, faites demi-tour ou préparez-vous au pire. Elle vous prévient que quelque chose, plus loin ou derrière cette porte, compte vous faire la peau.
	TRÉSOR Dans les rares occasions (mieux vaut les éviter si vous comptez rester dans la Guilde) où vous vous retrouveriez en prison, cherchez ce petit trésor. Si vous apercevez cette marque noire, la sortie est toute proche.
	PROTÈGE Ces marques noires apparaissent dans les endroits où nous vous défendons d'aller. Elles signifient "fichez le camp de là où ça va barder". Les gens touchés par cette marque sont sous la protection de la Guilde et ne doivent jamais être volés ou agressés.

	RECELEUR Cette marque noire devrait vite devenir votre favorite. Les personnes situées à proximité de cette marque achèterons vos... biens durement volés à un bon prix.
	CACHEUR DES VOLEURS Qui a dit que les voleurs prennent et ne rendent jamais ? Si vous trouvez cette marque noire près d'un coffre ou d'un tronc creux, une surprise vous attend... c'est un petit cadeau de la Guilde pour ses voleurs sur le terrain. Notre club offre aussi des privilèges !
	BUTIN Près de cette marque noire, quelque chose vaut la peine d'être volé. Cela vous évite d'entrer par effraction chez des gens qui n'auraient pour seule fortune que deux septims et une chaussette.
	VIDE C'est la marque noire opposée à celle du Butin. Passez votre chemin, il n'y a rien à voler.

2 - ENTRER DANS LA GUILDE DES VOLEURS

Lorsque vous voudrez entrer pour la première fois dans Faillaise, un Garde à l'entrée vous stoppera net : il vous réclamera une taxe de séjour ... Non mais et puis quoi encore ! Une bonne persuasion et il vous ouvrira la porte rapidement en s'excusant LOL

Puis quand vous aurez franchi la porte de la ville, vous verrez Mjoll la Lionne et Aerin discuter de la Guilde des Voleurs. Mjoll vous explique qu'elle déteste les membres de cette Guilde qu'elle combat comme elle le peut ; si vous êtes d'accord avec ces propos elle vous avoue que la Guilde recrute actuellement des nouveaux membres ... Intéressant ! Elle vous parle aussi de Maven Roncenoir et de sa famille.

Puis un peu plus loin vous serez interpellé par Maul. Il vous a à l'œil : apparemment les étrangers ne sont pas bien vu dans le coin ... Si vous le payez il accepte de vous parler de la Guilde des Voleurs (d'ailleurs son frère Funeste en fait partie). Il vous dit que Brynjolf recrute sur la place du marché.

3 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

3.1 - La supercherie de Brynjolf

Brynjolf vous accoste sur la place du marché ; à ses yeux, vous faites pitié ! Vous ne roulez pas sur l'or et il vous propose de lui donner un coup de main pour gagner un peu d'argent.

Le petit jeu qu'il vous propose consiste à voler un anneau en argent appartenant à Madési, le bijoutier, et de le placer dans la poche de Brand-Shei afin que ce soit lui qui soit accusé de vol. Le commanditaire de cette mission veut couler les affaires de Brand-Shei ... Pour vous faciliter la tâche, Brynjolf fera diversion.

Cette petite épreuve très sympathique vous met dans l'ambiance direct ^^

Vous devez donc aller dans un premier temps vers le stand de Madési : il vous faut ouvrir la porte coulissante puis le coffre chacun fermés à clé pour repérer l'anneau en argent. Ensuite, glissez-vous derrière Brand-Shei pour lui placer l'anneau dans ses poches. N'oubliez pas durant toutes vos actions de vous mettre en mode discrétion !

Brynjolf vous offre 100 po en récompense et si vous souhaitez gagner encore plus d'argent, il vous invite à le retrouver à la Cruche Percée dans la Souricière :-D

3.2 - Les affaires sont les affaires

La Souricière abrite le siège de la Guilde des Voleurs. Vous devrez y trouver le chemin jusqu'à la Cruche Percée (qui est assez linéaire d'ailleurs) ; deux voyous tenteront de vous arrêter en vain lol

Brynjolf vous attend et vous félicite d'être arrivé jusqu'à lui. Il vous propose de faire partie de la Guilde des Voleurs mais avant cela, vous devez faire vos preuves ! Il vous donne donc une mission plutôt indécate : vous devez intimider trois commerçants afin qu'ils payent leur dette à la Guilde ... Ce qui revient en gros aux actions mafieuses qui consistent à payer pour assurer une "protection".

Bersi Main-de-Miel est le propriétaire de la Crevette Sauteuse. Il refuse évidemment de payer ses 100 po sauf si vous brisez une urne naine à laquelle il tient tant ...

Haelga tient le Dortoir d'Haelga, une sorte d'auberge réservée aux travailleurs. Elle aussi vous enverra balader sauf si vous lui volez sa statue de Dibella !

Keerava travaille au Dard de l'Abeille. Talen-Jei, son fiancé, vous parlera de sa famille restée en Morrowind. Il vous suffit donc de la menacer d'aller voir sa famille pour qu'elle paye les 100 po.

Sachez que vous n'aurez pas besoin d'intimider le troisième commerçant car il aura eu vent de vos agissements avec ses collègues et vous donnera l'argent sans discuter !

Brynjolf vous offrira des potions en récompense. Il sera fier de vous ^^

3.3 - Sans ambiguïté

Il est tant d'officialiser votre entrée dans la Guilde des Voleurs :-D Brynjolf vous accompagne auprès de Mercer Frey, le Maître de la Guilde. Il vous donne immédiatement votre première mission : donner une leçon à un certain Aringoth qui a arrêté de payer les services de la Guilde des Voleurs.

Brynjolf vous explique qu'Aringoth est apiculteur, propriétaire du Domaine Lumidor. Le miel qu'il produit est une denrée très importante en Bordociel : c'est THË ingrédient pour l'Hydromel tant prisé !! Or Maven Roncenoir possède sa propre hydromellerie et elle a besoin de ce miel. Ainsi la Guilde s'assurait que le Domaine Lumidor produise du miel en grande quantité (quitte à secouer un peu les ouvriers) et interceptait les livraisons vers un concurrent et en échange Maven laissait la Guilde extorquer de très grosses sommes d'argent à Aringoth. Sauf que là, Aringoth a visiblement décidé d'arrêter de bénéficier des services de la Guilde ! Il a préféré payer un groupe de Mercenaires pour sa protection ... Vous devez donc brûler trois de ses ruches et vider le coffre personnel d'Aringoth !

Vex avait tenté cette mission auparavant mais elle s'est heurtée à un trop grand nombre de Mercenaire et s'est enfuie. Elle vous donne une astuce : il est possible de rejoindre l'entrée de la maison en passant par les égouts.

Avant de partir, parlez à Tonilia pour qu'elle vous donne votre armure :-D

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Capuchon de la Guilde des Voleurs	Voix d'escroc <i>Les prix sont 10% plus intéressants</i>	1,5	13	60	1 cuir
Armure de la Guilde des Voleurs	Poches secrètes <i>La capacité de port augmente de 20 points</i>	7	29	125	
Gants de la Guilde des Voleurs	Mains agiles <i>Le crochetage est facilité de 15%</i>	1	9	25	
Bottes de la Guilde des Voleurs	Passe-passe <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%</i>	1,5	9	25	

Il ne vous reste plus qu'à partir pour le Domaine Lumidor ^^ Et effectivement, vous verrez sur place que ça grouille de Mercenaires ! Il vous faut donc être discret ; et c'est une très bonne idée de passer par les égouts pour atteindre l'entrée de la maison lol. A ce propos, dans les égouts prenez garde aux Ragnards et profitez des flaques d'essence pour les exterminer en masse avec un sort de feu. Faites aussi attention aux pièges au sol (des fils tendus que vous pouvez désactiver ^^).

Pour entrer dans la maison, vous devrez crocheter la porte d'entrée fermée à clé par une serrure de niveau expert. Aringoth se cache dans sa chambre à l'étage ; il a sur lui la clé de la cave ainsi que celle de son coffre. Si votre Eloquence est suffisante, vous pourrez peut-être le convaincre de vous donner ses clés ; sinon, il vous attaquera et le mercenaire qui se poste devant sa chambre viendra à son secours (sauf si vous l'avez déjà tué lol). Malgré les préceptes de la Guilde des Voleurs qui stipulent que vous ne devez pas tuer, sachez que Brynjolf vous en a donné l'autorisation si Aringoth ne se montrait pas coopératif.

Mais vous n'êtes pas obligés de récupérer ces clés si vous voulez travailler votre crochetage ^^ sachant que la cave est fermée avec une serrure de niveau novice et le coffre avec une serrure de niveau expert.

Dans la chambre d'Aringoth, j'ai trouvé très rigolo cette abeille enfermée dans un bocal ^^ Et cette statue de Reine des Abeilles en or (et pourtant sans valeur) ... un prix qu'il aurait obtenu grâce à son élevage ? En tout cas, vous pouvez voler la Statue pour Delvin, il vous la rachètera à un bon prix !

Mais à part ces objets insolites, il n'y a rien à voler qui ait de la valeur dans cette maison :-(

Enfin vous trouverez l'Acte de Vente du Domaine Lumidor 🐝 dans le coffre d'Aringoth à la cave. Heureusement, il n'est pas nécessaire de revenir sur vos pas : une trappe dans la cave mène dans les égouts et vous pouvez sortir par-là, ouf !

Ensuite, si ça n'est pas déjà fait, vous devez brûler trois ruches. Et en passant par derrière les ruches, puis en sautant sur les rochers pour y accéder, c'est assez facile. Et hop un ptit sort de feu sur ces bestioles et c'est terminé !!!

Brynjolf sera étonné de savoir qu'Aringoth ait vendu son domaine. Sur l'acte de vente il n'y a pas le nom du nouveau propriétaire, mais juste le nom d'un intermédiaire. Par contre l'acte est signé par ce symbole :



Vous recevez de l'or en récompense.

Brynjolf va prévenir Mercer de cette vente et enquêter sur ce mystérieux acquéreur. Il vous dit que Maven Roncenoire veut vous rencontrer sur-le-champ ...

3.4 - Découragement

Maven vous attend au Dard de l'Abeille, à l'étage. Elle va droit au but et vous parle d'un de ses concurrents : Sabjorn. Ce dernier fabrique de l'Hydrhonning à Blancherive, une sorte d'Hydromel. Maven est furieuse car Sabjorn a réussi à s'imposer sur le marché avec son "poison" la privant donc d'une bonne partie de ses profits ! Elle veut d'une part savoir comment il a fait, où a-t-il trouvé l'argent nécessaire, mais aussi elle veut se débarrasser de lui, faire en sorte qu'il aille en prison pour que son hydromellerie ferme. Elle a besoin que vous agissiez dès maintenant car vos actions au Domaine Lumidor l'a privée d'une partie de l'approvisionnement en miel et Sabjorn risque d'en profiter et de récupérer encore plus de part de marché ...

Maven Roncenoire est une personne extrêmement puissante à Faillaise. Rien ne se fait sans son accord ... Même la Jarl l'écoute ! Elle travaille en collaboration avec la Guilde des Voleurs et avec la Confrérie Noire. C'est pourquoi elle est intouchable.

Vous devez prendre contact avec Mallus Macius à la Jument Pavoisée à Blancherive. Mallus est l'homme à tout faire de Sabjorn ; il a accepté d'aider Maven car il en a vraiment marre de se faire exploiter. Il vous explique le plan (machiavélique) qui va emmener Sabjorn tout droit en prison, sans passer par la case Départ et sans gagner les 20 000 francs (oui je sais mon Monopoly est très vieux et en franc LOL).

Sabjorn va organiser une dégustation de son Hydrhonning au Capitaine de la Garde de Blancherive, mais cette petite fiesta va tourner au désastre car l'hydromel sera empoisonné ! Comment ? C'est là toute la subtilité du plan ^^ Mallus a fait en sorte que l'hydromellerie soit envahie par la vermine. Votre rôle consiste à passer par hasard chez Sabjorn pour chercher du travail ... Et il vous embauchera à coup sûr pour exterminer cette vermine ! Vous devrez alors utiliser la mort-aux-rats pour la verser dans les cuves de brassages.

Et effectivement, Sabjorn vous embauchera sans réfléchir pour éradiquer sa vermine ! Il a besoin d'un autre larmion pour ce travail car Mallus Macius est introuvable ... :-)) Et avec une bonne persuasion, il vous donnera même la moitié du salaire soit 500 po ! Il vous donne la clé qui ouvre le sous-sol ainsi que le Pesticide. Dans un premier temps, il vous faut donc passer par le sous-sol pour arriver jusqu'au nid.

Les Ragnards Grocvenins sont assez puissants par rapport à leurs cousins ...

Près du nid, vous serez attaqué par Hamelin qui a réussi à élever ces sales rats Beurk ! Vous pouvez lire le journal 📖 de ce vieux fou ... Vieux fou certes mais capable de lancer des sorts assez puissants !!!!

Puis à partir du nid, vous pouvez continuer votre chemin jusqu'à la Salle de Brassage pour y déverser le reste du Pesticide dans une des cuves d'Hydrhonning :-))

La clé pour sortir de la Salle de Brassage est placée sur un crochet juste à droite de la porte ... Oui oui moi aussi j'ai mis du temps à la remarquer LOL

De retour auprès de Sabjorn, vous ferez connaissance avec le Capitaine Caïus ... La dégustation va vite tourner en une arrestation en bonne et due forme XD

Ainsi Mallus est ravi ! Tout s'est déroulé comme prévu ! Sabjorn est en prison, il ne fera plus d'ombre au commerce de Maven et pour couronner le tout c'est lui qui s'occupera de la nouvelle "Hydromellerie Roncenoire" ^^

D'autre part votre nouvel ami acceptera de vous acheter vos objets volés ... Et un receleur de plus un !!!

Il ne vous reste plus qu'à fouiller la commode dans la chambre de Sabjorn pour trouver une preuve qu'il a bel et bien été aidé financièrement dans son commerce. Le billet 📄 porte exactement le même symbole que l'acte de vente du Domaine Lumidor ...

Sur la table, vous remarquerez une lettre nommée Besoin de Cynric 📄. C'est une lettre de Maven qui a dû être apportée par un de vos potes de la Guilde des Voleurs : Cynric Endell.

Vous trouverez une belle carafe d'hydrhonning en or ... A récupérer pour la revendre à Delvin ^^

Maven vous offrira une arme enchantée en récompense.

3.5 - L'imprudence de l'amateur

Mercer Frey veut vous voir immédiatement. Visiblement une personne tente de faire en sorte que la Famille Roncenoir ne travaille plus en collaboration avec la Guilde des Voleurs. Bien que les lettres trouvées ne mentionnent pas de nom, on a au moins le nom de l'intermédiaire qui s'est chargé de la vente du Domaine Lumidor : un certain Gajul-Lei.

Gajul-Lei n'est qu'en fait le pseudo de Galum-Ei un argonien travaillant pour la Compagnie de l'Empire Oriental à Solitude. Il aide à gérer les chargements de marchandises à l'arrivée et au départ de Solitude. Il était un des contacts de la Guilde des Voleurs : lorsqu'il recevait des marchandises de valeur, il s'arrangeait pour en détourner pour la Guilde. Mais ... il a vite compris qu'il pouvait garder ses marchandises pour lui ! Il a donc cessé progressivement de travailler avec la Guilde pour faire son petit business en solo.

Il faut donc que Galum-Ei vous parle de cet acheteur du Domaine Lumidor ... Alors zou allez à Solitude !! Mais avant ça Brynjolf vous mettra en garde : il ne parlera pas si facilement sauf peut-être si vous lui donnez un pot-de-vin.

Vous trouverez donc l'Argonien au Ragnard Pervers à Solitude. Il niera toute implication dans la Vente du Domaine Lumidor ... jusqu'à ce que vous mentionniez son pseudo. Et contre un petit pot-de-vin, il acceptera de vous parler. Ce pot-de-vin en question consiste à lui voler une caisse de Vin de Feu au Palais Bleu. Et ce petit vol est archi simple : la caisse est très proche de l'entrée et loin de la surveillance des gardes lol

En échange de la caisse de Vin de Feu, Gulum-Ei vous offrira 3 gemmes spirituelles chargées d'une âme. Cependant malgré ce pot-de-vin, il restera extrêmement vague au sujet de la vente du Domaine Lumidor : une femme dont il ignore le nom est venu le payer pour qu'il achète en son nom la ferme apicole ... Il va alors vous falloir le suivre pour en savoir d'avantage !

La filature vous mène dans les Entrepôts de la Compagnie de l'Empire Oriental puis dans la Grotte de Merleau. La porte d'entrée des Entrepôts est de niveau Apprenti ^^ et faites attention aux gardes !

Dans une cabane en bois, en hauteur, vous trouverez une Carte de la Compagnie de l'Empire Oriental que Delvin sera ravi de récupérer ^^

Ensuite la Grotte de Merleau est tenue par des Bandits et des Hors-la-loi ; c'est ici que Gulum-Ei fait son petit trafic ! D'ailleurs, il se cache tout au fond et quand vous aurez tué tous ses amis, il capitule et vous dit tout : c'est une certaine Karliah qui est derrière tout ça. Il vous donne même l'Acte de Vente du Domaine 🗑️ que Karliah avait refusé pour ne pas se faire incriminer. Gulum-Ei vous dit qu'elle est partie là où la fin a commencé.

Vous apprenez que Karliah faisait partie de la Guilde des Voleurs. Mais elle a trahi la Guilde et a assassiné Gallus, le précédent Maître de la Guilde. Elle s'en prend aujourd'hui à Mercer ...

Mercer vous félicitera pour votre travail. Il sait très bien où est partie Karliah : là où la fin a commencé ne peut être que l'endroit où elle a tué Gallus : au Sanctuaire de Voilneige. Il veut que vous l'accompagniez là-bas.

Et pour vous remercier, vous aurez la possibilité d'améliorer une des pièces d'armure de l'Armure de la Guilde des Voleurs auprès de Tonilia :-); le tableau suivant vous montre les stats de la pièce d'armure telle quelle et les stats de la même pièce si vous décidez de l'améliorer. Réfléchissez bien car vous ne pouvez améliorer qu'une seule pièce ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Capuchon de la Guilde des Voleurs	Voix d'escroc <i>Les prix sont 10% plus intéressants</i>	1,5	13	60	1 cuir
Capuchon de la Guilde des Voleurs renforcé	Voix d'escroc améliorée <i>Les prix sont 15% plus intéressants</i>	1	15	200	
Armure de la Guilde des Voleurs	Poches secrètes <i>La capacité de port augmente de 20 points</i>	7	29	125	
Armure de la Guilde des Voleurs renforcée	Poches secrètes améliorées <i>La capacité de port augmente de 35 points</i>	6	30	300	
Gants de la Guilde des Voleurs	Mains agiles <i>Le crochetage est facilité de 15%</i>	1	9	25	
Gants de la Guilde des Voleurs renforcés	Mains agiles améliorées <i>Le crochetage est facilité de 25%</i>	1	10	100	
Bottes de la Guilde des Voleurs	Passe-passe <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%</i>	1,5	9	25	
Bottes de la Guilde des Voleurs renforcées	Passe-passe amélioré <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 25%</i>	1	10	100	

3.6 - Le silence est d'or

Ainsi Mercer Frey vous attend près du Sanctuaire de Voilneige. Le campement de Karliah est juste à côté ; il a tué son cheval pour être sûr qu'elle ne s'enfuit pas ... Il vous explique qu'il y a 25 ans, Karliah leur a tendu un piège à lui et à Gallus, le Maître de la Guilde des Voleurs à l'époque, ici même, dans ce sanctuaire. Il vous dit qu'il s'en est sorti in extremis. Il compte bien venger la mort de son ami !

Alors mettez-vous en route ^^ Mercer crochète la porte d'entrée du Sanctuaire.

Et au vu de la complexité de la serrure, c'est à se demander comment il a fait ...

Vous passez d'abord dans les Catacombes de Voilneige pour arriver ensuite dans le Sanctuaire. Le chemin est assez linéaire, parsemé de Draugr.

Vous trouverez une petite Maquette de Bateau dans une petite pièce ... Attention à vous quand vous la prendrez, cela déclenchera un piège : des flammes flamberont la flaque d'essence au sol ... Ah ? Trop tard ? Oups ... LOL ! Heureusement que Delvin vous l'achètera à un bon prix ^^

Vous apprendrez même un Mot de Puissance du Cri Désarmement.

Puis vous arriverez auprès d'une porte ne s'ouvrant normalement qu'avec une Griffe de Dragon ... Mais là encore Mercer crochette sans problème le mécanisme complexe !

Et lorsque vous passerez cette porte ... Une flèche paralysante vous transperce ! Vous tombez conscient mais incapable de bouger !!!! Karliah arrive ; elle est furieuse. Elle accuse Mercer d'avoir rompu le Pacte des Rossignols ... Elle lui dit aussi que Gallus ne pouvait ignorer ses méthodes. Et Mercer ne s'en cache pas : c'est lui qui a tué Gallus ! Il tente de faire taire la Dunmer mais elle réussit à s'enfuir avec une potion d'invisibilité.

Alors Mercer s'avance vers vous pour vous achever ...

Mais vous vous réveillez à l'extérieur du Sanctuaire ; Karliah est face à vous. Elle vous a sauvé la vie : le poison qu'elle vous a administré a ralenti votre rythme cardiaque ce qui a évité que vous perdiez trop de sang lorsque Mercer vous a blessé. Elle s'excuse en vous offrant quelques potions. Elle vous a volontairement empoisonné plutôt que Mercer afin que vous soyez témoin de leur conversation. Et il est clair que Mercer est le véritable meurtrier de Gallus ! Mais Karliah a besoin de preuve pour en parler à la Guilde. Dans le Sanctuaire, elle a récupéré le journal de Gallus sur son cadavre ; il est malheureusement écrit dans une langue qu'elle ne connaît pas. Elle vous charge donc d'en parler avec Enthir, un ami dont Gallus avait une grande confiance. Elle ne peut y aller car elle veut donner une sépulture décente à son bien aimé :-)

3.7 - Obscures Réponses

Enthir est un Magicien de l'Académie des Mages de Fortdhiver. Vous le trouverez au Foyer Gelé (d'ailleurs il habite là-bas, dans la cave). Il reconnaît l'écriture du journal : c'est du Falmer.

Les Falmers, ou Elfes des Neiges, sont un ancien peuple de Bordeciel ; mais les Nordiques leur ont déclaré la guerre durant l'Ère Première et les décimèrent. Ils se sont alors retranchés sous terre pour vivre avec les Dwemers qui les ont trahis à leur tour. Et la trahison des Dwemers en ont fait les êtres aveugles et haineux que vous croiserez aujourd'hui dans les Ruines. Le livre intitulé Étude des Falmers 🐉 explique le destin de cette race.

Enthir vous parle d'un certain Calcelmo, un érudit spécialiste des Falmers. Ce Mage travaille au Château Cœur-de-Roche à Markarth.

Calcelmo est justement en train de terminer un ouvrage sur la traduction de la langue Falmer. Mais il refuse de vous confier ses recherches ! Son travail de traduction se trouve dans le Musée Dwemer, vous devez donc trouver un moyen d'y accéder ^^

- Soit vous crochetez l'entrée du Musée.
- Soit vous volez la clé du Musée posée sur une table près de Calcelmo.
- Soit vous parlez du Site de Fouille à Calcelmo. Et il vous demandera un petit service : l'accès aux fouilles est bloqué par une Araignée géante au doux nom de Nimhe. Si vous la tuez, Calcelmo vous donne non seulement la clé de son Musée mais vous aurez aussi l'autorisation de vous balader dans les Ruines Dwemers Nchuand-Zel !

Si vous avez reçu l'autorisation de Calcelmo pour visiter son Musée, les gardes présents vous laisseront tranquilles ... Sinon ... Ils vous attaqueront à vue ^^

Le Musée mène ensuite au Laboratoire de Calcelmo. Et là-bas, les gardes seront forcément hostiles. Dès que vous entrez, vous surprenez une conversation entre deux gardes : ils se plaignent des pièges dwemers du Laboratoire ... Certains de leur confrère y ont même laissé la vie ! Intéressant tout ça =)

Dans le Laboratoire vous trouverez un objet fascinant : la Baguette d'Arachnologie. Elle est posée sur deux supports dans un petit renforcement. Dès que vous la prendrez et l'équiperez, l'Araignée d'Aicantar se placera à côté de vous. Pour comprendre le fonctionnement de cette bestiole, vous pouvez lire le journal d'Aicantar 🐉. En bref, l'Araignée reste toujours là où vous l'avez placée, si vous voulez qu'elle se déplace, utilisez la Baguette (des volutes bleues sur le sol apparaîtront et elle

viendra se placer dessus). Et si des gardes passent dans le coin, elle les exterminera à votre place !!! En gros comme garde du corps, y a pas mieux !!! Et comme vous ne pourrez pas l'emmener hors du Laboratoire, profitez-en pour l'utiliser un max ^^

Aicantar est le neveu de Calcelmo. D'ailleurs vous le rencontrerez dans le labo. Mais il s'enfuira par une porte que vous n'avez pas pu ouvrir de l'autre côté. Si vous voulez le tuer facilement, placez son Araignée devant cette porte incrochetable puis refaite le tour jusqu'à son bureau. Ensuite vous pouvez actionner une roue qui déclenchera des explosions et des lames pivotantes. Le garde n'aura pas eu le temps de dire ouf et Aicantar sera arrêté par sa propre Araignée Dwemer qui l'électrocutera vite fait bien fait !!!

D'autre part, vous trouverez un ... enfin que dis-je L'Œ Casse-Tête Dwemer :-D Et les joueurs de Morrowind verseront leur petite larme comme moi !!! Cet objet sera récupéré par Delvin ^^

Puis du Laboratoire, vous passerez par le Balcon des Sorciers pour ensuite entrer dans la Tour de Calcelmo. La Pierre de Calcelmo est ce qui lui a permis de traduire la langue Falmer. Pour faire une copie de la Pierre, prenez une feuille de papier et du charbon :-D et aussitôt un petit comité d'accueil arrivera pour vous empêcher de fuir ^^

Si Aicantar est en vie à ce moment-là, c'est lui qui viendra accompagné du Capitaine Aquilius et de 2 gardes. S'il est déjà mort, seul le Capitaine et 3 gardes seront à votre poursuite.

Vous avez le choix entre les tuer ... ou fuir ! Sachez que si vous fuyez et que vous retournez au Château Cœur-de-Roche, les gardes du Château vous ignoreront complètement :D

Ainsi Enthir peut enfin traduire le journal de Gallus 🐉. Karliah, Enthir et vous apprenez que Mercer aimait mener une vie excessivement prodigue, consistant à dépenser de vastes quantités d'or en menus plaisirs et pour cela il n'a pas hésité à détourner une partie du trésor de la Guilde ! Gallus mentionne ensuite la chute des Rossignols : Mercer aurait profané le Mausolée du Crépuscule sans donner plus de détail.

Karliah vous explique que le Mausolée du Crépuscule est le Temple de Nocturne et que les Rossignols ont juré de le protéger jusqu'à la mort. Karliah ajoute : Tout ce qui personnifie l'influence de Nocturne est contenu dans les murs du Mausolée.

Pour preuve mais aussi pour vous remercier, Karliah vous donne l'Épée de Rossignol de Gallus. Cette épée est un [artéfact](#) !

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Épée de Rossignol	1 - 18	Serre du Rossignol <i>Puise 5 points de santé et 5 points de vigueur par seconde à la cible</i>	17	11	10	135	1 ébonite raffinée
	19 - 26	Serre du Rossignol <i>Puise 10 points de santé et 10 points de vigueur par seconde à la cible</i>	16	12	11	235	
	27 - 35	Serre du Rossignol <i>Puise 15 points de santé et 15 points de vigueur par seconde à la cible</i>	20	13	12	410	
	36 - 45	Serre du Rossignol <i>Puise 20 points de santé et 25 points de vigueur par seconde à la cible</i>	20	14	13	720	
	+ 46	Serre du Rossignol <i>Puise 25 points de santé et 25 points de vigueur par seconde à la cible</i>	54 *	15	14	1 250	

* Le dernier niveau de l'Épée de Rossignol est mal programmé : le coût des sorts aurait dû être de 169 (au lieu de 55) pour un enchantement de 3 000 soit 17 utilisations avant que l'arme ne soit déchargée.

3.8 - La poursuite

Vous devez maintenant rejoindre Karlia à la Cruche Percée à Faillaise. Avec le journal de Gallus comme preuve, elle va enfin pouvoir prouver son innocence au sujet du meurtre de Gallus.

Brynjolf sera très vite convaincu de la trahison de Mercer Frey. Lui, Delvyn et Vex se précipitent vers le Coffre de la Guilde pour vérifier s'il manque quelque chose. Pour ouvrir la porte du coffre, il faut 2 clés. Et il n'en existe que 3 que possède Brynjolf, Delvin et Mercer. Et effectivement tout le contenu du Coffre de Guilde a été vidé, il ne reste plus rien !!! Comment Mercer a-t-il pu crocheter cette serrure avec seulement une clé ? Seule Karliah ne semble pas étonnée ... Mais elle n'en dira pas plus. Le plus important est qu'elle soit lavée de tout soupçon et réintégrée à la Guilde ^^

Brynjolf vous demande ensuite de trouver quel sera la prochaine action de Mercer. En effet le Coffre contenait certes des trésors de valeur, mais il y avait surtout les Plans de la Guilde : des documents rassemblés par Gallus sur tous les endroits que la Guilde pourrait cambrioler. Il vous conseille donc de fouiller le Manoir Faillibois ; ce manoir appartient à Mercer, c'est

un cadeau de Maven après qu'il ait expulsé les anciens propriétaires ...Mais Brynjolf vous met en garde contre Vald, le gardien du Manoir !

Vex vous en dira plus au sujet de Vald : il s'est retrouvé gardien du Manoir contre son gré parce qu'il a une dette importante auprès de Maven Roncenoire qu'il ne peut honorer. Vous avez donc deux possibilités : tuer Vald ou effacer sa dette auprès de Maven.

Si vous décidez d'aller voir Maven, celle-ci vous explique que Vald aurait du lui rapporter une Plume de Gémiation. La Plume a la particularité de copier dans les plus infimes détails n'importe quelle écriture. Un objet indispensable à Maven surtout pour l'imitation des signatures LOL. Le problème est que Vald s'est échoué avec sa barque et a coulé au fond du Lac Honrich avec la Plume dans un coffre ! La barque est au fond de l'eau, à l'ouest du Domaine Lumidor, entre ces deux bateaux :



Maven acceptera d'annuler la dette de Vald et vous donne une note 📄 à lui remettre. Tout ce qu'elle exige est que Vald quitte pour toujours Faillaise. Et ... Il ne va pas demander son reste en voyant la note LOL ; il vous donne la clé du Manoir Faillibois et se barre aussitôt !

Pour entrer dans le Manoir, décochez une flèche sur le mécanisme au-dessus de la porte : un escalier va vous permettre d'entrer facilement ^^ Les Hors-la-Loi qui gardent le Manoir ne vous poseront pas de problème :-)

Les plans de Mercer sont au sous-sol et pour y accéder, vous devez passer par un placard suspect. Le sous-sol est parsemé de nombreux pièges. Par exemple, pour les dalles de feu posées au sol, seules celles qui ne sont pas noircies ne sont pas piégées.

Les plans sont sur une table :



À côté de la table, une vitrine contient un artéfact, une lame levellée : Cristalglide. Cette épée est en verre ... bleu !

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Cristalglide	1 - 10	Morsure glaciale <i>La cible subit 5 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	14	11	10	200	1 malachite raffinée
	11 - 18	Morsure glaciale <i>La cible subit 10 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	17	12	11	200	
	19 - 26	Morsure glaciale <i>La cible subit 15 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	20	13	12	350	
	27 - 35	Morsure glaciale <i>La cible subit 20 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	26	14	13	205	
	36 - 45	Morsure glaciale <i>La cible subit 25 points de dégâts de glace</i>	31	15	14	350	

		Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes					
	+ 46	Morsure glaciale La cible subit 30 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes	41	16	15	500	

Les joueurs d'Oblivion ont déjà vu cette lame ! C'est Valus Odiil qui vous l'offrait après l'avoir aidé à repousser une horde de Gobelins qui avait envahi sa ferme. Le nom de cette lame était Hache Glacante.

D'autre part le Buste du Renard Gris est à rapporter à Delvin ... Quel super souvenir d'Oblivion :-D

Du sous-sol, vous pourrez rejoindre directement les Galeries de la Souricière pour retrouver Brynjolf et Karliah dans le Réservoir.

Brynjolf réalise que Mercer compte voler les Yeux de Falmer !

Puis Karliah vous réunit Brynjolf et vous ; Maintenant que Mercer n'est plus considéré comme le Maître de Guilde, elle demande à Brynjolf de prendre une décision. Et elle est très claire : Mercer doit mourir. Alors Karliah vous demande à tous les deux de la rejoindre devant une Pierre Dressée au sud de Faillaise avant de partir traquer le traître.

3.9 - La Trinité restaurée

Sur cette Pierre Dressée est gravé le symbole des Rossignols. Karliah vous explique que vous êtes au Siège des Rossignols. Elle vous a emmené ici pour chercher l'avantage dont vous avez besoin pour vaincre Mercer Frey. En effet, Karliah, Gallus et Mercer formaient la Trinité des Rossignols.

Les Rossignols ont pour tâche de protéger le Temple de Nocturne et ce jusqu'à la mort où leurs âmes gardent à jamais le Mausolée du Crépuscule. En échange de cette servitude, Nocturne octroie à ses Rossignols une sorte de *bonne fortune* qui fait que toutes les actions des Rossignols tournent toujours à leur avantage.

Nocturne est la Maîtresse de la Nuit et des Ténèbres, Sainte Patronne de tous les Voleurs de Tamriel.

Mais avec le meurtre de Gallus, Mercer a dissout les Rossignols et a rompu le Pacte. C'est pourquoi Karliah veut que vous et Brynjolf acceptiez ce Pacte afin de devenir des Rossignols et donc profiter de cette *chance surnaturelle* de Nocturne pour vaincre Mercer.

Vous devez dans un premier temps aller chercher votre Armure des Rossignols. Cette armure est levellée ; et si vous portez les 4 pièces sur vous, vous avez en plus un bonus d'armure de 25 points.

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Capuchon de Rossignol	1 - 18	Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer</i>	2	10	190	1 sel du néant
	19 - 31	Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer</i>				
	+ 32	Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer</i>				
Armure de Rossignol	1 - 18	Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 20% plus vite</i> <i>Augmente la résistance à la glace de 15%</i>	12	34	900	
	19 - 31	Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 30% plus vite</i> <i>Augmente la résistance à la glace de 30%</i>				
	+ 32	Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 40% plus vite</i> <i>Augmente la résistance à la glace de 50%</i>				
Gants de Rossignol	1 - 18	Poigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 15%</i> <i>Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires</i>	2	10	190	
	19 - 31	Poigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 20%</i> <i>Les attaques à une main infligent 20% de dégâts supplémentaires</i>				

	+ 32	Doigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 25%</i> <i>Les attaques à une main infligent 25% de dégâts supplémentaires</i>				
Bottes de Rossignol	1 - 18	Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (0,25 pts)</i>	2	15	400	
	19 - 31	Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (0,50 pts)</i>				
	+ 32	Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (35 pts)</i>				

Ensuite Karlia invoque Nocturne : *Je vous appelle, Dame Nocturne, Reine d'obscurité et impératrice des Ombres ... Entendez ma voix !* Elle implore la Princesse Daëdra de conclure avec vous et Brynjolf le Pacte des Rossignols afin de venger les actes de Mercer. Et Nocturne accepte :-D

Puis Karliah vous en apprend un peu plus sur Mercer. Il ne possédait pas qu'une clé pour ouvrir le coffre de la Guilde des Voleurs mais bel et bien deux ; la seconde est la Clé Squelette, artefact de Nocturne, qu'il a volé dans le Mausolée du Crépuscule. Outre le meurtre de Gallus, c'est ce vol, cette profanation, qui a réellement rompu le Pacte de l'ancienne Trinités des Rossignols.

On comprend mieux comment Mercer a réussi à crocheter la serrure complexe de la porte d'entrée du Sanctuaire de Voilheige ainsi que la porte normalement déverrouillable uniquement avec une Griffe de Dragon !

Il faut rendre la Clé Squelette au Mausolée pour que la Guilde retrouve sa bonne fortune !

Puis Brynjolf vous annonce qu'il a décidé, avec Karliah, de vous nommer Maître de la Guilde. Mais avant cela, il vous faudra arrêter Mercer, rendre la Clé Squelette à Nocturne mais surtout redorer le blason de la Guilde afin qu'elle retrouve son emprise sur Bordeciel ... Pas une mince affaire LOL

3.10 - Aveuglement

Ainsi Mercer tente de voler les Yeux de Falmer. Cet objet se trouve dans les Ruines Dwemers Irlngthand. Brynjolf et Karliah vous attendent là-bas. Vous passez d'abord par l'Arcanex, puis un ascenseur vous mène dans la Grande Caverne. A ce niveau, une grande grille vous bloque le passage : pour l'abaisser il faut actionner deux leviers situés plus en hauteur et séparés l'un de l'autre. Pour les actionner en même temps, pensez à sprinter ^^

Ces Ruines sont simples et linéaires ; elles sont infestées de Falmers aveugles et vous avez le choix de foncer dans le tas ou de passer discrètement ^^ . Vous traverserez alors le Quartier des Esclaves jusqu'au Sanctuaire où Mercer est en train de voler les Yeux de Falmer.

Dans le Sanctuaire, vous voyez une superbe statue représentant un Falmer du temps de leur grandeur. Cette statue doit être très ancienne, datant sûrement de l'Ère Première.

La Guilde est au courant de la valeur de ses joyaux depuis quelques années déjà. Un jour un voleur vola (haha) une statuette représentant un Elfe des Neiges aux yeux cristallins chez un noble de Vendaume. Enthir découvrit que cette statuette n'était qu'une copie d'une statue bien plus grande ensevelie dans les Ruines Dwemers Irlngthand. A l'époque, Mercer et Gallus n'avaient jamais réussi à déjouer les nombreux pièges des ruines et avaient donc placés les plans de ce vol dans le Coffre de la Guilde. Mais aujourd'hui, Mercer, aidé du pouvoir de la Clé Squelette, peut s'infiltrer sans aucune difficulté !

Domage que le livre qui a permis à Enthir d'en savoir plus sur cette statue de Falmer et sur ses Yeux n'existe pas dans le jeu !

Si non, dans une salle de torture, vous trouverez le cadavre d'un voleur qui porte sur lui une note .

Ainsi dès que vous entrez dans le Sanctuaire, Mercer est justement en train de voler les Yeux de Falmer. Il lance aussitôt un sort de zone si puissant que le plafond de l'immense salle se fissure et de l'eau envahit le Sanctuaire ! Vous devez vous dépêcher de le tuer pour récupérer la Clé Squelette, les Yeux et tout ce qu'il possède ... Viiiiite !!! La sortie est en hauteur juste au-dessus de la tête de la statue, vers la Grotte de Bronzeflot !!!

Delvin sera ravi de vous acheter l'Oeil Gauche de Falmer ^^

Mercer est mort, la Trinité des Rossignols a récupéré la Clé Squelette. Cependant c'est à vous seul que revient le devoir de rendre l'artefact à Nocturne. Mais l'entrée au Sanctuaire Intérieur du Mausolée du Crépuscule a été fermée dès que la Clé Squelette a été volée ; pour y accéder, vous devrez passer par la Voie des Pèlerins.

La Voie des Pèlerins a été créée pour mettre à l'épreuve ceux qui voulaient servir Nocturne.

Ni Karliah, ni Brynjolf, ne vous accompagneront ... Mais Karliah vous donne son Arc de Rossignol, un [artefact](#), pour vous aider :-)

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Arc de Rossignol	1 - 18	Tempête du Rossignol Inflige 10 points de dégâts de glace et 5 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	26	9	12	270	1 ébonite raffinée
	19 - 26	Tempête du Rossignol Inflige 15 points de dégâts de glace et 7 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	33	11	13	470	
	27 - 35	Tempête du Rossignol Inflige 20 points de dégâts de glace et 10 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	46	13	15	820	
	36 - 45	Tempête du Rossignol Inflige 25 points de dégâts de glace et 12 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	55	15	17	1 440	
	+ 46	Tempête du Rossignol Inflige 30 points de dégâts de glace et 15 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	44	18	19	2 500	

Karliah vous explique que le Mausolée du Crépuscule a été construit autour du portail menant au Crépuscule Éternel, le royaume de Nocturne. C'est par ce portail que les Rossignols reçoivent le Don de Chance offert par Nocturne.

3.11 - Vision Nocturne

Au Mausolée du Crépuscule, vous serez accueilli par le fantôme de Gallus. Il vous explique que le portail menant au Crépuscule Éternel porte le nom d'Aquenoire. Quand Mercer a volé la clé, le portail s'est refermé réduisant considérablement les liens entre les Rossignols et Nocturne.

Nocturne est aussi nommée la Dame Fortune. Sa chance influence le monde via l'Aquenoire. Mais le portail étant fermé, on comprend mieux pourquoi la Guilde des Voleurs a perdu de sa réputation !

Vous devez donc suivre la Voix du Pèlerin pour arriver jusqu'à l'Aquenoire et y déposer la Clé Squelette. Vous aurez une série de cinq épreuves à passer. Et pour vous aider, vous pouvez récupérer le journal de Nystrom 📖.

Pour la première épreuve, il est écrit : *Les ombres de leur ancienne enveloppe, les sentinelles de l'obscurité. Elles errent pour l'éternité et infligent une mort rapide aux profanateurs.* En effet, vous devrez simplement tuer 3 Sentinelles des Rossignols :-)

En fait je les ai tuées car les Sentinelles sont hostiles ... Mais si ça se trouve on peut passer furtivement ? Je n'ai pas essayé ^^

Vous verrez que le mur situé dans le petit bureau qui contient aussi un autel d'alchimie montre clairement une ouverture. Le bouton qui l'ouvre si situé près de la chaise du bureau ^^ C'est que j'ai tourné en rond un sacré bout de temps avant de le voir LOL

Ensuite, vous lisez : *Elles se dressent au-dessus de nos têtes, exerçant une vigilance éternelle. Soumises à la pénombre, mais hostiles à la lumière.* Pour cette épreuve il vous suffit d'avancer en restant dans l'ombre ... Sinon la lumière vous tuera ! De nombreux pièges ont été posés pour vous ralentir.

Pour la troisième épreuve : *Offrez-lui ce qu'elle désire le plus, mais rejetez tout bien matériel, car elle aspire de tout son être à quelque chose qui ne peut être vu, ni senti, ni porté ...* Et devant la statue de Nocturne, un cadavre ne présage rien de bon ! Pourtant l'épreuve est simple, Nocturne étant la maîtresse de la nuit et des ténèbres, vous devez donc éteindre les deux lumières placées de chaque côté d'elle en actionnant les chaînes ^^ A se demander comment il est mort l'aut'bouffon hé LOL

Un peu plus loin, près de la grande salle où sont postées deux Sentinelles, vous verrez une porte dont la serrure est fermée avec une serrure de niveau maître. Cette porte ne sert à rien puisqu'il est possible de passer d'un côté ou de l'autre par un autre chemin. Mais si vous la crochetez, vous utiliserez la Clé Squelette ^^

Vous lisez le texte pour la quatrième épreuve : *Directe mais aussi indirecte ... La voie du salut est un chemin subtil où la fortune trahit l'imbécile.* Pour accéder au Sanctuaire Intérieur, laissez-vous tomber sans crainte dans le puits ... La Clé Squelette vous ouvrira la voie :-)

Et enfin : Le voyage touche à sa fin, où l'Impératrice attend les déchus pour les étreindre. N'hésitez pas si vous souhaitez lui faire don de votre éternelle dévotion. En effet, vous pouvez rendre la Clé Squelette en la mettant sur le socle au niveau de l'Aquenoire YEAH !

L'Aquenoire est réouvert :-D Nocturne sera fière de vous même si elle ne le vous montre pas vraiment ... Enfin pas du tout même LOL. Elle vous confère alors un de ses trois pouvoirs ; et pour le recevoir, placez-vous sur un des trois socles représentant une lune (sachez que vous pourrez changer comme bon vous semble au bout de 24h d'attente ^^) :

- Sur la Pleine Lune, l'Agent du Chaos (de l'Assaut) reçoit Conflit de Rossignol : absorption de santé 100 points.
- Sur la Demi-Lune, l'Agent du Subterfuge (de la Ruse) reçoit Rossignol Rusé : folie sur les créatures et personnages autour de vous pendant 30 s.
- Sur le Croissant de Lune, l'Agent de la Furtivité (de l'Invisibilité) reçoit Cape d'Ombre de Nocturne : invisibilité automatique en furtivité pendant 120 s.

Puis Gallus arrive, il peut enfin emprunter l'Aquenoire pour rejoindre les Ombres :-)

Ainsi, comme vous l'a demandé Brynjolf, vous avez rendu la Clé Squelette à Nocturne. Mais vous n'en avez pas terminé ! Maintenant que la "Chance" est à nouveau présente au sein de la Guilde des Voleurs, il vous faut l'exploiter pour redorer le blason de la Guilde. Pour cela vous allez faire les petits boulots que vous donneront Delvin et Vex. La réputation de la Guilde est entre vos mains !

Et au bout d'un moment, ce seront les habitants de Bordeciel qui viendront d'eux-mêmes demander les services de la Guilde :-)

Ainsi, lorsque vous aurez fait en sorte que la Guilde retrouve sa réputation en faisant les quatre quêtes des villes de Solitude, Blancherive, Markarth et Vandaume, vous pourrez enfin être nommé officiellement Maître de la Guilde !

3.12 - Une Nouvelle Direction

Lorsque le moment sera venu, Brynjolf vous attendra au Réservoir de la Cruche Percée pour vous introniser nouveau Maître de la Guilde des Voleurs. Une petite cérémonie aura lieu :-)

Puis Brynjolf vous donnera la clé du coffre à tribut, ainsi que l'Amulette d'Articulation :

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	ARMURE	VALEUR
l'Amulette d'Articulation	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 5 %	2	500
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 10 %	3	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 15 %	4	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 20 %	5	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 25 %	6	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 30 %	7	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 35 %	8	

On remarque qu'il y a un ti problème avec cette amulette ! Tout d'abord les développeurs ont oublié de la lever ! Cette amulette est disponible en 7 versions dès le niveau 1, cherchez l'erreur ... Alors quel est le niveau d'enchantement attribué à la validation de la quête ? Je ne sais pas. C'est peut-être aléatoire et peut-être qu'il est possible d'obtenir la version la plus intéressante en rechargeant la partie ? Enfin, c'est une amulette qui possède une petite valeur d'armure ^^

La clé du coffre à tribut contiendra les butins que vous ramèneront vos acolytes :-) Votre salaire quoi LOL

Ensuite Tonilia vous offrira votre armure de Maître de Guilde ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Capuchon de Maître de Guilde	Vision obscure Les prix sont 20% plus intéressants	3	16	200	1 cuir
Armure de Maître de Guilde	Grandes poches La capacité de port augmente de 50 points	10	38	300	
Gants de Maître de Guilde	Sceau du serrurier Le crochetage est facilité de 35%	2	11	100	
Bottes de Maître de Guilde	Sceau du collectionneur Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 35%	2	11	100	

4 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

Ces quêtes données par Vex et Delvin sont répétables à l'infini car aléatoires. C'est en faisant ces quêtes que vous réussirez à augmenter la réputation de la Guilde des Voleurs en Bordeciel !

4.1 - Les quêtes des Delvin Mallory

Delvin Mallory vous proposera trois types de larcin si vous voulez vous faire un peu d'argent :

- Faux et Usage de Faux : Vous devez falsifier le livre de compte d'un commerçant donné.
- Vol à la Tire : Vous devez voler un objet sur un PNJ donné.
- Saccage : Vous devez voler plusieurs objets afin d'atteindre un certain montant dans une ville donnée. Vous pouvez voler n'importe où dans cette ville : chez un particulier, dans un magasin etc ... Le journal de quête vous prévient dès que vous avez atteint le montant.

Votre récompense est de l'or. Plus votre niveau est élevé, plus vous gagnez d'or !

4.2 - Les quêtes de Vex

Vex vous proposera quatre types de quête si vous voulez vous faire un peu d'argent :

- Cambrilage : Vous devez un objet dans une maison donnée.
- Pièce à Conviction : On vous donne un objet qui a été volé à quelqu'un que vous devez mettre dans un conteneur d'un autre PNJ dans une ville donnée.
- Tout doit disparaître : Vous devez voler un ensemble d'objet dans une maison d'une ville donnée.
- Rapine : Vous devez un objet dans un magasin.

Votre récompense est de l'or. Plus votre niveau est élevé, plus vous gagnez d'or !

5 - QUÊTES SECONDAIRES DANS LES VILLES

Ces quêtes vous seront données par Delvin au fur et à mesure que la Guilde gagne en réputation ^^

5.1 - Blancherive - Une Amnistie Méritée

Olfrid est le chef du Clan Guerrier-Né à Blancherive et il a demandé les services de la Guilde :-)

Arn, un de ses très bons amis a été condamné à mort à Solitude. C'est pourquoi il est venu se réfugier à Blancherive ... Mais cet idiot s'est fait arrêter pour ivresse par la garde de Blancherive !!! Il est donc emprisonné à Fort-Dragon.

Olfrid ne veut pas que vous le libériez ... Ce serait trop simple ! Non, ce qu'il veut c'est que vous fassiez en sorte que le Chambellan de Blancherive ne soit pas au courant de l'exécution attendue d'Arn à Solitude mais surtout que vous fassiez en sorte qu'Arn ait été emprisonné à Fort-Dragon par erreur !

Pour cela vous allez falsifier le registre de la prison en effaçant le nom d'Arn pour le remplacer par un autre ; puis vous devrez voler la lettre envoyée de Solitude  stipulant qu'Arn est recherché pour meurtre.

Tout se passe dans les Quartiers du Jarl à Fort-Dragon. Et les gardes présents ne vous diront rien ! Vous n'êtes donc pas obligés de vous balader en fufu ... Et c'est bien dommage. Du coup, la quête est d'une facilité déconcertante :-/

Olfrid vous offrira un anneau enchanté en récompense.

5.2 - Solitude - Le Sload Douillet

Erikur est un riche commerçant de Solitude et il a besoin des services de la Guilde des Voleurs ^^

Erikur vous explique que Volf, le Capitaine du bateau le Sload Douillet, a négligé d'honorer un de leurs accords et c'est pas bon pour le commerce ça LOL. Alors il veut que vous lui donniez une petite leçon : vous devrez placé dans son bateau des marchandises de contrebande afin que Volf aille faire un petit tour en prison !

La marchandise de contrebande en question est tout bonnement de la drogue : c'est du Bleu de Balmora, un produit à base de Sucrelune. Sabine Nytte peut vous en procurer. Vous la trouverez sur le Vague Rouge, un bateau amarré aux quais de la Compagnie de l'Empire Oriental au sud de Solitude. Et pour 1 500 po (eh oui, va falloir payer !!! Et sans aucune négociation possible !), elle vous donne la clé du coffre qui contient la drogue ; ce coffre est sous le ponton.

Ensuite, c'est une simple mission d'infiltration très simple : il vous faut placer le Bleu de Balmora dans le coffre du Capitaine ^^

"Infiltration" ... C'est vite dit, moi, j'ai massacré tout le monde LOL

Erikur vous offrira un livre de sort en récompense ... Bref pas de quoi rembourser l'achat du Bleu de Balmora >>

5.3 - Markarth - Le Bon Côté des Choses

Endon est orfèvre à Markarth et il a demandé les services de la Guilde :-)

Il avait commandé un moule en argent auprès d'artisans de Val-Boisé ; mais la caravane Khajiite qui le transportait jusqu'à Markarth s'est faite attaquée par un groupe de bandit mené par Rigel Bras-de-Fer. Leur repaire est à Gardepins, une petite maison habitée par Rhorlak.

D'ailleurs vous lirez un avertissement  près de la porte d'entrée qui ... vous fera pô peur du tout XD

Au sous-sol, vous remarquerez très facilement que de la fumée s'échappe par le dessous d'une étagère ... Il est clair qu'elle cache une ouverture ! Et pour l'actionner, appuyez sur le bouton situé sur sa droite ^^

Sur la table, j'ai trouvé cette note  ... Et Rhorlak cuvait sur son lit ... Paix à son âme LOL

Ainsi sous la cabane, vous découvrez une immense grotte gardée par les bandits de Rigel Bras-de-Fer. Ils y entassent tous leurs objets de contrebande. Et le chemin est linéaire jusqu'au Repaire de Bandit puis jusqu'au Coffre contenant tous les trésors.

Vous surprendrez une conversation entre 3 bandits ; ils possèdent sur eux cette lettre  ... Ils n'auront plus jamais le temps de doubler Rigel LOL

Et un peu plus loin, vous trouverez aussi sur une table une correspondance entre Rigel  et son père .

Ainsi vous arriverez enfin jusqu'au (petit) trésor amassé par ces bandits ... Et il ne vous reste plus qu'à rapporter le moule en argent à son légitime propriétaire ^^

Endon vous offrira une pièce d'armure enchantée en récompense et vous proposera ses services de receleur.

5.4 - La Barrière de la Caravane

Tonilia vous demande de contacter Ri'saad, un Khajiit à la tête d'une sorte de "Guilde des Marchands Itinérants Khajiits" (... pompeux hein ?! LOL). Les caravanes parcourent tout Bordeciel et la Guilde des Voleurs a besoin de travailler avec eux pour acheminer les marchandises.

Pour convaincre Ri'saad, Tonilia vous donne du Sucrelune, THE drogue-friandise of the Khajiits ! Ri'saad ne discutera pas plus longtemps et acceptera immédiatement de travailler avec la Guilde des Voleurs ^^ Il deviendra même un de vos receleurs !

Tonilia vous récompensera en pièces sonnantes et trébuchantes.

5.5 - Vendaume - Les Ombres de l'Automne

Torsten Cruellemer, un riche marchand de Vendaume, a besoin de l'aide de la Guilde.

Il vous explique que sa fille Ejtoli a été assassinée par un voleur qui l'a dépouillée de ses bijoux dont notamment un médaillon d'argent familial. Torsten a mené son enquête avant de faire appel à la Guilde des Voleurs : il a retrouvé le voleur, un Altmer, et avant de le tuer pour venger sa fille, il a réussi à lui soutirer deux choses : Niranye, le nom d'un contact et le fait qu'il faisait partie d'une guilde rivale à la Guilde des Voleurs : les Ombres de l'Automne composées uniquement d'Altmer.

Niranye est une commerçante ; elle travaillait autrefois comme receleuse à la Guilde des Voleurs. Avec un peu de persuasion, elle finit par vous expliquer que Linwe, le chef des Ombres de l'Automne, préfère voler les objets de valeur ... sur les morts ! En fait Ejtoli a été tuée par quelqu'un d'autre (un fou apparemment) et Linwe s'est servi sur son cadavre et a volé le médaillon. Lui et sa bande se cachent dans la Grotte des Collines Murmurantes. Au début elle avait refusé de receler ce médaillon, mais Linwe l'a menacée et elle n'a pas eu le choix si elle tenait à la vie ...

La Grotte est simple et linéaire ; faites la peau à ces usurpateurs et brûlez même leur bannière ! Nan mais oh c'est qui le chef ici !!!! Linwe porte le médaillon de Ejtoli sur lui ainsi que son armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Capuchon de Linwe	Vision obscure <i>Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires</i>	2	16	150	1 cuir
Armure de Linwe	Croissance obscure <i>La vigueur se régénère 15% plus vite</i>	8	31	250	
Gants de Linwe	Frappe obscure <i>Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires</i>	2	11	50	

Bottes de Linwe	Force obscure <i>La furtivité augmente de 15%</i>	2	11	50	
-----------------	--	---	----	----	--

Torsten vous remerciera en vous offrant une couronne enchantée.

6 - AUTRES QUÊTES

6.1 - Vols en pagaille

À chaque mission qu'on vous donnera, vous trouverez des objets insolites que vous pourrez revendre à Delvin. Voici la liste des objets :

- La Statue de la Reine des Abeilles : dans la chambre d'Aringoth du Domaine Lumidor.
- La Carafe dorée d'Hydrhonnig : Dans la chambre de Sabjorn à l'Hydromellerie d'Hydrhonnig.
- La Carte de la Compagnie de l'Empire Oriental : elle se trouve dans la cabane dans l'Entrepôt de la Compagnie de Solitude ; la cabane est en hauteur ^^
- La Maquette de Bateau : dans le Sanctuaire de Voilneige.
- Le Casse-Tête Dwemer : dans le Laboratoire de Calcelmo à Markarth ... Petit clin d'œil à Morrowind bien sympathique, ins't it ?
- Le Buste du Renard Gris : au sous-sol du Manoir de Faillibois à Faillaise ... Petit clin d'œil à Oblivion !
- L'Œil Gauche de Falmer : dans le Sanctuaire des Ruines Dwemers Irkngthand.

Ces objets seront ensuite exposés sur les étagères derrière le bureau de la Guilde, dans le Réservoir :-)

Le problème est que depuis la mise à jour 1.4, Delvin ne prendra pas l'Œil de Falmer et il ne sera donc pas exposé :-/

6.2 - Le Jeu de la Mort

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.

6.3 - Tous les moyens sont bons

Quand vous trouvez une Gemme Étrange rouge, Vex vous expliquera que c'est une Pierre de Barenziah. Ces pierres ornaient la Couronne de la Reine. Il en existe 24.

Si vous ne faites pas partie de la Guilde des Voleurs alors que vous avez trouvé une Pierre, vous devrez vous enrôler pour que Vex vous parle de ces Pierres !

- Logements de Jorrvaskr à Blancherive.
- Catacombes de Blancherive, via la Nécropole.
- Quartiers du Jarl de Fort-Dragon (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Maison du Clan Brise-Bouclier à Vendaume, à l'étage.
- Palais des Rois à Vendaume, dans les quartiers du mage.
- Palais Bleu à Solitude.
- Manoir de Hauteflèche à Solitude (il faut l'acheter !).
- Musée Dwemer de Markarth (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Salle aux Trésors à Markarth.
- Salle du Trône d'Yngvild (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Bateau le Sload Douillet (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Repaire de Bandit accessible via Gardepins (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Sanctuaire de la Confrérie Noire.
- Grotte de la Crique Pierreuse (accessible avec l'Académie des Bardes).
- Quartier du Jarl au Château d'Embruine à Faillaise.
- Au Rocher de la Mégère (accessible lors de la quête du Prince Daédra Mérhunès Dagon).
- Quartiers de l'Archimage à l'Académie de Fortdhiver (il faut faire partie de l'Académie des Mages pour y accéder !).

- Grotte de Relent (accessible lors de la quête principale durant votre fuite de l'Ambassade Thalmor).
- Donjon de Clairlande (accessible avec l'Académie des Mages).
- Vif de Rannveig.
- Gîte Roncenoire, à l'étage.
- Gorge de Scindepierre.
- Chambre Sépulturale d'Ansylvund.

Et lorsque vous les ramènerez toutes à Vex, elle sera sacrément surprise ... Elle vous dira même qu'elle ne pensait pas que vous en seriez capable !

Par contre, il manque un petit détail ... En fait il manque l'objet essentiel : la couronne LOL. Vex vous affirme qu'elle se trouve dans la Grotte de Tolvald, laissée là-bas par un groupe de Dunmer venant de Morrowind.

Dès l'entrée de la Grotte, vous lirez le journal d'un chasseur 🐺. Apparemment, lui et son groupe poursuivait des Trolls (toujours présents d'ailleurs) et sont tombés sur des Ruines Dwemers en s'enfonçant dans le Gouffre de Tolvald ...

Aujourd'hui les ruines sont infestées de Falmers alors faites attention à vous ^^

Puis en continuant vers le Croisement de Tolvald, les fantômes Dunmers vous conduiront jusqu'à la Couronne.

Des journaux abîmés 📖 vous expliquent que sont devenus ces Dunmers.

Devant la Couronne posée par terre, trois Fantômes Dunmers se battront entre eux puis le vainqueur vous attaquera. Il ne vous reste plus qu'à ramener la Couronne à la Guilde :-)

La Couronne de Barenziah est un parangon : un objet qui améliore les talents de voleurs. Vous recevez donc la Chance du Pilleur.

*Sauf que cet effet n'apparaît nul part ! J'ai dû regarder dans le TESCS pour savoir que la description de la Chance du Pilleur est la suivante : **Partout où l'on trouve des pierres précieuses, les membres de la Guilde des voleurs semblent en trouver un peu plus que les autres.** Et effectivement, lorsque vous pillerez un coffre, vous aurez de grande chance de trouver de jolies pierres à revendre :)*

L'ACADEMIE DE FORTDHIVER

L'Académie de Fortdhiver est une organisation indépendante de la Guilde des Mages de Tamriel ; elle est un refuge pour les Mages de Bordeciel, haut lieu d'érudition et de connaissances magiques.

Avant la Crise d'Oblivion, de nombreux Mers (notamment des Dunmers en provenance de Morrowind) venaient apprendre la Magie à Fortdhiver.

Mais la Crise d'Oblivion provoquée par les Mages de l'Aube Mythique a bien failli détruire Tamriel ... Les gens ont alors commencé à se méfier de la Magie et elle fût alors considérée comme nocive. Les Guildes des Mages ont alors été dissoutes unes à unes.

Actuellement, en Bordeciel, les Nordiques ont toujours détesté la Magie (c'est quand même plus drôle de massacrer un crâne LOL). D'une part à cause du Grand Ravage qui engloutit une partie de Fortdhiver en l'an 122 de l'Ère Quatrième ; il a été imputé à tort aux mages de l'Académie. En vérité, le Grand Ravage est une éruption du Mont Écarlate de l'île de Vvardenfell ; et le tsunami qui s'en suivit a engloutit une partie de la ville de Fortdhiver, seule l'Académie est restée debout grâce à la Magie. Et d'autre part à cause du Domaine Aldmeri constitué d'Altmer adeptes de la Magie.

Votre rôle sera de sauver l'Académie du joug du Domaine Aldmeri.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Le Grand Ravage* 

SOMMAIRE

- 1 - Cheminement de la quête principale
- 2 - Quêtes secondaires
- 3 - Les rituels de magie

1 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

Il vous sera possible de demander à différentes personnes que vous rencontrerez où on peut acheter plus de sorts ou encore où pratiquer la magie en Bordeciel ; On vous dirigera vers l'Académie de Fortdhiver. À partir de là, un objectif s'affichera dans vos quêtes diverses ^^

1.1 - Premières leçons

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

Balèze comme test hein ? Trêve de plaisanterie, elle vous proposera cinq sorts choisis aléatoirement parmi Peur (en Illusion), Toucher Apaisant (en Guérison), Rayonnement (en Altération), Éclair Enflammé (en Destruction) et Atronach de Feu (en Conjuraison). Donc si vous en voulez un en particulier (pour pas cher ^^), il vous suffit de recharger la partie ! Pour ma part, un Atronach de Feu pour 30 po, j'ai pô fait la difficile :-p

Elle vous jugera alors tout à fait apte à rejoindre l'Académie pour y apprendre les magies. Elle vous conduit auprès de Mirabelle Ervine, le Maître-Sorcier, en charge des nouvelles recrues.

Mirabelle sera en pleine conversation avec Ancano, un Altmer du Domaine Aldmeri. Bien qu'il soit toléré par l'Archimage, elle lui fait bien comprendre qu'il n'est pas le bienvenu ici.

Ainsi, Mirabelle vous donne votre tenue de mage : une paire de bottes non enchantée, une robe de novice de Destruction dont l'enchantement permet à votre mana de se régénérer 50 % plus vite et à vos sorts de Destruction de vous coûter 12 % de magie en moins, et un capuchon de novice qui vous augmente votre magie de 30 points. Puis, elle vous fera visiter vos quartiers : votre chambre se trouve dans le Pavillon de l'Accomplissement (c'est la première à droite ^^). Ensuite, Mirabelle vous envoie auprès de Tolfdir, dans la Salle des Éléments.

Vous n'êtes évidemment pas obligé de porter les tenues de mage.

Tolfdir a déjà commencé l'enseignement de base de la magie avec vos nouveau copains de classe : Brelyna Maryon de la Maison Telvanni venue de Morrowind, Onmund un nordique souhaitant apprendre à contrôler la magie (contrairement à ses semblables !) et J'Zargo un Khajiit avide de pouvoir et très sûr de sa supériorité (...). Votre première leçon consistera à montrer l'utilisation du sort Moindre Barrière (et si vous ne l'avez pas, Tolfdir vous le donne ^^).

Si vous avez besoin de sorts avant de partir à l'aventure, voici la liste des personnes qui pourrons vous vendre et vous entraîner dans leur spécialité :

- Faralda : Destruction
- Phinis : Invocation
- Tolfdir : Altération
- Colette : Guérison
- Drevis Neloren : Illusion

1.2 - Sous Saarthal

Puis 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 Arniel Gane ; il s'occupe de répertorier les découvertes. Arniel 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	ENCHANTEMENT	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 ^^

Vous pouvez ramener les trois anneaux à Arniel si vous le souhaitez mais comme vous ne recevrez aucune récompense ... Autant les garder hein !!!

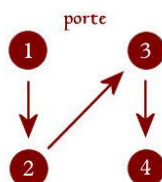
Ainsi Tolfdir et vous entrez dans une petite pièce qui n'a pas encore été fouillée : plusieurs cercueils entourent une table. A ce moment, quelque chose d'étrange a lieu, comme si le temps restait en suspend ... Puis Nerien apparaît et vous dit : Sachez que vous avez déclenché une série d'événements qui ne peut être enrayée. Nous n'avons pas prononcé notre jugement, comme vous n'aviez aucun moyen d'être au courant. Nous jugerons vos agissements futurs et la façon dont vous surmonterez les dangers qui vous attendent. Vous recevez cet avertissement, car l'Ordre des Psijiques croit en vous. Vous êtes la seule personne capable d'empêcher un désastre, Mage. Prenez soin de vous et sachez que l'Ordre vous surveille. Tolfdir n'a rien vu ni entendu bien qu'il ait senti comme une atmosphère étrange ...

L'Ordre des Psijiques est un groupe de mages très puissants dont les origines précèdent la naissance de l'Empire. Il se sont volatilisés il y a plus d'un siècle au moment où leur sanctuaire sur l'île d'Artaeum fut détruit. Contrairement à la Guilde des Mages, l'Ordre des Psijiques pensent qu'une seule élite doit être autorisée à contrôler la magie.

Tolfdir ne comprend pas pourquoi l'Ordre des Psijiques 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.

Saarthl 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 ... Simple quoique j'ai pas tout de suite vu le symbole derrière le pilier et j'ai un peu galéré au début LOL
- 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 un Draugh au nom de Jyrik 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 ! Jyrik Gauldurson possède sur lui un fragment d'Amulette ainsi qu'une Formule d'Emprisonnement qui déclenchera la quête "Une Légende Interdite" dès que vous la lirez.

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Fragment de l'amulette de Gauldur	Augmente votre magie de 30 points	500

Sur un autel, vous pouvez aussi ramasser le Bâton de Jyrík qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de Jyrík Gaudurson	La cible reçoit 25 points de dégâts et le double de dégâts magiques	17	8	5

Tolfdir vous demande de partir expressément pour l'Académie afin de prévenir Savos Aren, l'Archimage, de cette découverte fascinante.

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

L'Archimage est dans ses quartiers. Il vous remerciera pour votre travail et pour cette grande découverte (mais on a l'impression qu'il reste un peu indifférent dans ses propos ...) ; il vous offre un Bâton de Rayonnement en récompense. Puis il vous dit d'en parler à Urug gro-Shub, le Bibliothécaire de l'Académie, qui devrait posséder des livres au sujet de cet orbe.

Mais ... Urug ne possède plus rien : tous les livres ont été volés par un certains Orthorn quand il est parti de l'Académie pour rejoindre un groupe de mages qui se fait appeler les Evocateurs.

1.3 - Les Livres Perdus

Ainsi Orthorn est parti au Donjon de Clairlande avec les livres ? Ben allez les récupérer :-D

Le Donjon est linéaire et les mages ou nécromancien ne vous poseront pas de problème. Dans une salle où 3 jeunes vampires sont emprisonnés, vous avez la possibilité de les libérer en actionnant les leviers ... Juste histoire d'amuser un peu ^^ Puis vous trouverez Orthorn ... lui-même emprisonné ! Cet idiot s'est fait avoir par "l'Invocatrice" et il va servir d'ici peu à un cobaye ... Il vous supplie de le libérer.

Vous n'êtes pas du tout obligé de le libérer ; j'ai choisi de le faire pour qu'il m'aide dans la suite du Donjon mais il a fini par se faire tuer un peu plus loin XD

En continuant votre chemin dans le donjon, vous trouverez un Autel de Julianos dans une petite salle qui vous donne + 25 points de magie pendant 7h et ça n'est pas négligeable !

Juste avant d'entrer dans la Salle des Rituels, il y aura une sauvegarde automatique ... pas bon signe ça. Puis si vous regardez bien autour de vous, vous trouverez 2 parchemins de Stalactites ainsi que des potions de soin ... Vraiment pas bon signe !!!!

L'Invocatrice vous attend donc et le combat est inévitable. Au vu de sa puissance, on comprend TRES vite pourquoi il y a eu une sauvegarde automatique juste avant XD. La victoire vous permet de récupérer les trois livres qu'Urug vous a demandé : *La Nuit des Larmes* 📖, *Le Dernier Roi des Ayléids* 📖 et *Fragment : Artacum* 📖

Urug gro-Shub vous offrira six livres en remerciement :

- Réponse au Discours de Béro qui vous donne un point en Destruction.
- Phylogénie Raciale qui vous donne un point en Guérison.
- Le Procès des Arts Noirs qui vous donne un point en Illusion.
- La fille de la Niben qui vous donne un point en Altération.
- Catalogue des Enchantements d'Arme qui vous donne un point en Enchantement.
- 2920, Atrefeu, Volume 9 qui vous donne un point en Conjuratation.

1.4 - Les Meilleures Intentions

Urug vous conseille de parler à Tolfdir au sujet du livre *La Nuit des Larmes*. Il est dans la Salle des Eléments à côté de L'Orbe bleue qui a été ramenée de Saarthal. Mais votre conversation est rapidement interrompue par Ancano qui vous demande expressément de le suivre.

Quaranir vous attend dans les Quartiers de l'Archimage et il a exigé de ne parler qu'à vous. Du coup ... Ancano est relativement énervé lol. En effet, le Domaine Aldmeri considère l'Ordre des Psijiques *comme des malfrats* uniquement parce qu'ils n'arrivent pas à avoir la main mise sur eux ! Les pouvoirs de l'Ordre des Psijiques sont bien plus puissants que ceux du Domaine Aldmeri :-)

Mais ni Ancano, ni l'Archimage ne seront témoins de votre conversation avec Quaranir : il va utiliser le même sort que Nerien qui va vous isoler de la réalité :-)

Vous apprenez que l'Orbe bleue est l'Oeil de Magnus, un artefact magique extrêmement puissant ; tellement puissant d'ailleurs que l'énergie qu'il dégage empêche l'Ordre des Psijiques d'utiliser leur pouvoir de vision et de lire l'avenir. Cependant, il ne vous parle pas vraiment du pouvoir incommensurable de l'Oeil, il vous dit juste que *le monde n'est pas prêt pour cet objet*. Mais une chose est sûre : quelqu'un tentera d'utiliser l'Oeil de Magnus à mauvais escient et vous devez trouver un moyen d'arrêter ça. Si Quaranir vous demande de vous en occuper, c'est parce que l'Ordre des Psijiques n'intervient jamais directement. Il vous met sur une piste en vous parlant de l'Augure de Dunlain ...

Tolfdir n'a pas vu l'Augure de Dunlain depuis des années ; et selon lui il devrait toujours habiter à l'Hyposcole, sous l'Académie. Il vous explique que son ami est un très grand mage qui *s'est trop focalisé sur la quantité de puissance qu'il pouvait acquérir et c'est ce qui a provoqué cet accident ...*

L'Augure de Dunlain est dans l'Hyposcole Noire. Et quelle surprise ! Ce mage est en fait une grande boule d'énergie bleue !!! Il vous dit que vous cherchez le *Savoir* comme la plupart des Mages ... Même Ancano est déjà venu le voir pour qu'il lui transmette son savoir ! Bien qu'il vous dise que vous arrivez trop tard, que tout a déjà commencé et que vos efforts seront vains, il sent que vous êtes guidé et qu'il y a peut-être un moyen de sauver l'Académie. Il vous dit alors : *Pour pouvoir regarder au travers de l'Oeil de Magnus sans perdre la vue, il faut son bâton.*

De retour auprès de Savos Aren, il sera vraiment très étonné de votre initiative et de tout ce que vous lui direz au sujet de l'Oeil et du Bâton de Magnus. Il vous suggère d'en parler à Mirabelle car il pense qu'elle devrait détenir des renseignements sur le bâton. Il est vraiment fier de vous : vous avez prouvé que vous aviez dépassé le stade de l'apprentissage. Il vous offre alors sa Couronne de Mage, objet unique et levellé :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Couronne de Mage	1 - 4	Augmente votre magie de 20 points	320
	5 - 9	Augmente votre magie de 30 points	
	10 - 14	Augmente votre magie de 40 points	
	15 - 19	Augmente votre magie de 50 points	
	20 - 24	Augmente votre magie de 60 points	
	+ 25	Augmente votre magie de 70 points	

1.5 - Révélation de l'Invisible

Mirabelle ne sait pas grand-chose sur ce Bâton à part que Magnus l'a fabriqué afin qu'il contienne toute sa puissance. Et à ce propos, une équipe du Synode était venue dernièrement à l'Académie ; ils étaient à la recherche du Bâton et pensaient qu'il était caché ici. Puis ils sont partis vers les Ruines Dwemers de Mzulft.

Le Synode est un groupe de mage de Cyrodiil indépendant de l'ancienne Guilde des Mages et de l'Académie de Fortdhiver. En matière de politique, ils savent obtenir les faveurs de l'Empereur, mais en matière de magie ... c'est pas vraiment ça LOL.

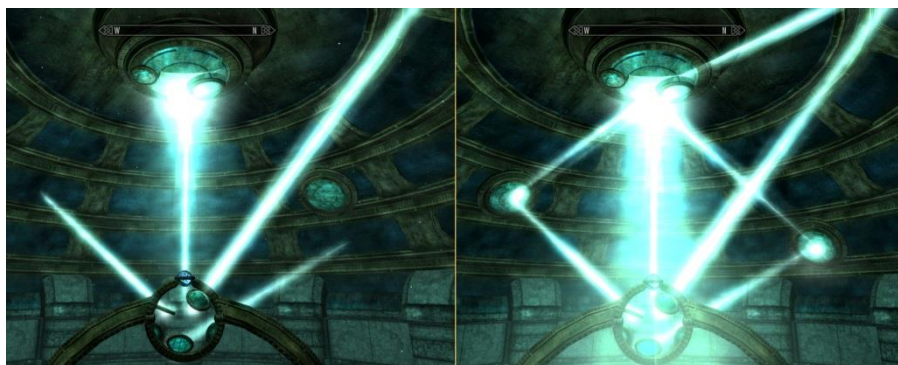
Il vous faut donc trouver le Synode à Mzulft. Mais dès que vous entrerez dans les Ruines, Gavrur Plinius, un de leurs membres, meurt sous vos yeux en marmonnant qu'il a perdu le cristal ; il a sur lui la clé des Ruines et un journal de recherche . Il ne vous reste plus qu'à entrer dans les Ruines pour trouver ce fameux cristal.

D'ailleurs ces Ruines sont très TROP linéaires : vous ne pourrez pas vous tromper, c'est tout droit LOL. Vous passerez dans la Brasserie puis dans la Cathédrale ; d'ailleurs ici, un Marchombre Falmer possède sur lui le Cristal Focalisant (-). Ensuite, pour continuer vers l'Observatoire, il vous faudra une clé que vous trouverez dans un coffre à l'est de la Cathédrale.

La porte de l'Observatoire est fermée : c'est Paratus Decimius qui vous ouvre pensant que vous êtes Gavros. Il est effondré quand vous lui dites que Gavros est mort car il devait revenir avec le Cristal Focalisant. Ça tombe bien vous l'avez retrouvé :-D

L'Ocularium est une grande machine fabriquée par les Dwemers ; Paratus ne sait pas exactement à quoi elle servait, mais il semble qu'elle était conçue pour capter la lumière des étoiles. Les recherches du Synode ont déduit que les Dwemers cherchaient à découvrir la nature du divin. Mais ce qui compte, c'est que cette machine révèle les très grandes sources de pouvoirs magiques sur une sorte de carte lumineuse. Le Synode veut récupérer ces objets .. pour le bien de l'Empire bien sûr !

Pour mettre en route l'Ocularium, il vous faut placer le Cristal Focalisant, puis utiliser vos sorts de froid ou de feu afin que les rayons qui y convergent soient placés dans les anneaux, de cette façon :



Si vous ne connaissez pas ces sorts, vous trouverez les livres de sort Froid Mordant et Flamme en haut près des piliers :-)

Ensuite, il vous reste à appuyer sur les boutons des trois piliers pour aligner les rayons lumineux avec les sphères au plafond ; le bouton gauche fait tourner l'anneau le plus haut, celui du milieu, l'anneau du milieu et enfin, celui de droite, l'anneau le plus bas. Ainsi les sphères feront réfléchir les rayons vers le centre (voir le screenshot du haut).

Dès que vous aurez terminé de régler l'Ocularium, vous entendrez Paratus s'énervé ... Il s'attendait à voir une pluie de point lumineux montrant de nombreux objets très puissants mais ... Il n'y en a que 2 !!! Quelque chose à Fortdhiver crée d'énormes interférences !!! Il est furieux et ne compte pas en rester là !!! Mais le principal pour vous est que vous avez localisé le Bâton de Magnus au Labyrinthe :-)



Pour sortir de là, il n'est pas nécessaire de refaire le chemin inverse : en empruntant la porte située tout de suite à droite, vous rejoignez l'extérieur ^^ mais avant ça Nérien vous interpelle et vous demande de retrouver au plus vite l'Archimage Aren !

Dans la Salle des Eléments, Ancano s'est enfermé près de l'Œil de Magnus derrière une barrière magique ! En unissant vos magie, Savos, Mirabelle et vous réussissez à la briser ... Mais Ancano provoque une grande explosion.

1.6 - Etat d'Urgence

Vous êtes sonné mais en vie, Mirabelle est blessée. Et l'Archimage est mort dans la cour de l'Académie. Tolfdir vous demande de défendre la petite ville de Fortdhiver de l'invasion d'étranges Anomalies Magiques. Avec l'aide de Faralda et d'Arniel, vous devez tuer 10 de ces créatures.

Vous pouvez ensuite revenir auprès de Mirabelle. Elle vous demande de trouver le Bâton de Magnus. Ce Bâton a été conçu pour absorber une grande puissance magique ... C'est peut-être le seul moyen d'arrêter Ancano ! Et lorsque vous lui dites que le Bâton est au Labyrinthe, elle est sidérée : Savos lui avait un jour donné un objet qui lui sera utile le moment venu où il lui faudra aller au Labyrinthe ! Elle vous donne ce Torque.

Elle vous donne aussi l'Amulette de Savos Aren qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
l'Amulette de Savos Aren	Augmente votre magie de 50 points	300

Savos Aren aurait-il prédit que vous ou quelqu'un d'autre irait au Labyrinthe ?

1.7 - Le Bâton de Magnus

Effectivement, le Torque ouvre la porte du Labyrinthe ^^

Mais à l'entrée, un groupe de 6 fantômes apparaît constitué de Savos Aren (fraîchement mouru lol), Prend-la-Lumière, Gîrduin, Atmah, Elvali Veren et Hafnar Poing-de-Glace. Visiblement, ils sont de jeunes mages de l'Académie et l'Archimage de l'époque n'a pas l'air au courant qu'ils cherchent à entrer dans le Labyrinthe pour y découvrir des armes enchantées, des ouvrages renfermant des connaissances anciennes et pourquoi pas les propres secrets de Shalidor !

Le Labyrinthe est un lieu présent dès le jeu TES 1 Arena où on apprend déjà que l'Archimage Shalidor a construit le Labyrinthe, pour garder ce qu'il appelait Glamorill, le nom elfique pour "Le Secret de la vie". Ce qui est bien dommage, c'est que dans Arena, le Labyrinthe n'a pas du tout la forme d'un sablier comme c'est indiqué dans le livre intitulé Petit Dédale 🐉.

Vous entrez donc dans le Labyrinthe et dès la première salle (une sorte d'arène), vous serez accueilli par une armée de squelette flanquée d'un Dragon Squelette ! Et contrairement à ce qu'on pourrait croire, c'est très simple d'en venir à bout avec un bon sort de feu :-D. Quand vous sortirez de cette arène, vous retrouvez les mages fantômes ; et quel que soit le danger qu'ils aient dû combattre, Gîrduin n'a pas survécu ...

Dès que vous serez bloqué face à une porte nécessitant de la magie pour l'ouvrir, vous trouverez toujours le livre de sort adéquat non loin de là (Flamme et Froid Mordant) ; idem pour passer le couloir piégé par les gemmes spirituelles où le livre de sort Moindre Barrière est pratique.

Ensuite, le Labyrinthe est reste assez linéaire. Ainsi vous passez par les Abymes (facile), puis la Voie du Labyrinthe où une Luceraine vous attend (nettement moins facile ... mais sensible au feu !!!).

C'est ici que vous comprenez par vos visions qu'Elvali Veren est morte.

Ensuite vous arrivez dans la Tribune du Labyrinthe ; et vous trouverez dans un tombeau le Casque Draugr d'Inflammabilité et un Espadon de Flammes Nordique Antique Affûté qui sont tous les deux des objets uniques :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Casque Draugr d'Inflammabilité	Augmente la résistance au feu de 40%	4	15	320	1 lingot de fer

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Espadon de Flammes Nordique Antique Affûté	Inflige 15 points de brûlure à la cible Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires	88	21	20	63	1 lingot d'acier

Ce sont les enchantements qui sont particuliers ^^ car toutes les autres armes nordiques trouvées sur les Draugr sont enchantées avec un Dégât de Froid :-)

Après avoir vaincu le Seigneur Draugr et son Molosse, vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Ralenti :-D

A partir de là, Prend-la-Lumière refuse de continuer et ses camarades se sont résolus à l'abandonner ... Il ne reste donc plus que Savos Aren, Atmah et Hafnar Poing-de-Glace. Derrière la porte, ils sentent un danger et ils se doivent de continuer ...

Dans cette dernière salle, vous découvrez deux sorciers serviles usant de leur pouvoir pour emprisonner une entité. Or c'est cette entité qui possède le Bâton de Magnus, il va donc falloir que vous la libériez pour le tuer !!!

Cette entité est Morokei, un Prêtre-Dragon. C'est une créature puissante qui vous a même parlé pendant que vous avanciez dans le Labyrinthe :

*Wo meyz wah dii vul junaar ?
Nivahrin muz fent siiv nid aaz het.
Vous ne répondez pas... Dois-je utiliser votre langue gutturale ?
Aren ? Serais-tu de retour parmi nous, mon vieil ami ?
Cherchez-vous à terminer ce qui s'était avéré au-dessus de vos forces ?
Toutes vos tentatives sont vouées à l'échec...
Vous... vous n'êtes pas Aren, n'est-ce pas ? Serais-ce lui qui vous envoie ?
Vous a-t-il dit que votre propre pouvoir causerait votre perte ? Qu'il alimenterait mes forces ?
Venez. Regardez la mort en face.
Et à chaque fois qu'il vous parle, il absorbe toute votre magie ...*

Morokei est très puissant ; ses magies sont dévastatrices ... Surtout qu'il utilise le Bâton de Magnus qui absorbe votre magie !!! Et pour un mage, c'est assez difficile sans potions. Vous pourrez alors ramasser l'[artéfact](#) que vous cherchiez tant, le Bâton de Magnus :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de Magnus	Absorbe 20 points de magie par seconde. Si la cible en est dépourvue, c'est sa santé qui est absorbée	47	8	5

Morokei possède aussi un des 8 Masques de Prêtre-Dragon, qui est aussi un [artéfact](#) !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIOR.
Morokei	La magie se régénère 100% plus rapidement	5	4	320	1 Pierre de lune raffinée

A la sortie, vous ne voyez plus que le fantôme de Savos Aren ; on en déduit donc que les deux sorciers serviles étaient Atmah et Hafnar Poing-de-Glace. Savos dit qu'il est terriblement désolé, qu'il n'avait pas le choix et que c'était la seule façon de s'assurer que ce monstre ne s'échapperait jamais ... On comprend donc pourquoi il était en possession du Torque et comment il savait que Morokei possédait le Bâton de Magnus.

Mais à la sortie, vous serez accueilli par un Thalmor bien vivant lui, un certain Estormo. Enfin ... "Vivant", c'est très vite dit car il rejoindra les morts très rapidement XD. Ancano l'avait envoyé pour qu'il vous reprenne le Bâton de Magnus ... Tsss ptit joueur hé.

Enfin, de retour à l'Académie de Fortdhiver, Ancano a amplifié son pouvoir : le champ de force entoure désormais l'Académie entière !!! Tolfdir, Faralda et Arniel sont prêts à vous suivre !

Vous devez donc utiliser le Bâton de Magnus sur le champ de force qui sera immédiatement absorbé ; ensuite courez à la Salle des Éléments mettre fin à cette mascarade !

1.8 - L'Œil de Magnus

Vous devez maintenant arrêter et tuer Ancano ! Il est devenu fou et vous dit *Le pouvoir de détruire le monde est à portée de ma main* !! Mais grâce au Bâton de Magnus vous pourrez lui faire lâcher son emprise sur l'Œil pour ensuite le frapper.

Une fois mort, Quaranir apparaîtra ; il sera fier de vous ! L'Ordre des Psijiques a eu raison de croire en vous. Il vous dit que vous êtes digne de guider l'Académie de Fortdhiver :-D. Mais l'Œil reste très instable, Quaranir aidé de Tandil et Gelebros, ramène l'Œil en sécurité chez eux.

Puis Tolfdir approuve le choix de Quaranir : vous méritez largement le titre d'Archimage ^^ et il vous donne la Robe de l'Archimage :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	VALEUR
Robe de l'Archimage	Fil de Magnus Tous les sorts coûtent 15 % de moins à lancer Augmente votre magie de 50 points La magie se régénère 100 % plus vite	1	100

Vous avez aussi accès aux Quartiers de l'Archimage, où vous trouverez notamment une simple paire de botte enchantées avec une Résistance à la Foudre de 40 % :-)

2 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

2.1 - Réplique

Tolfdir vous apprend que les agissements d'Ancano ont provoqué une sorte de répliques de la puissance dégagée par l'Œil de Magnus. Il vous indique l'endroit où s'est produit la Rupture.

Des Anomalies Magiques sortiront effectivement d'une sorte de portail. Et vous aurez terminé le travail, Tolfdir vous récompensera avec de l'or.

2.2 - Perte d'Équilibre

Drevis Neloren vous demande de "purifier" les points centraux d'énergie magiques qui ont été pollués autour de l'Académie ; il vous donne pour cela une paire de gant d'Harmonie. Il faut purifier trois points de convergence. Vous recevrez des gemmes spirituelles en échange de votre travail.

2.3 - Tolfdir le Distraît

Tolfdir a perdu un alambic auquel il tient beaucoup. Vous le trouverez au Pavillon de la Prestance, à l'étage, dans la petite salle d'enchantement. Il vous donnera de l'or et une gemme spirituelle en remerciement.

Je note ici cette petite mission bien qu'elle n'apparaisse pas dans les quêtes diverses.

2.4 - Habile Soustraction

Sergius Turrianus vous demande de récupérer un objet à enchanter auprès d'une personne dans une ville donnée. La récompense est de l'or.

2.5 - Entraînement de Brelyna

Brelyna a besoin d'un cobaye ... ah ben ça tombe bien, elle vous a sous la main XD. Elle vous demande si elle peut s'entraîner en lançant un sort sur vous ... Et c'est le fiasco total !!! Y a comme une erreur de calcul, tout est vert XD. Bon ben il n'y a plus qu'à attendre que ce sort se dissipe.

Une fois le sort dissipé, elle va vouloir recommencer et vous transformera successivement en bœuf, en cheval, en chien puis enfin, son sort va réussir !!!

Après cette quête Brellyna acceptera de vous suivre dans vos aventures :-)

2.6 - La Demande d'Onmund

Onmund avait conclu un accord avec Enthir : ils se sont échangés un objet chacun et ... Onmund regrette amèrement son geste, il veut récupérer son amulette familiale ! Et c'est là que vous intervenez ...

Évidemment Enthir refusera sauf si vous lui ramenez un bâton qu'il avait vendu à une personne alors qu'il n'aurait pas dû ... ðO

Ce fameux Grand Bâton d'Ensorcellement se trouve dans un endroit donné. Enthir vous l'échangera contre l'Amulette d'Onmund qui vous remerciera en vous proposant ses services de compagnon ^^

2.7 - L'Expérience de J'Zargo

J'Zargo travaille dur pour être le meilleur mage du monde (LOL) et tellement dur qu'il a besoin d'un coup de main. Il vous demande de tester 3 des 10 parchemins Aura Enflammée sur des morts-vivants ... Sauf que ses sorts sont dangereux autant pour vous que pour les morts-vivants XD. Vous pourrez alors lui demander de vous accompagner dans vos aventures.

2.8 - L'Entreprise d'Arniel

Cette quête comporte plusieurs étapes ^^

1^{ère} étape

Arniel Gane est rentré à l'Académie après la découverte de l'Orbe sous Saarthal. Il vous demande de continuer à l'aider dans ses recherches en lui ramenant 10 engrenages dwemers. La récompense est de l'or.

Les engrenages en question sont ceux dont les crans sont vers l'extérieur ^^ ben ví, me suis fait avoir :-p

2^{ème} étape

Ensuite il va vous demander de récupérer la Gemme Spirituelle Perventie qu'Enthir aurait dû lui livrer ... Mais qu'il a préféré garder ! Ce dernier accepte de vous la donner à condition que vous lui rameniez le Bâton de Tandil. Il vous envoie le chercher dans un endroit donné.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	VALEUR
Bâton de Tandil	Les créatures et les personnages de niveau 12 et inférieur cessent de se battre pendant 60 secondes	60	5

3^{ème} étape

Cette fois-ci Arniel a sous-estimé le transfert de chaleur nécessaire ce qui a détruit son seul modèle en état de marche ! Diantre !

Vous ne comprenez donc pas ? Arniel tente de comprendre la mystérieuse disparition des Dwemers par l'expérimentation !!! Il cherche tout simplement à reconstituer les circonstances de cet événement.

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

N'ayant pas le Cœur du Lorkhan sous la main, il a voulu la remplacer par la Gemme Spirituelle Perventie. Mais cela ne suffit pas, elle doit être activée par un Convecteur Dwemer ... Enfin par trois exactement. Et c'est à vous de partir les trouver pour y placer la Gemme, puis de les activer avec le sort spécifique que vous a enseigné Arniel.

4^{ème} étape

Décidemment, ça ne va toujours pas pour Arniel Gane !!! Enthir lui a refait le même coup en lui refusant à nouveau un autre objet vital pour ses recherches !!!

Et pour une fois, Enthir n'est pas si responsable que ça : il avait affrété un coursier en provenance de Morrowind. Ce dernier avait pour mission de ramener l'objet qu'Arniel a commandé. Enthir ne s'est rien au sujet de cet objet et le coursier n'est jamais arrivé ! Bon ben y a plus qu'à le retrouver :-)

Et les joueurs de Morrowind verseront une petite (grosse) larme lorsqu'ils le trouveront ...

Le messager possède sur lui le légendaire artéfact Lamentation !!!

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Lamentation	Entaille de Lamentation <i>Absorbe 10 points de santé, de magie et de vigueur à la cible</i>	infini	4	8	5

Arniel Gane est vraiment heureux de posséder enfin cette extraordinaire dague ! Il vous explique que sa puissance est immense et pour cause : cette lame est a été créée dans le but d'extraire le pouvoir du cœur du dieu Lorkhan ! C'est le seigneur Kagrénac, grand architecte des harmonies, qui a fabriqué cet artéfact. Les Dwemer l'ont utilisé et c'est ce qui a causé leur perte.

Arniel est toujours plus déterminé que jamais pour résoudre le mystère de la disparition des Dwemers. Il continue donc son expérience avec la Gemme Pervertie qui fera office de Cœur de Lorkhan.

*Ceci dit, il lui manque deux autres artéfacts indispensables : Broyeur et Garde Spectrale ... Voici un extrait de l'Apogryphe écrit par Gilvas Barelo et intitulé "les 3 Outils de Kagrénac", que l'on pouvait trouver dans le jeu Morrowind : **Loïn sous le mont Écarlate, les mineurs dwemers découvrirent une puissante pierre magique. Par diverses méthodes, le seigneur Kagrénac, grand prêtre et suprême ingénieur de sa race, déterminâ que cette pierre magique n'était autre que le cœur du dieu Lorkhan, banni là durant l'ère de l'Aube pour le punir de l'erreur qu'il avait commise en créant le monde des mortels. Déterminé à utiliser les pouvoirs divins de la relique pour donner naissance à un nouveau dieu exclusivement réservé aux Dwemers, Kagrénac forgea trois artefacts enchantés, collectivement appelés " outils de Kagrénac ". Garde spectrale est un gantelet protégeant son porteur lorsque celui-ci prélève une partie du pouvoir du cœur, Broyeur un marteau destiné à frapper le cœur afin de produire la quantité exacte de puissance désirée, et Lamentation une dague utilisée comme une navette de tisserand pour tramer l'énergie issue de la relique.***

Arniel en est conscient ... Et forcément son expérience foire un chouïa LOL ! Il disparaît et vous recevez le sort qui vous permettra de l'invoquer !

2.9 - Les Réflexions de Shalidor

Urag gro-Shub, le bibliothécaire de l'Arcanaeum vous demande de lui trouver *Les Écrits de Shalidor*. Il vous indiquera où trouvé ce livre.

Puis, deux jours plus tard, il vous récompensera par trois parchemins "Les Réflexions de Shalidor" qu'il aura tiré du livre :-)

2.10 - Allez me chercher ce livre !

Urag gro-Shub vous demande de ramener un livre caché dans un endroit donné. La récompense est de l'or.

3 - LES RITUELS DE MAGIE

Lorsque que vous atteindrez un niveau de 90 minimum pour vos compétences de Magie, vous aurez la possibilité de faire une quête qui vous ouvrira la parfaite maîtrise de l'école de la Magie en question ^^ . Pour cela, rien de plus simple, allez parler au spécialiste de l'école de Magie que vous souhaitez maîtriser, et il (ou elle) vous donnera une chtite quête :-)

3.1 - Le rituel des sorts de Destruction

Faralda est la spécialiste de l'école de Destruction. C'est donc à elle qu'il faut vous adresser pour qu'elle vous en apprenne plus sur cette Magie. Elle vous remettra alors un livre intitulé *Pouvoir des éléments*. Ce livre contient un jeu de piste sous forme de poème :

*Vers le nord, hanté, côte septentrionale,
Et au sud, les Dwemers vivent et travaillent.
Un lieu simple, bouclier contre le vent.
En cet endroit usez de l'art magique.
Et féroce la mer bouillonnera.*

Stoop !!! Attendez avant de continuer !!! En tant que futur grand maître en Destruction, je suppose que vous possédez tous les types de sorts des éléments ! Rhôôô ... Si ce n'est pas le cas, achetez-en ^^

Vous serez alors dirigé vers les Ruines de Folvent. Sur place, vous verrez un socle sur lequel vous placerez le livre. Et pour l'activer, lancez un sort qui "fait bouillonner la mer" ... Ben oui un sort de feu !!!

Et pouf ! Une nouvelle page est inscrite sur le livre :-)

*Sous l'ombre matinale des Grises-barbes,
En ce belvédère du nord perdu dans les siècles,
La vénérable gorge de Nirn vient toucher les cieux.
C'est là qu'un cri glaçant viendra couvrir l'endroit de givre.*

Et c'est reparti vers, cette fois-ci, le Cap de Célestial, celui situé au Nord. De la même façon, vous trouverez un socle sur lequel vous placerez le livre pour ensuite lancer un sort qui le "couvrira de givre" ^^

Le livre vous révèle un troisième poème :

*Par delà les eaux de la rivière de l'est,
Liée par la volonté de Karth, au sud et au nord
Repose sur une montagne une humble couronne.
En cet endroit la colère du ciel aura tôt fait
De faire tomber les neiges éternelles.*

Courage, c'est le dernier endroit que vous visiterez : le Guet des quatre crânes. Et évidemment, c'est un sort de Foudre que vous projetterez sur le livre !

Le livre étant enfin complet 🐉, vous pouvez terminer la lecture puis retourner à l'Académie de Fortdhiver. Faralda vous offrira le sort Tempête de Feu :-)

Et elle vous vendra si vous le souhaitez les sorts Tempête de Foudre et Blizzard ^^

3.2 - Rituel d'Illusion

C'est auprès de Drevis Neloren que vous devez vous adresser pour approfondir vos connaissances dans l'école de l'Illusion. Il vous enseignera le sort "Vision du Dixième œil" qui vous permettra de trouver quatre Traités d'Illusion disséminés dans l'Académie de Fortdhiver : dans le Pavillon de la Prestance, dans l'Arcanaeum, dans le Pavillon de l'Accomplissement et dans la Forge Atronach de l'Hyposcole.

Sans le sort "Vision du Dixième œil", ces livres sont invisibles !

Lorsque vous rapporterez les quatre livres, Drevis vous enseignera gratuitement le sort Hystérie ! D'autre part les sorts Discorde, Appel aux Armes et Harmonie seront disponibles à la vente.

3.3 - Le rituel des sorts de Conjuración

Phinis Gestor est le spécialiste en Conjuración. Il accepte de vous enseigner l'art de la Conjuración mais pour cela, il lui faut une Pierre de Sigil.

Les joueurs d'Oblivion se souviennent des Pierres Sigillaires qu'on pouvait ramasser dans les Plans d'Oblivion !

Or le seul moyen de s'en procurer une est d'invoquer un Drémora pour lui demander de vous en rapporter une de son Plan d'Oblivion ! Fastoche !

Pour cela Phinis vous enseigne le sort "Invocation d'un Drémora Libre" et vous demande de le suivre sur le toit du Pavillon de l'Accomplissement où il a tracé un cercle d'invocation.

Le premier Drémora ne sera pas du tout mais alors pas du tout coopératif XD

Le deuxième ... non plus !!!!

Le troisième finit par se rendre et il vous suffit de le réinvoquer pour qu'il revienne avec une Pierre de Sigil :-)

C'EST QUI LE PATRRROOOONNN !!!!!

Phinis vous emprunte la Pierre pour y inscrire le sort Golem de Feu ^^ . Et vous pourrez lui acheter par la suite les sorts Golem Zombie, Golem de Glace et Golem de Foudre !

C'EST VOUS LE PATRRROOOONNN !!!!!

3.4 - Rituel de Guérison

C'est la petite Colette qui vous parlera le mieux de l'école de la Guérison. Mais elle refusera de vous dire quoi que ce soit sans l'aval de l'Augure de Dunlain !

Vous avez déjà rencontré cette entité dans l'Hyposcole Noire. Il va vous mettre à l'épreuve : vous devrez survivre face à trois fantômes sans utiliser autre chose que vos sorts de guérison !!!

D'ailleurs tout votre inventaire sera vidé, excepté les objets de quête.

Faites de votre mieux pour résister aux attaques magiques des fantômes ... Bon courage XD

Le test réussi, l'Augure de Dunlain vous offre le sort Calamité des morts-vivants :-). Puis Colette pourra vous vendre le sort Cercle Gardien ^^

3.5 - Rituel d'Altération

Tolfdir est le spécialiste de l'école d'Altération et lorsque vous venez à lui pour en apprendre plus, il vous explique qu'il est justement en train d'améliorer le sort Corps d'Ebonite. Et il a justement besoin de vous !

Tolfdir a besoin d'écailles de dragon mais pas n'importe lesquelles ... Il lui faut celles situées sur la poitrine et seule la dague Croc de Kahvozein est suffisamment tranchante pour les découper !

Vous devez donc d'une part trouver cette dague, puis d'autre part trouver un dragon ^^

Dans mes parties j'avais déjà trouvé le Croc de Kahvozein lors de mes visites dans les tombeaux de Prêtres Dragons ^^

Grâce à cette écaille de dragon particulière, Tolfdir peut créer son sort et vous l'offre : Cuirasse Draconique. De plus le sort Paralysie Générale sera disponible à la vente :-)

L'ACADEMIE DES BARDES

L'Académie des Bardes regroupe les Bardes de Bordeciel. Ils travaillent dans les tavernes et chantent pour divertir les clients.

L'historien de l'Académie des Bardes, Géraud Germane, a reporté les chants de Bordeciel dans un livre intitulé *Chants de Bordeciel révisés* 📖.

A petit feu

Si vous parlez à un barde officiant dans une auberge, l'objectif *Visitez l'Académie des Bardes* apparaîtra dans vos quêtes diverses. L'Académie des Bardes est à Solitude.

Viarmo, le Directeur de l'Académie, vous accueille et accepte votre inscription. Et il ne chôme pas : il vous donne immédiatement une mission !

La Crémation du Roi Olaf est un festival organisé par l'Académie des Bardes. Or la Jarl Elisif l'a interdit à cause de l'assassinat récent de son mari, le haut-roi Torygg. En effet, brûler l'effigie d'un roi alors qu'elle est en deuil est plutôt du mauvais goût selon elle ...

Et pour la convaincre, Viarmo veut lui lire le Sonnet du Roi Olaf qui est une partie de l'Edda Poétique, l'histoire vivante de Bordeciel.

L'historien de l'Académie des Bardes, Géraud Germane, vous explique que ce sonnet a été écrit par Svaknir, un barde. Il a ouvertement critiqué le Roi Olaf alors au pouvoir ; Olaf a donc ordonné son exécution ! Jusque-là, on pensait que les copies du Sonnet avaient été brûlées mais les recherches de Géraud ont montré que le texte aurait été enterré avec le Barde après son exécution. Ainsi Svaknir et le Sonnet du Roi Olaf se trouvent dans le tombeau même du Roi Olaf : au Répît des Morts.

Dès que vous entrerez dans le tombeau vous apercevrez le fantôme de Svaknir, suivez-le il va vous guider jusqu'à son Sonnet :-)

Le Répît des Morts est infesté de Draugr qui ne vous empêcheront pas d'avancer ^^

Devant une porte condamnée, visiblement fermée de façon magique, le fantôme de Svaknir tournera à droite. Il vous guide jusqu'à son ... cadavre qui tient fermement dans ses main le Sonnet du Roi Olaf 📖.

Puis de retour sur vos pas, le fantôme de Svaknir va ouvrir cette porte condamnée ; vous pénétrez dans une immense salle où des draugrs reposent sur des trônes. Svaknir hurle et provoque le Roi Olaf ! De nombreux Draugrs se réveilleront pour vous tuer en vain ; accompagnez Svaknir dans sa vengeance et aidez-le à tuer le Roi Olaf le Borgne :-)

Vous apprendrez un des trois Mots de Puissance du Cri Impulsion.

Viarmo sera ravi de retrouver une copie du Sonnet ; mais malheureusement, une partie est complètement illisible ! Et si vous inventiez les parties manquantes du Sonnet ? Après tout, le festival de la Crémation du Roi Olaf est trop important pour l'Académie des Bardes pour ne pas tenter le coup ! Le premier couplet est connu :

*Olaf, notre tourmenteur, ô borgne renégat.
Démon sanguinaire et roi tueur de dragons.
Ta légende n'est qu'horreur, invention et mensonge.
Numínex capturé ? Que voilà belle menterie.*

Ensuite, il vous faut inventer le second couplet. Et pour vous aider, vous pouvez lire le livre intitulé *Olaf et le Dragon* 📖. Et vous apprenez qu'Olaf a réussi à vaincre par je-ne-sais quel miracle Numínex le Dragon et l'emmena pour l'enfermer à Fort-Dragon à Blancherive. Vous avez trois propositions possibles pour supposer ce qui se serait passé :

Si vous proposez qu'Olaf a trouvé le Dragon endormi :

*Point de cris ne s'élevèrent entre humain et dragon, ni flammes ni fureur ce combat n'entraîna.
Olaf prit le dragon alors qu'il sommeillait, qu'il est donc doux de voir là un haut-fait.*

Si vous proposez qu'Olaf a conclu un accord avec Numínex :

*Point de cris ne s'élevèrent entre humain et dragon, ni flammes ni fureur ce combat n'entraîna.
Olaf fit un marché et se proclama roi, Numínex s'en alla... mais personne ne le conta.*

Si vous osez dire qu'Olaf était Numínex, un dragon sous forme humaine !

*Point de cris ne s'élevèrent entre humain et dragon, ni flammes ni fureur ce combat n'entraîna.
Olaf et Numínex n'étaient donc qu'un seul être, et lors des nuits sans lune il déployait ses ailes.*

Ensuite vient le troisième couplet :

*C'est en promesses et menaces que tu pris le pouvoir.
D'Épervine à Fortdhiver, tous courbèrent l'échine.
Seule Solitude tint bon, héros de Bordeciel.
Ta vengeance, Olaf, s'abattit sans appel. Pernicieuse et terrible elle fondit sur la ville.*

Le quatrième et dernier couplet mentionne donc la guerre contre Solitude. Et vous avez quatre possibilités qui expliqueraient ce moment de l'histoire :

Olaf a ordonné à des troupes déguisées (en mage) d'attaquer Solitude :
*Comme Olaf l'ordonna, Fortdhíver se grima. L'attaque sur Solitude ne serait pas amère.
 Les hommes se déguisèrent et partirent au combat, mais ne comprenant rien, condamnèrent Fortdhíver.*

Olaf a convaincu Solitude d'attaquer Fortdhíver :
*Un jour Olaf manda le jarl de Solitude, cajoleur et moqueur le pria de se battre.
 De Fortdhíver Olaf envoyait ses missives, mais sur le champ de bataille il restait invisible.*

Olaf l'a renvoyé, puis à fait usage de magie pour rejeter le blâme sur Solitude :
*Solitude refusa de bien courber l'échine, Olaf en aurait profité pour provoquer sa ruine.
 Il pillà Fortdhíver, sa seule et vraie alliée et usa de magie pour blâmer Solitude.*

Olaf l'a chassé sous forme de dragon !
*Solitude refusa de bien courber l'échine, Olaf en aurait profité pour provoquer sa ruine.
 Il pillà Fortdhíver sous forme d'un dragon et déguisa l'exploit pour blâmer Solitude.*

Enfin le poème conclut :

*Ainsi finit l'histoire d'Olaf l'imposteur, menteur, voleur, vaurien que nous confions aux flammes.
 A Solitude les bardes, chaque année se retrouvent et brûlent l'effigie d'un roi se montrant bien vantard.*

Votre choix ne changera rien à la suite du scénario ^^

Ainsi Viarmo se rend au Palais Bleu auprès de la Jarl Elisif pour réciter le poème. Et elle sera ravie de la prestation ; elle admet que le festival est une célébration de Solitude et une condamnation des faux rois. Le festival de la Crémation du Roi Olaf aura donc bien lieu ... Et toutes les semaines !!! :-D

Viarmo vous suggère ensuite de parler à Jorn pour la suite des événements ; ce dernier vous invite à le rejoindre à la nuit tombée pour démarrer le festival ^^

Un grand pantin fait de toile de jute et de paille est fixé à un mât. Après un discours, Viarmo le brûle avec une torche. Vous êtes officiellement nommé Barde de l'Académie des Bardes et Viarmo vous donne de l'or en récompense de votre aide :-D

Sorex Viníus vous offrira une tarte aux pommes et Evette San deux bouteilles de vin épice si vous leur parlez.

La Flûte de Pantéa

Pantéa Atéia s'est fait volé sa flûte par Larina. Cette dernière l'a vendue à un Nécromancien qui a osé envoyer une demande de rançon à Pantéa si elle voulait la récupérer !

Larina a fait croire au Nécromancien que cette flûte était capable de faire danser les morts pour mieux lui vendre XD

La bande de Nécromanciens se terre dans la Grotte de la Chute d'Hob.

Lorsque vous lui rapportez sa flûte, Pantéa vous enseigne un point dans toutes les talents de Mage :-D

Le Luth de Finn

La doyenne de l'Académie des Bardes, Inge Six-Doigts, vous explique que Finn était un Barde qui a inventé le luth à huit chœurs très répandu aujourd'hui. Or il y a peu, des voleurs se sont introduits dans l'Académie pour dérober entre autre le premier luth à huit chœurs fabriqué par Finn.

Vous le trouverez dans la Grotte de la Crique Pierreuse. Et Inge vous enseignera un point dans tous les talents de voleur en remerciement :-D

Si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, vous trouverez dans cette grotte une Pierre de Barenziah ^^

Le Tambour de Rjorn

L'historien Giraud Germane vous parle du Tambour de Rjorn. Ses recherches ont prouvé que Rjorn aurait pénétré dans le Cairn d'Halldir et donc il a dû mourir là-bas. Il vous demande de retrouver ce Tambour de Guerre.

A l'entrée du tombeau, les cadavres de Raen, Vidgrod et Agrius sont entassés au pied d'un cairn émettant une lueur bleue vers le ciel. Vous trouverez aussi le journal d'Agrius  et la clé de la crypte.

Et comme c'est indiqué dans le journal, Halldir vous attend tout au fond de sa crypte. Il se divise en trois : un maniant le feu, un la glace et un troisième plus puissant.

Lorsque vous aurez à tourner les piliers, le bon symbole se situe derrière vous en hauteur.

Giraud vous enseignera un point dans tous les talents du Guerrier lorsque vous ramènerez le Tambour ^^

LA CONFRÉRIÉ NOIRE

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

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

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

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

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

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

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

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

SOMMAIRE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

2 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

2.1 - Mauvaises Fréquentations

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2 - Sanctuaire

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

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

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

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

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

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

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

2.3 - Un Deuil Impossible

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.4 - Chuchotements dans l'Obscurité

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.5 - Révélation

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

2.6 - Jusqu'à ce que la mort nous sépare

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.7 - Un plan machiavélique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.8 - Comment soigner la folie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.9 - Fatale recette

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Près du lac ? Cool !

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

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

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

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

2.10 - L'assassinat d'un empire

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.11 - La Mort incarnée

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

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

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

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

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

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

Effectivement vous la trouvez complètement brûlée, au milieu du cercle rituel du Sacrement Noir ... Elle est Le Sacrement Noir ! Elle avoue tout : sa trahison envers vous et la trahison de Maro envers elle ... Elle ne voulait pas de la Mère de la Nuit,

de Cicéron et ses vieilles traditions et ... de vous. Elle pensait qu'en vous livrant à Maro, la Confrérie Noire serait à nouveau comme avant ! Elle ne s'attendait pas à la trahison de Maro !

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

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

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

2.12 - Gloire à Sithis !

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.13 - On n'est bien que chez soi

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

Voici ce que Delvyn peut vous vendre :

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

Envoyés les 20 000 po XD

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

2.14 - Longue vie à la Confrérie Noire

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

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

3 - LES CONTRATS DE NAZIR

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

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

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

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

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

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

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

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

- Agnis à Fort Mauriart.

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

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

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

- Safia, Capitaine du Vague Rouge.

4 - AUTRES QUÊTES

4.1 - Olava la Délicate

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

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

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

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

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

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

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

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Coule Sybilline Antique	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	1	15	150	1 cuir

Armure Sibylline Antique	Résistance au Poison 100 %	5	33	300	
Gants Sibyllins Antique	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main	1	12	170	
Bottes Sibyllines Antique	Vous vous déplacez plus silencieusement	0,5	12	250	

*Domage que cette armure ait le même skín que l'Armure Sibylline :-/
 Dans Villeserre, vous apprendrez un des trois Mots de Puissance du Cri Ralenti.*

4.2 - Les victimes de torture

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

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

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

LE TEMPLE DES NEUF DIVINS

La plupart des habitants de l'Empire vénère les Neuf Divins. Voici le détail des Neuf :

- Akatosh, le Dragon du Temps, est le premier Dieu à avoir émergé du Lieu de Commencement. C'est le Dieu principal du Panthéon des Neufs.
- Dibella est la Déesse de la Beauté, très vénérée en Cyrodiil.
- Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.
- Zénithar, Dieu des Marchands et saint protecteur des affaires et du commerce, est la divinité de la richesse, de la communication et de tout ce qui a attiré au travail et aux échanges commerciaux.
- Mara, Déesse de l'Amour, est la Déesse Mère, protectrice de la terre et source de la compassion des mortels.
- Stendaar, Dieu de la Justice et de la Compassion, est le saint protecteur de ceux qui rendent la justice et de ceux qui savent pardonner. Il est également le saint protecteur de la Légion Impériale.
- Kynareth, Déesse de l'Air, est la divinité des cieux, des vents, des éléments et des esprits invisibles du royaume des airs. Elle est également la sainte protectrice des marins et des voyageurs.
- Julianos, Dieu de la Sagesse et de la Logique, est la divinité de la littérature, de la loi, de l'histoire, de la magie, de l'enchantement et de l'alchimie.
- Tiber Septim ou Talos, Dieu-Héros fondateur et protecteur de l'Empire. Il a conquis Tamriel donnant naissance à la fois au Troisième Empire et à l'Ère Troisième. Héritier du Trône Brisé, c'est le plus grand héros de l'humanité, protecteur des rois justes et de la société civilisée. Sous son aspect d'Ysmir, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête.

Cependant, le Culte de Talos est rigoureusement interdit en Tamriel depuis la signature du Traité de l'Or Blanc. C'est pourquoi aujourd'hui on ne parle plus du Culte des Neuf, mais du Culte des Huit Divins.

Talos étant originaire de Bordeciel, cette divinité était (et l'est toujours) très vénérée dans cette province.

Il y a 30 ans, le Thalmor, armée du Domaine Aldméri venant de l'Archipel de l'Automne et du Val-Boisé, s'est autoproclamé souverain légitime de Tamriel. Ils envahirent une bonne partie de Tamriel, à savoir l'Enclume et Cyrodiil : c'est le début de la Grande Guerre. Quatre ans plus tard, le Traité de l'Or Blanc conclut entre l'Empire et le Thalmor fut signé alors que le Thalmor était sur le point d'anéantir l'Empire. Le Thalmor s'est certes retiré de Cyrodiil et de l'Enclume mais en contrepartie, l'Empereur promit de bannir le Culte de Talos de Tamriel.

Aujourd'hui, en Bordeciel, de nombreux Nordique vénère Talos en secret et le Thalmor est toujours présent afin de faire respecter le Traité.

SOMMAIRE

- 1 - Les bénédictions des Neufs
- 2 - Kynareth - Les bienfaits de la nature
- 3 - Mara - Le livre d'amour
- 4 - Dibella - Le cœur de Dibella

1 - LES BÉNÉDICTIONS DES NEUF

Lorsque vous viendrez prier sur un des Autels, vous serez obligatoirement guéri de toute maladie et vous recevrez une bénédiction propre à chaque Divin. Vous ne pouvez recevoir qu'une bénédiction à la fois.

Je vous mets un endroit où vous pourrez trouver ces Autels bien que un de chaque se trouve au Temple des Divins de Solitude, sauf celui de Talos ; ce dernier sera installé uniquement si les Sombages tiennent la ville ^^

DIVIN	BÉNÉDICTION	Lieu
Akatosh	La magie se régénère 10 % plus rapidement pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins
Arkay	Augmente votre santé de 25 points pendant 8 heures	Nécropole de chaque ville
Dibella	Éloquence +10 pendant 8 heures	Markarth Temple de Dibella
Julianos	Augmente votre magie de 25 points pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins
Kynareth	Augmente votre vigueur de 25 points pendant 8 heures	Blancherive Temple de Kynareth
Mara	Les sorts de guérison restaurent 10 % de santé en plus pendant 8 heures	Faillaise Temple de Mara
Stendarr	Parez 10 % de dégâts supplémentaires avec votre bouclier pendant 8 heures	Solitude

		Temple des Divins
Talos	Le temps entre les crûs diminue de 20 % pendant 8 heures	Vendeaume Temple de Talos
Zénithar	Les prix sont 10 % plus intéressants pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins

2 - KYNARETH - LES BIENFAITS DE LA NATURE

A Blancherive, dans l'Auberge la Jument Pavoisée, vous entendrez peut-être Hulda vous parler du Vermidor, un arbre calciné au milieu du Quartier des Vents. Et si vous alliez parler à Danica Pure-Source, Prêtresse de Kynareth au sujet de cet arbre ?

Danica travaille au Temple de Kynareth ; elle vous explique que le Primarbor est l'Arbre le plus ancien de Bordeciel voire de Tamriel. Or le Vermidor est un descendant du Primarbor. Elle pense qu'un peu de sève de l'Arbre Mère réveillerait le Vermidor.

Cependant aucun métal ne peut inciser le Primarbor sauf une arme spéciale appelée Fléortie. Elle a été créée par les Harfreuses pour leurs sacrifices de Spriggans.

Vous récupérerez Fléortie au Rocher Orphelin. L'Harfreuse qui la possède est entourée de quelques mages Strix. Et c'est pas si simple que ça si votre personnage possède un petit niveau !

Après avoir récupéré la dague, Danica vous indiquera l'emplacement du Bosquet du Sanctuaire du Primarbor. Elle vous explique que vous devez utiliser Fléortie pour blesser l'arbre afin de récolter un peu de sève.

En montant vers l'Arbre Mère, vous serez bloqué par ses immenses racines : utilisez Fléortie pour les faire bouger !

Lorsque vous aurez prélevé de la sève, une horde de Spriggans commandée par leur Chef ne seront pas du tout mais alors pas du tout contents ^^

Grâce à vous Danica pourra guérir le Vermidor ! Et en remerciement, elle vous proposera ses services d'entraîneuse maître en Guérison :-)

Cependant il existe une autre solution bien plus simple. En effet, un certain Maurice Jondrelle, un pèlerin que vous trouverez au Temple, accepte de vous accompagner. Ce compagnon de fortune apposera sa prière contre le Primarbor pour récolter de la sève sans avoir à le blesser avec Fléortie et donc sans que les Spriggans ne se mettent en colère !!!! Ainsi tout se passe en douceur :-)

3 - MARA - LE LIVRE D'AMOUR

Dinya Balu est une Prêtresse de Mara au Temple de Mara de Faillaise. Si vous lui demandez de recevoir la bénédiction de Mara, Dinya vous explique qu'avant cela, vous devrez agir en Son Nom.

Vous allez donc répandre l'amûûûûû dans Bordeciel :-D

Rougevite

Dinya vous cite sa première vision : Au pied de la gorge, une jeune femme... presque une petite fille... elle a en elle un amour volage qu'elle doit résoudre seule.

Rougevite vit avec ses parents à Fort-Ivar. Et elle vous attendait ! Elle vous explique que Bassianus l'a demandée en mariage. Elle l'aime mais si elle l'épouse, ils déménageront à Faillaise et son père ne le permettra jamais. Elle ne sait pas quoi faire !

Boti, la mère de Rougevite, vous avoue qu'elle n'a rien contre Bassianus. Elle veut le bonheur de sa fille et s'ils désirent tous les deux partir pour Faillaise, jamais elle ne les empêchera. Elle vous explique que si Bassianus veut quitter la ville, c'est parce qu'il a carrément peur de Jofthor, son mari ! Elle promet de calmer son mari s'ils partent.

Quant à Jofthor, le père de Rougevite, il est plutôt dépité de toutes les histoires amoureuses de sa fille ! Avant Bassianus, elle était folle amoureuse de Klímmek ! Voilà pourquoi il ne croit pas à cette amourette ! Et s'il refuse qu'elle parte, c'est parce qu'il ne veut pas que Fort Ivar soit abandonnée par la jeune génération ...

A partir de là, c'est à vous de choisir le petit ami définitif et officiel de Rougevite ! Soit vous parlez à Klímmek en l'encourageant à déclarer sa flamme à la belle, soit vous dites à Bassianus que Boti couvre leurs arrières et qu'ils peuvent s'enfuir pour Faillaise ^^

Calcelmo et Faleen

De retour à Faillaise, Dinya Balu vous dit ensuite : Les braises restent nichées dans la pierre... il leur suffit d'un peu de combustible pour s'enflammer et réchauffer tous ceux qui se trouvent autour.

Partez alors pour Markarth, au Château Cœur-de-Roche, afin de parler à Calcelmo. Ce vieux coquin voudrait bien faire n'golo n'golo dans le Musée Dwemer avec Faleen ! Mais la Huscarl du Jarl Igmund est une guerrière au caractère bien trempé et pas vraiment fleur bleue ... Du coup, Calcelmo est un peu ... comme un c** face à elle ... Un vieux bêta qui ne trouve pas de sujet de conversation !

Il vous demande de voir avec Yngvar le Chanteur qui la connaît bien pour savoir ce qui ferait plaisir à Faleen. Et vous apprenez contre toute attente que la belle aime les poèmes ! Yngvar vous écrit un joli poème 📖 pour 200 po.

La jolie Rougegarde sera touchée mais bon de là à faire froti-frota, faut pas pousser Dédé non plus hein ! Elle vous donne une lettre 📖 à remettre à Calcelmo. Dans cette lettre, elle lui propose un rendez-vous ...

Calcelmo est tout fou ! Il se rue en courant très vite à son rendez-vous !

Alors je l'ai suivi car j'étais curieuse du dialogue entre les deux tourtereaux ... Sauf que dans ma partie, j'ai fait cette quête alors que Markarth est aux mains des Sombres : c'est donc Thongvor Sang-d'argent le Jarl. Calcelmo doit donc courir jusqu'au Palais Bleu de Solitude pour rejoindre sa belle (qui s'est réfugiée là-bas avec son Jarl Igmund) ... Et quelle déception ! Il s'est arrêté à la Mine de Kolskeggr où des Parjures l'ont attaqué. Il s'est défendu mais est reparti dans le sens opposé vers Markarth et la quête s'est achevée ici :-)

Ruki et Fenrig

De retour auprès de Dinya, cette dernière vous dit : il y a un dernier aspect que nous aimerions que vous exploriez, car un amour fort résiste aux tempêtes et survit même au-delà de la mort. Et elle vous donne une Amulette de Mara à porter.

Vous serez alors dirigé vers le Monument de Gjular où vous attend le fantôme de Ruki. Elle cherche son mari Fenrig ; elle vous explique qu'il faisait partie d'un groupe commandé par Gjular, mais elle ne l'aperçoit pas parmi tous les cadavres !

Le fantôme de Fenrig est en fait un peu plus loin de l'autre côté de la colline. Allez le chercher pour le guider auprès de sa femme !

Les deux époux sont enfin ensemble maintenant et pour toujours grâce à vous : leurs esprits peuvent enfin s'élever vers le ciel ... :-)

Vous avez su répandre et comprendre l'Amour béni de Mara. Vous recevez en récompense le pouvoir Agent de Mara qui vous octroie une résistance à la magie augmentée de 15 % ...

Peace and Love <3

4 - DIBELLA - LE CŒUR DE DIBELLA

Degaine est un mendiant trainant dans les rues de Markarth. Si vous l'accostez, il vous parlera d'une représentation de Dibella en or qui se trouve dans le Temple de Dibella. D'après lui, cette statue vaut son pesant d'or et il vous offrira une part du gâteau (à savoir 150 po) si vous lui ramenez !

Pour info le Temple de Dibella est interdit aux hommes ;-)

Senna vous accueille dans le Temple ; elle vous explique que les Sœurs communiquent avec Dibella et qu'il ne faut pas les déranger.

Pour ma part, j'ai fait fi de ses recommandations et je suis entrée dans le Sanctuaire (serrure de niveau expert) ; j'ai marché discrètement, en longeant le mur, jusqu'à la statue pour la voler. Ensuite je suis revenue facilement grâce à une potion d'invisibilité. J'ai donné la statue à Degaine puis je suis retournée voir les Sœurs de Dibella.

Sachez que si vous dérangez la cérémonie et disant à Hamal que vous êtes ici pour la statue, les Sœurs vous attaqueront et vous ne pourrez plus faire la quête !

Ainsi Hamal n'apprécie pas d'être dérangée. Mais au lieu de vous punir, elle vous demande d'aller chercher la future Sybille de Dibella, la dernière étant ... morte. Le Rite d'Exaltation qu'elles étaient en train d'accomplir avant que vous ne les dérangiez leur a permis de voir la future Sybille à Folpertuis.

Là-bas, vous rencontrerez le père de la future Sybille Enmon. Il est certes très honoré du nouveau statut de sa fille Ejotra mais il est surtout complètement affolé ! Les Parjures de la Tour Brisée sont venus l'enlever !

Il vous sera très simple de retrouver la jeune fille et de la ramener au Temple à Markarth.

Hamal vous dira de prier sur l'Autel de Dibella pour recevoir sa bénédiction. C'est en fait un pouvoir appelé Agent de Dibella qui vous permet d'infliger davantage de dégâts physiques aux personnes du sexe opposé !

LES PRINCES DAEDRIQUES

SOMMAIRE

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

1 - AZURA - L'ÉTOILE NOIRE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Si vous apportez l'Étoile d'Azura Brisée à Aranéa Iénith, elle s'adressera à sa Déesse : *Azura. Dame des roses. Déesse de l'aube et du crépuscule. Le champion que tu as choisi t'apporte ton Étoile.* Puis Azura demandera à vous parler ! Elle vous explique que l'âme de Malyn Varen est toujours à l'intérieur de l'Étoile ; elle va vous y envoyer afin que vous l'expulsiez définitivement. Ce dernier sera protégé par 3 Drémoras extrêmement puissants alors attention à vous ^^

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

Sinon, vous pouvez apporter l'Étoile d'Azura Brisée à Nélacar. Il accepte de vous aider et de réparer les actes de folie de Malyn. En étudiant l'artefact il vous explique que l'âme de Malyn y est enfermé et que pour survivre, ces adeptes doivent régulièrement lui envoyer des âmes noires (humaines ou mers). Il vous propose de séparer Azura de son Étoile ; et pour cela, vous devez la purger de l'âme de Malyn. Nélacar envoie donc votre âme à l'intérieur de l'Étoile ... Et à vous de faire ce qu'il

faut :-D. Malyn Varen est assisté de 3 Drémoras qui ne vous faciliteront pas la tâche ! A votre réveil, Nélacar vous rend l'Étoile Noire ; l'artéfact a été détaché d'Azura et se comportera désormais comme n'importe quelle gemme spirituelle noire sauf qu'elle est indestructible ^^

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

Vous avez donc le choix entre récupérer :

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

2 - BOETHIA - L'APPEL DE BOETHIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3 - CLAVICUS VILE - UN DAEDRA POUR AMI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

...

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

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

4 - HERMAEUS MORA - LA QUÊTE DE L'EXTRAORDINAIRE

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

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

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

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

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

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

Il vous donne donc deux objets :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A mon avis, ils ont tous abusé du Skouma XD

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

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

Et là ...

Le choc.

Vous entrez dans cette splendide cité dwemer souterraine nommée Griffenoire.

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5 - HIRCINE - UN SOIR AU CLAIR DE LUNE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6 - MALACATH - LA TRIBU MAUDITE

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

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

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

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

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

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

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

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

Vous avez donc le choix :-)

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

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

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

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

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

7 - MEPHALA - LA PORTE MURMURANTE

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

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

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

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

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

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

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

Méphala vous dit que sa Lame a besoin de retrouver sa gloire d'antan ; et pour cela, vous devez l'abreuver du sang de la fourberie ! Elle ajoute : *Votre monde est pétri de mensonges et de penchants pervers. Ma lame est une adorable sangsue qui se repaît de la trahison et en nourrit son maître. Cherchez ceux qui vous sont les plus proches. Le dernier soubresaut de leur petit cœur accompagnera ma lame dans le chant de votre grandeur.*

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

8 - MERHUNÈS DAGON - LES FRAGMENTS DU PASSÉ

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

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

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

VII, aidé d'un aventurier (le joueur LOL), pour mettre fin à ce chaos appelé aujourd'hui dans les livres d'histoire la Crise d'Oblivion.

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

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

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

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



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

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

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

*N'oubliez pas de ramasser la Pierre de Barenziah pour la Guilde des Voleurs ^^
Vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Intimidation.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9 - MERIDIA - LA LUMIERE DE L'AUBE

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

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

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

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

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

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

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

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

Malkoran est mort, vous pouvez prendre Aubéclat sur son socle. Grâce à vous, tout est en ordre et pour vous remercier, Méridia vous offre son [artefact](#) !

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

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

10 - MOLAG BAL - LA MAISON DES HORREURS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11 - NAMIRA - L'INSPECTION DE LA NECROPOLE (1^{ère} partie)

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

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

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

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

Eola s'en va et la Nécropole peut être réouverte :-)

Frère Vérulus vous offre une Amulette d'Arkay en récompense.

11 - NAMIRA - LE GOUT DE LA MORT (2^{ème} partie)

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

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

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

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

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

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

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

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

12 - PÉRYÏTE - LE SEUL REMÈDE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13 - SANGHIN - UNE NUIT MEMORABLE

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

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

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

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

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

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

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

Ysolda est une marchande qui travaille au Marché de Blancherive. Elle attendait votre retour car vous lui êtes toujours redevable ... En effet, vos fiançailles ont été rompues donc vous devez lui rapporter l'alliance ! Non pas de panique, vous ne

vous êtes pas fiancé avec elle mais vous lui avez raconté l'histoire très romantique de votre merveilleuse rencontre avec votre fiancé(e) au Bosquet de Sorbrume ... Bref, l'alliance doit toujours être là-bas !

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

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

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

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

14 - SHEOGORATH - LA FOLIE INCARNEE

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

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

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

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

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

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

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

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

Shéogorath est le Prince Daédra de la Folie ^^

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

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

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

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

Paranoïa

En avançant vers une arène où combattent deux Golems, Shéogorath vous dit : *Oh, bon choix. Enfin, bon pour moi. Le fait que tout le monde essaye de vous attraper est très divertissant, je trouve. Ce sera peut-être moins drôle pour vous ... Vous*

savez, la mère de Pélégus était... eh bien... disons "unique". Quoique, je suppose que, dans l'absolu, elle était assez modérée pour une Septim. Cette femme usait de la peur comme d'un couperet. Ou brandissait-elle un véritable couperet pour effrayer les gens ? Je ne l'ai jamais su ... Oh, elle a bien éduqué son fils. Pélégus a appris très tôt que le danger pouvait venir de partout, n'importe quand et... de n'importe qui.

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

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

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

Terreur

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

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

Vous devez donc utiliser le Wabbajack sur :

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

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

Aversion

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

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

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

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

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

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

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

15 - VAERMINA - LA FIN DU CAUCHEMAR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vous avez donc le choix :

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

Le Crâne de la Corruption est un artéfact de Vaermina qui serait tout de même bête de rater ...

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

LES PIERRES CELESTES

Les signes astrologiques n'existent plus dans Skyrim. Au lieu de cela, vous trouverez des Pierres Célestes, ou Pierres Dressées, représentant une constellation ; vous pourrez les activer afin d'obtenir un pouvoir. Ce pouvoir peut être un bonus constant ou un sort (sur soi ou sur autrui) qui ne pourra être lancé qu'une fois par jour.

Vous ne pouvez pas cumuler l'effet de deux Pierres Gardiennes **sauf** si vous possédez l'artéfact la Couronne d'Aethérium qui se récupère avec l'add-on Dawngard lors de la quête secondaire *Perdue dans les âges* :-p

Les toutes premières Pierres Célestes que vous rencontrez dès le début du jeu sont les Pierres Gardiennes :

Voici ce que vous apporte chaque pierre :

PIERRE	DESCRIPTION	EFFET
L'Amant	Ceux placés sous le signe de l'Amant ressentent toujours son réconfort (Amélioration plus rapide de toutes les compétences)	La vitesse d'amélioration de toutes les compétences augmente de 15 %
L'Apprenti	Ceux placés sous le signe de l'Apprenti recouvrent leur magie plus rapidement, mais sont plus sensibles aux dégâts magiques	La vitesse de régénération de la magie double Deux fois plus vulnérable à la magie
L'Atronach	Ceux placés sous le signe de l'Atronach absorbent une partie des dégâts liés aux sorts et sont dotés d'une réserve de magie plus vaste, mais celle-ci est restaurée plus lentement	50 points supplémentaires de magie Absorption des sorts à 50% Régénération de magie à 50%
La Dame	Ceux placés sous le signe de la Dame récupèrent leur santé et leur vigueur plus rapidement	+25 % à la vitesse de récupération de santé et de vigueur
Le Destrier	Ceux placés sous le signe du Destrier peuvent porter plus d'objets et ne souffrent pas de pénalité d'armure	+100 en portage, pas de pénalité d'encombrement lié à l'armure
Le Guerrier	Ceux placés sous le signe du Guerrier apprendront les compétences de combat 20 % plus rapidement	La vitesse d'amélioration des compétences de combat augmente de 20 %
Le Mage	Ceux placés sous le signe du Mage apprendront tous les sorts 20 % plus rapidement	La vitesse d'amélioration des compétences de magie augmente de 20%
L'Ombre	Une fois par jour, ceux placés sous le signe de l'Ombre peuvent devenir temporairement invisibles	Invisibilité une fois par jour pendant 60 secondes
Le Rituel	Une fois par jour, ceux placés sous le signe du Rituel peuvent réanimer des cadavres à proximité pour qu'ils se battent à leur place	Tous les morts autour de vous s'animent et combattent à vos côtés
Le Seigneur	Ceux placés sous le signe du Seigneur résistent mieux à la magie et aux dégâts physiques	50 points de résistance aux dégâts 25 % de résistance à la magie
Le Serpent	Une fois par jour, ceux placés sous le signe du Serpent peuvent utiliser un poison paralysant contre leurs adversaires	Paralyse la cible pendant 5 secondes et inflige 25 points de dégâts
La Tour	Ceux placés sous le signe de la Tour ont la possibilité d'ouvrir automatiquement les serrures de niveau expert	Déverrouille toute serrure de niveau spécialiste
Le Voleur	Ceux placés sous le signe du Voleur apprendront les compétences de furtivité 20 % plus rapidement	La vitesse d'amélioration des compétences de discrétion augmente de 20%

LES VAMPIRES DE BORDECIEL

Un Elder Scrolls sans Vampire, c'est un peu comme un Pac Man sans Fantômes, comme Link sans Zelda ! La tradition est là : OUI ! Vous pouvez vous transformer en un être aux chicots pointus :-D et même plus encore grâce à l'extension Dawnguard !!

Et comme d'habitude, rien de plus simple : trouvez un Vampire, tapez-lui sur l'épaule style *Yo ma couille ça roule OUESH*, il n'appréciera pas et vous balancera méchamment une bonne dose de Sanguinaire Vampirisme dans vot'face !!!

Cette maladie se soigne comme toutes les autres : par une potion, un sort de guérison, ou encore en allant prier sur un Autel. Mais si vous attendez 3 jours, vous deviendrez enfin un beau Vampire :-D

Avec l'add-on Dawnguard, vous avez la possibilité de vous transformer en Vampire sans passer par la case "Trouver la tanière d'un Vampire" ni gagner la maladie "Sanguinaire Vampirisme" ^^

Bien évidemment, en tant que Vampire, vous ne serez plus trop le bienvenu parmi les vivants ... Ils vous haïront et vous attaqueront même à vue lorsque vous serez au stade 4 de la maladie !!! Cependant, si vous avez été recruté dans une faction avant de tomber malade, vos collègues ne réagiront pas et votre état ne les inquiètera pas le moins de monde (même le niveau 4). Vous ne serez banni de vos factions que si vous êtes surpris à les vider de leur sang la nuit !

Avec l'add-on Dawnguard, les habitants de Bordeciel n'auront jamais peur de vous quel que soit le stade du vampirisme, sauf si vous vous transformez en Seigneur Vampire, ils vous attaqueront à vue ... en vain ;-)

SOMMAIRE

- 1 - Les stades du vampirisme
- 2 - Les vampires de Dawnguard
- 3 - Se guérir du vampirisme

1 - LES STADES DU VAMPIRISME

Il existe quatre stades du vampirisme. Vous passez d'un stade à l'autre toutes les 24h. Si vous vous nourrissez de sang bien frais de vos victimes endormies, vous rétrogradez d'un stade (ou restez au stade 1 le jour suivant).

La première chose que vous apprendrez très vite en tant que Vampire est que le soleil n'est pas votre ami ! Il est plus que préférable de sortir la nuit ^^ . D'autre part, les PNJs seront plus facilement "buvables" pendant leur sommeil ... Cependant, dès le stade 2, le pouvoir de Séduction de Vampire vous permettra de charmer n'importe quel PNJ, n'importe quand, afin de lui sucer le sang sans qu'il ne s'en rende compte MOUHAHAHAHAHA >:-D

Je vous liste ici les effets, sorts et pouvoirs du vampirisme SANS l'installation de l'extension Dawnguard !!

1.1 - Stade 1

Effets passifs :

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 15 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération est de 100%).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 25 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -25% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 2 points de santé par seconde à la cible.

Pouvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre faible pendant 60 secondes afin qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.

1.2 - Stade 2

Effets passifs :

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 30 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération est de 100%).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.

- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 50 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -50% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 3 points de santé par seconde à la cible.

Pouvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre plus puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.
- Séduction du vampire : Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.

1.3 - Stade 3

Effets passifs :

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 45 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération n'est pas de 100% mais de 75% ! C'est une petite erreur de frappe des développeurs ^^).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 75 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -75% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 4 points de santé par seconde à la cible.

Pouvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.
- Séduction du vampire : Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.

1.4 - Stade 4

Effets passifs :

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 60 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération est de 100%).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -100% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 5 points de santé par seconde à la cible.

Pouvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre très puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.
- Séduction du vampire : Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.
- Étreinte de l'ombre : Les vampires sont invisibles et leur vision nocturne s'améliore pendant 180 secondes.

2 - LES VAMPIRES DE DAWNGUARD

Grâce à la superbe extension Dawnguard, vous allez avoir la possibilité de devenir un Seigneur Vampire du Clan Volkihar, le plus ancien et le plus puissant Clan de Vampires de Tamriel. Vos pouvoirs seront décuplés !!!

Le Seigneur Vampire est une créature terrifiante et très puissante. Sa lévitation lui permet de se déplacer dans un silence total et de fondre sur ses victimes (et par conséquent cette lévitation permet de marcher sur l'eau !!). Le Seigneur Vampire ne peut pas manier d'arme et ne possède que ses griffes mais sa puissance physique est telle que même la meilleure arme ne peut rivaliser face à lui ! Le Seigneur Vampire ne peut plus utiliser ses Thu'ums, mais il peut lancer des sorts puissants et invoquer des créatures.

Bref, le Seigneur Vampire fait peut-être un peu pâle figure quand on le regarde avec ses chétives ailes atrophiées, ses petites griffes, son air ronchon et son teint palichon ... Et pourtant cette créature est quasiment invincible oui mesdames !

2.1 - Améliorations du Seigneur Vampire

Effets passifs

Plus haut je vous ai listé les effets passifs du Vampire "de base". Tout cela ne change pas exceptés la résistance à la glace, la vulnérabilité au feu et celle au soleil qui ont été modifiées et revues à la baisse pour le Seigneur Vampire ; voici ce que ça donne désormais :

- Au stade 1, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 20% au lieu de 25%.
- Au stade 2, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 30% au lieu de 50%.
- Au stade 3, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 40% au lieu de 75%.
- Au stade 4, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 50% au lieu de 100%.

D'autre part, et ce quel que soit le stade, à la lumière du jour, la santé, la magie et la vigueur du Seigneur Vampire sont réduites de 60 points et la pénalité de récupération est de 90%.

Mais d'autres améliorations ont été ajoutées pour le Seigneur Vampire :

- Ses attaques à mains nues euh ... avec ses griffes infligent 20 points de dégâts de plus que le coup de poing d'un homme.
- Sa Santé et sa Magie sont renforcées de 100 points chacune.
- Sa magie se régénère 2 % plus rapidement.

Les Griffes de Vampire

Derrière cette autre capacité passive se cache des améliorations non négligeables de votre Seigneur Vampire :-). Ces améliorations sont levellées et en voici les détails :

NIVEAU	RENFORT DE SANTÉ	RENFORT DE MAGIE	RENFORT DE VIGUEUR	RENFORT DE DEGATS A MAINS NUES	RESISTANCE AUX DEGATS PHYSIQUES
1 - 10	+ 50	+ 40	0	0	+ 100
11 - 15	+ 75	+ 60	+ 10	+ 5	+ 125
16 - 20	+ 100	+ 80	+ 20	+ 10	+ 150
21 - 25	+ 125	+ 100	+ 30	+ 15	+ 175
26 - 30	+ 150	+ 120	+ 40	+ 20	+ 200
31 - 35	+ 175	+ 140	+ 50	+ 25	+ 225
36 - 40	+ 200	+ 160	+ 60	+ 30	+ 250
41 - 45	+ 225	+ 180	+ 80	+ 35	+ 275
+ 46	+ 250	+ 200	+ 100	+ 40	+ 300

2.2 - Les sorts et pouvoirs du Seigneur Vampire

Les sorts et pouvoirs disponibles pour votre Seigneur Vampire se trouvent dans le menu des favoris.

Pour lancer un sort, votre Seigneur Vampire doit obligatoirement léviter ! Sachant que la main droite sera toujours occupée par le sort Festin Vampirique, seule la main gauche est donc disponible pour les autres.

Quant aux pouvoirs, ils se lancent en lévitation ou pas.

Dès votre première transformation en Seigneur Vampire, vous obtenez deux sorts et deux pouvoirs. Vous acquerrez les autres en les débloquent de votre Arbre de Talent (voir plus loin).

Festín vampirique

Festín Vampirique est LE sort de base de votre Vampirounet ^^ . Et bien qu'il possède le même nom que celui utilisé par votre Vampire "de base", celui manié par votre Seigneur Vampire est bien différent.

D'une part parce que c'est sous la forme de Seigneur Vampire que vous pourrez le lancer, les stades ne comptent donc plus, mais en contrepartie, ce sort est levellé. D'autre part, ce sort est toujours placé dans la main droite de votre Seigneur Vampire, vous ne pourrez jamais le changer !

NIVEAU	EFFET
1 - 10	Puise 15 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 50 pts.
11 - 20	Puise 17,5 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 70 pts.
21 - 30	Puise 20 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 90 pts.
31 - 40	Puise 22,5 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 120 pts.
+ 41	Puise 25 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 150 pts.

Le réveil des morts

Le Réveil des Morts est un sort de réanimation. Ce sort ne peut être placé que dans sa main gauche. Et en plus il est levellé :

NIVEAU	EFFET
1 - 10	Réanimation 8 pts sur 60 sec
11 - 20	Réanimation 16 pts sur 60 sec
21 - 30	Réanimation 24 pts sur 60 sec
31 - 40	Réanimation 30 pts sur 60 sec
+ 41	Réanimation 36 pts sur 60 sec

Chauve-souris

Ce pouvoir vous permet de vous transformer en une nuée de chauve-souris pendant 2 secondes. Vous ne pourrez pas diriger cette nuée, vous serez automatiquement projeter vers l'avant. Mais c'est tout de même bien utile pour échapper à un combat au corps à corps !

Vue de vampire

Ce pouvoir vous permet de voir dans l'obscurité pendant 60 secondes.

2.3 - L'arbre de talents

Enfin je termine paradoxalement par la toute première chose importante que vous découvrirez en tant que Seigneur Vampire : votre Arbre de Talent !

Pour déverrouiller les atouts, utilisez jusqu'à plus soif votre Festín Vampire et mordez jusqu'à l'indigestion vos victimes !!! Ainsi de nouveaux sorts et pouvoirs s'ajouteront à vos compétences MOUHAHAHAHAHA



AMÉLIORATION	DESCRIPTION	AMÉLIORATION REQUISE
Pouvoir de la tombe	Bonus de 50 points de santé, de magie et de vigueur en tant que seigneur vampire.	/
Détection de créatures	Pouvoir nocturne : détecte toutes les créatures, y compris les automates dwemers.	Pouvoir de la tombe
Forme brumeuse	Pouvoir nocturne : transformez-vous en une brume invulnérable pendant que santé, magie et vigueur se régénèrent. Peut être sélectionné dans le menu des favoris.	Détection de créatures
Réflexes surnaturels	Pouvoir nocturne : tout ralentit tandis que vous vous déplacez plus rapidement. Peut être sélectionné dans le menu des favoris.	Forme brumeuse
Poigne du vampire	Magie du sang : permet d'attirer une créature vers vous à distance. Peut être sélectionnée dans le menu des favoris.	Pouvoir de la tombe
Invocation de gargouille	Magie du sang : permet d'invoquer une gargouille qui combat à vos côtés. Peut être sélectionnée dans le menu des favoris.	Poigne du vampire
Malédiction cadavérique	Magie du sang : la cible est paralysée. Peut être sélectionnée dans le menu des favoris.	Invocation de gargouille
Soin de sang	Tuez une personne avec une attaque puissante de morsure pour récupérer toute votre santé.	Pouvoir de la tombe
Volonté surnaturelle	Réduit de 33 % le coût des Pouvoirs nocturnes et de la Magie du sang.	Pouvoir de la tombe
Griffes empoisonnées	Les attaques au corps à corps infligent 20 points de dégâts de poison.	Soin de sang Volonté surnaturelle
Aura de la nuit	Pendant un combat, une nuée de chauves-souris vous entoure et se nourrit des ennemis les plus proches.	Griffes empoisonnées

Et c'est vraiment une toute nouvelle façon de jouer un Vampire que nous propose enfin les développeurs de Bethesda :-D

2.4 - En conclusion

Pour conclure, je voulais juste vous dire qu'à haut niveau, votre Seigneur Vampire est vraiment très puissant car tout ce que je viens de vous lister s'accumule ! Oui vous m'avez bien comprise !

Par exemple, au niveau 50, avec l'Arbre des Talents complètement débloqué, des stats de base de votre Seigneur Vampire, vous pouvez ajouter :

- Pour sa santé : + 100 de base, + 250 de renfort avec la capacité Griffes de Vampire, + 50 de renfort avec la capacité Pouvoir de la Tombe ... Soit un total de + 400 de points de santé !
- Pour sa magie : + 100 de base, + 200 de renfort avec la capacité Griffes de Vampire, + 50 de renfort avec la capacité Pouvoir de la Tombe... Soit un total de + 350 de points de magie !
- Pour ses attaques à coup de griffes : + 20 de base, + 40 de renfort avec la capacité Griffes de Vampire ... Soit un total de 60 points de dégâts physiques améliorés de 20 points de dégâts de poison sur 4 secondes avec la capacité Griffes empoisonnées !

3 - SE GUÉRIR DU VAMPIRISME

Si vous ne vous guérissez pas de la maladie Sanguinaire Vampiris dans les trois jours après l'avoir contractée, vous deviendrez un Vampire et seul Falion, un mage de Morthal, sera capable de vous aider et de vous guérir du vampirisme.

Jusqu'au lever du jour

Pour savoir comment vous guérir de votre état, le mieux est d'écouter les rumeurs colportées par les aubergistes ; ils vous diront que Falion de Morthal a étudié les vampires, les draugr et autres morts-vivants.

Falion est un mage puissant. Ses connaissances sont telles que dès qu'il vous voit, il reconnaît en vous un Vampire ! Il admet pouvoir vous aider : il connaît un rituel qui vous guérirait.

Mais pour cela, vous devez revenir avec une Gemme Spirituelle Noire remplie. Or seules les âmes Mers, Khajiïtes, Argoniennes ou Humaines peuvent être emprisonnée dans une gemme spirituelle noire : vous devrez donc tuer quelqu'un. Si vous n'avez pas de gemme spirituelle noire en votre possession, Falion peut vous en vendre une. Ensuite, trouvez un volontaire et capturez son âme :-)

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre Falion près du cercle d'invocation du marais à l'aube (à partir de 1h du mat') et il célébrera le rituel :

J'en appelle aux royaumes d'Oblivion, la patrie de ceux qui ne sont pas nos ancêtres. Entendez ma supplique !
Comme la mort engendre la vie, il y a en Oblivion le début de toute fin.
J'en appelle à cette puissance ! Acceptez l'âme que nous vous offrons !
Comme le soleil éclaire la nuit, éclairez l'obscurité de cette âme, insufflez la vie en cette créature !

Et voilà, vous êtes redevenu humain (ou mer, ou khajít, ou argonien).

Ah ? Votre ancien état vous manque ? Mais vous pouvez recommencer !!! Vous n'êtes pas définitivement immunisé à la maladie Sanguinaire Vampiris !!!

LES LOUP-GAROUS DE BORDEciel

Courir dans les champs de blé à poil un soir de pleine lune n'est-ce pas romantique ???? Mais siii !!! Imaginez le tableau : (musique d'ambiance) deux êtres amoureux courent au ralenti l'un vers l'autre bras tendus ; le champ de blé ondule avec la brise ; à poil l'un comme l'autre, ils sont visiblement ravis de se retrouver sous la lumière feutrée de la pleine lune. La suite est censurée.

Sauf que l'image se brouille, ses deux êtres se transforment. La musique d'ambiance est remplacée par des hurlements. Le premier est toujours à poil sauf qu'il court beaucoup plus vite que dans la version romantique. Le second court après le premier, il n'est pas à poil mais AVEC des poils, beaucoup plus grand que l'autre, avec un museau et des crocs acérés, bras tendus près à déchiqueter avec ses griffes redoutables ! La suite aussi est censurée.

Avouez qu'après ça vous ne regarderez plus jamais un Loup-Garou comme avant !!!! :-D

Bref, en vous enrôlant chez les Compagnons, vous aurez la possibilité de rejoindre le très fermé Cercle. Vous recevrez alors le pouvoir Forme Bestiale qui vous permettra de vous transformer en Loup-Garou et de jouer dans les champs de blé avec vos victimes et je ne veux pas savoir de quelle façon :-)

Ainsi, lorsque vous lancez votre pouvoir Forme Bestiale, vous vous transformerez en Loup-Garou pendant 150 secondes. Vous n'aurez plus accès à votre inventaire quel qu'il soit : arme, armure mais aussi sorts et cris. Mais si l'extension Dawnguard est installée, vous aurez accès à votre arbre de talents ^^

A chaque fois que vous vous nourrirez de chair fraîche, vous gagnerez 50 points de Santé et 30 secondes s'ajoute au temps qu'il vous reste à grogner.

Ce grand pouvoir n'est disponible qu'une fois par jour ; ce que je trouve dommage est que les transformations auraient pu être programmées d'office à chaque pleines lunes. Mais bon c'est l'jeu ma pov' lucette ! Si vous possédez l'Anneau d'Hircine, cet artefact vous permet de vous transformer à volonté.

SOMMAIRE

- 1 - Les capacités et pouvoirs du Loup-Garou
- 2 - Les Loups-Garous de Dawnguard
- 3 - Se guérir de la lycanthropie

1 - LES CAPACITÉS ET POUVOIRS DU LOUP-GAROU

1.1 - Effets passifs

Voici la liste des aptitudes passives que vous gagnez lorsque vous vous transformez en gros velu d'après la capacité "Talents du Loup-Garou" :

- Résistance aux maladies 100%.
- La santé augmente de 50 points.
- La vigueur augmente de 100 points.
- La capacité de port augmente de 2000.
- La santé se régénère 100 % plus lentement.

Le fait de vous transformer en Loup-Garou vous confère donc une résistance totale aux maladies mais vous soigne aussi des maladies que vous auriez pu contracter, y compris la maladie "Sanguinaire Vampiris" si celle-ci date de moins de 3 jours :-)

De plus, le Loup-Garou est bien évidemment nyctalope (toi même !).

D'autre part lorsque vous vous transformez en Loup-Garou, certaines de vos statistiques de base changent :

- Vos dégâts à mains nues sont de 20 points ce qui est assez élevé par rapport aux autres races de Tamriel qui oscillent entre 4 et 10 (je vous parle des dégâts de base sans aucune amélioration).
- Votre portée est de 150 points alors que la normale (de base) est plutôt de 96.
- La régénération de votre vigueur est de 20% alors que la normale (de base toujours ^^) est de 5%.

Dans le Création Kit, on voit que les dev' avaient prévu une aptitude appelée "Lever de pleine lune" qui augmente la Santé de 150 points les nuits de pleines lunes de 22h à 4h du matin. Malheureusement, ça n'a pas été implémenté dans le jeu.

1.2 - Griffes de Loup-Garou

Cette amélioration passive ajoute un renfort de dégâts à mains nues selon votre niveau, mais si l'add-on Dawnguard est installé, cela ajoute en plus un renfort d'armure. En voici les détails :

NIVEAU	RENFORT DE DÉGÂTS À MAINS NUES	RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS PHYSIQUES <i>Si Dawnguard est installé</i>
1 - 10	0	0
11 - 15	5	50
16 - 20	15	100
21 - 25	25	150
26 - 30	30	200
31 - 35	35	250
36 - 40	40	300
41 - 45	50	350
+ 46	60	400

1.3 - Les Hurlements et les Totems

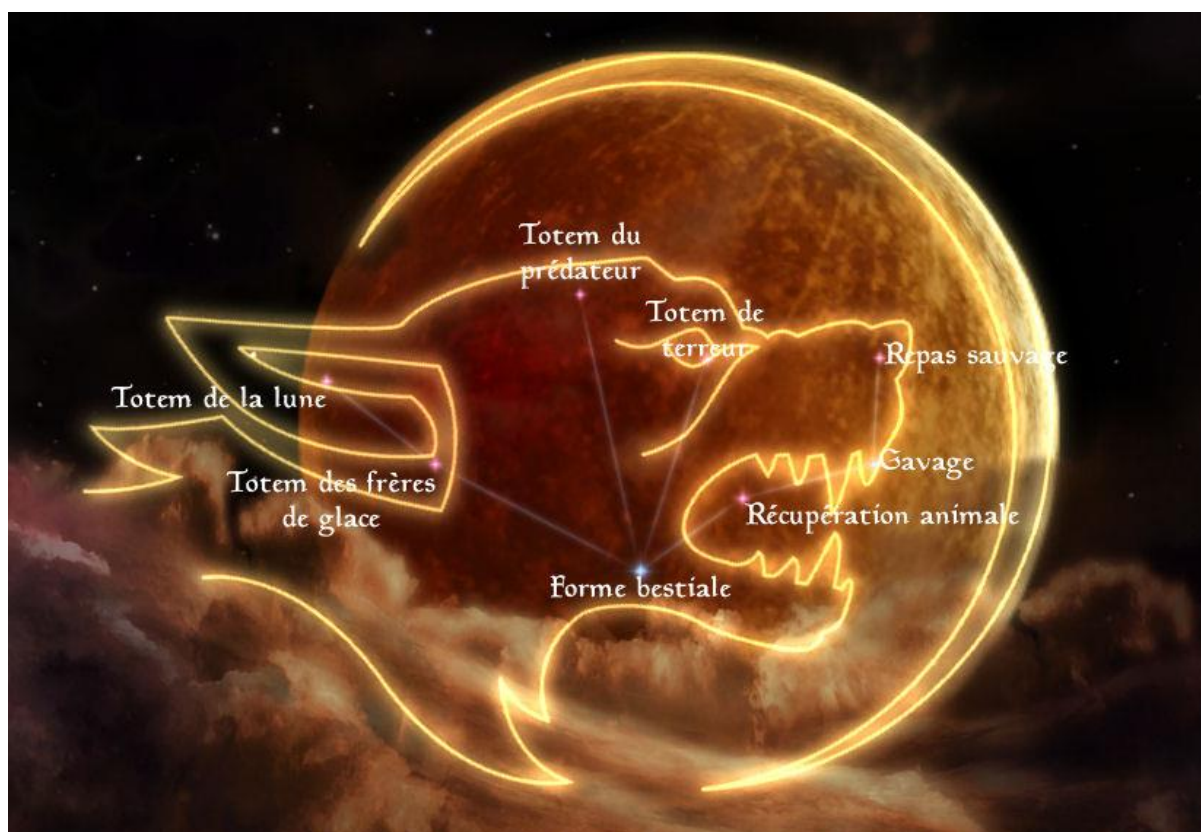
Votre hurlement de base est l'Appel de la Nature. Il se lance comme un Cri de Dragon et propulse vos adversaires en arrière. Cependant il existe trois autres hurlements qui s'activent grâce aux Totems d'Hircine. Vous les récupérerez lors d'une quête des Compagnons donnée par Aela la Chasseuse. Le livre intitulé *Les Totems d'Hircine* vous en apprendra plus. Les hurlements sont levellés :

NOM	DESCRIPTION	NIVEAU	EFFET	TOTEM REQUIS
Appel de la nature	Renversement de zone avec une légère régénération.			Aucun
Flair de la bête	Le loup-garou hurle et peut détecter le sang des créatures vivantes à proximité.	1 - 5	Sur 100 pieds Sur 60 secondes	Totem de Chasse
		6 - 11	Sur 200 pieds Sur 120 secondes	
		+ 12	Sur 300 pieds Sur 180 secondes	
Hurlement horrifant	Le loup-garou hurle, terrorisant toutes les créatures vivantes à proximité.	1 - 5	Sur 75 pieds Sur 30 secondes	Totem de Peur
		6 - 11	Sur 150 pieds Sur 30 secondes	
		+ 12	Sur 250 pieds Sur 30 secondes	
Ameutement	Le loup-garou hurle pour appeler ses congénères.	1 - 5	Invoque 1 congénère	Totem de Fraternité
		6 - 11	Invoque 2 congénères	
		+ 12	Invoque 3 congénères	

Vous ne pouvez pas changer de cri une fois transformé en Loup-Garou. Le seul moyen de le changer est d'activer le Totem voulu exposé dans la Basse-Forge dans votre forme "humaine".

2 - LES LOUPS-GAROUS DE DAWNGUARD

Ainsi, comme je le disais dans l'introduction de cette page, l'extension Dawnguard vous octroie un Arbre de Talent pour votre Loup-Garounet chéri ^^



AMÉLIORATION	RANG	DESCRIPTION	AMÉLIORATION REQUISE
Forme bestiale	1	Inflige 25 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	/
	2	Inflige 50 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	Forme bestiale niveau 1
	3	Inflige 75 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	Forme bestiale niveau 2
	4	Inflige 100 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	Forme bestiale niveau 3
Totem des frères de glaces	/	Le totem de fraternité de loup-garou appelle des loups des glaces.	Forme bestiale
Totem de la lune	/	Le totem de fraternité de loup-garou appelle des loups-garous.	Totem des frères de glaces
Totem du prédateur	/	Le totem de chasse de loup-garou a une portée accrue et indique si les cibles sont passives, alertées ou en combat actif.	Forme bestiale
Totem de terreur	/	Le cri de loup-garou "Hurlement horriblant" affecte des créatures de niveau encore plus élevé.	Forme bestiale
Récupération animale	/	100 points de bonus à la santé et à la vigueur quand vous êtes sous une forme bestiale.	Forme bestiale
Gavage	/	Se nourrir permet de récupérer deux fois plus de points de santé.	Récupération animale
Repas sauvage	/	Vous pouvez vous nourrir sur la plupart des créatures mortes. Choisir une créature plutôt qu'une personne n'octroie en revanche que la moitié du temps supplémentaire.	Gavage

Cet arbre apporte de grosses améliorations que je vais vous détailler.

Tout d'abord, le hurlement Ameutement est modifié. Ce ne sont plus de "simples" loups qui viennent vous épauler, mais des confrères bien plus puissants :

MEMBRE DE LA MEUTE	NIVEAU	SANTÉ	VIGUEUR	CAPACITÉS
Loup	1	27	200	Attaque avec ses papattes 5 points Régénération de Vigueur 5% Bonus de Furtivité + 15

Loup des Glaces	6	137	255	Attaque avec ses papattes 20 points Régénération de Vigueur 5% Bonus de Furtivité + 27 Bonus de Parade + 12 Résistance au Froid 50%
Loup-Garou	12	210	185	Attaque avec ses papattes 30 points Régénération de Vigueur 20% Bonus de Furtivité + 26 Bonus de Parade + 26

Enfin, le hurlement Flair de la Bête est lui aussi amélioré d'une part en distinguant les créatures "normales", "en combat" et "en maraude" et d'autre part en étendant l'aire de détection :

NOM	DESCRIPTION	NIVEAU	EFFET	TOTEM REQUIS
Flair de la bête	Le loup-garou hurle et peut détecter le sang des créatures vivantes à proximité.	1 - 5	Sur 150 pieds Sur 60 secondes	Totem de Chasse
		6 - 11	Sur 275 pieds Sur 120 secondes	
		+ 12	Sur 400 pieds Sur 180 secondes	

3 - SE GUÉRIR DE LA LYCANTHROPIE

Si vous en avez marre de tous vos poils hirsutes qui se brushent mal et qui s'emmêlent au moindre coup de vent, des nuits glaciales ou encore de la fadeur de la viande fraîche, vous pourrez vous guérir de la Lycanthropie à partir du moment où vous avez terminés les quêtes des Compagnons, notamment la dernière *Gloire funèbre*.

Le rituel de guérison est exactement le même que pour votre ami Kodlak : jetez une tête de Sorcière du Coven de Glenmoril dans la Flamme du Héraut et pouf fini Loup-Garou !

Dans le jeu de base, une fois guéri de la Lycanthropie, vous ne pourrez plus être à nouveau infecté. Mais avec l'add-on Dawngard, il est possible de retrouver votre Loup-Garou préféré une fois (et une seule !) en parlant à Aela la Chasseuse qui acceptera de vous aider. Si vous vous guérissez une seconde fois, il vous sera cette fois-ci impossible de vous réapproprier le Sang de la Bête !

Avec l'add-on Dawngard, vous serez aussi automatiquement guéri de la Lycanthropie si vous acceptez de devenir un Seigneur Vampire !

LES MOTS DE PUISSANCE

Voici la liste exhaustive des Cries que vous pouvez maîtriser ; je les ai classés par ordre alphabétique :-)

Pour chaque Crie ou Thu'um, vous avez 3 Mots de Puissance et vous trouverez donc la plupart du temps les Murs correspondant à ces Mots dans 3 lieux différents. Il n'y a pas d'ordre particulier, quel que soit l'endroit que vous visiterez, vous apprendrez toujours le premier, puis le second et enfin le troisième Mot de Puissance d'un Crie donné.

Les Cries appris dans Skyrim :

<i>Odahvring ! Entends ma Voix et viens à moi. J'invoque ta présence car j'ai besoin de ton aide.</i>				
Allié Draconique	Neige	᠋ᠣᠳ	5	Chez les Grises-Barbes par Eibern durant la quête principale (<i>Le Déchu</i>)
	Chasseuse	᠋ᠠᠬ	5	
	Aile	᠋ᠠᠶᠢᠩ	300	

<i>Les valeureux guerriers de Sovngarde entendent votre Voix et traversent le temps et l'espace pour combattre à vos côtés.</i>				
Allié Héroïque	Héros	᠋ᠬᠤᠨ	180	A Sovngarde par Tsun durant la quête principale (<i>La Chasse au Dragon</i>)
	Champion	᠋ᠠᠶᠠᠯ	180	
	Légende	᠋ᠵᠣᠷ	180	

<i>Un cri de détresse lancé aux bêtes sauvages qui viendront vous défendre férocement.</i>				
Allégeance Animale	Animal	᠋ᠷᠠᠠᠨ	50	Angarvunde Ascension des Anciens A l'extérieur du Tombeau d'Ysgramor
	Allégeance	᠋ᠮᠢᠷ	60	
	Troupeau	᠋ᠲᠠᠬ	70	

<i>Votre Voix n'est pas un cri, mais un murmure qui révèle la force vitale de tout ce qui vous entoure.</i>				
Aura de Perception	Vie	᠋ᠯᠠᠶᠰ	30	Volundruun Pic du Mistral Valthume
	Chercher	᠋ᠶᠠᠬ	40	
	Chasser	᠋ᠨᠢᠷ	50	

<i>Les éléments de Bordeciel eux-mêmes s'inclinent devant votre Thu'um, qui fait disparaître brouillard et désagréments climatiques.</i>				
Ciel Dégagé	Ciel	᠋ᠯᠠᠭ	5	Chez les Grises-Barbes par Maître Argeir durant la quête principale (<i>La Gorge du Monde</i>)
	Printemps	᠋ᠶᠠᠬ	10	
	Été	᠋ᠬᠣᠷ	15	

<i>Le Thu'um porte jusque dans le Néant, vous conférant une forme qui ne peut blesser ni être blessée.</i>				
Corps éthéré	Décliner	᠋ᠰᠢᠮ	20	Tréfonds d'Ustengrav Terre de Fierlé Redoute de la Vallée Perdue
	Esprit	᠋ᠵᠢ	30	
	Lier	᠋ᠭᠣᠨ	40	

Paarthurnax peut vous apprendre à mieux assimiler FEM יר'ר'ר'ר' en vous conférant l'effet actif Esprit Éternel : votre santé se régénérera 25 % plus rapidement lorsque vous lancerez ce Cri !

Cri de Glace	Votre Thu'um glace votre adversaire instantanément.			
	Glace	י'ר'ר'ר' IIZ	60	Saarthal Crypte de Grivelac Mont Anthor
	Chair	י'ר'ר'ר' SLEN	90	
	Statue	י'ר'ר'ר' NUS	120	

Déferlement	Votre Voix n'est que pure puissance et repousse tout ce qui se trouve sur votre chemin, objets comme créatures.			
	Force	י'ר'ר'ר' FUS	15	Terre des Chutes Tourmentées
	Équilibre	י'ר'ר' RO	20	Chez les Grises-Barbes par Maître Einarth durant la quête principale (La technique de la voix)
	Pousser	י'ר'ר' DAH	45	Chez les Grises-Barbes par Maître Wulfgar durant la quête principale (La Corne de Jurgen Parlevant)

Paarthurnax peut vous apprendre à mieux assimiler FUS י'ר'ר'ר' en vous conférant l'effet actif Avantage de Force : votre déstabilisation diminue de 25% et celle de vos ennemis augmente de 25% !

Désarmement	Le cri est plus fort que l'acier et vous permet d'arracher l'arme de la main de votre adversaire.			
	Arme	י'ר'ר' ZUN	30	Sanctuaire de Voilneige Repaire de Brisargent Pic d'Antésang
	Main	י'ר'ר' HAAL	35	
	Défaite	י'ר'ר' VIK	40	

Fendragon	Votre Voix ébranle jusqu'à l'âme même du dragon et le force à se poser.			
	Mortel	י'ר'ר' JOOR	10	Durant la quête principale (Le Trépas d'Alduin)
	Limité	י'ר'ר' ZAH	12	
	Temporaire	י'ר'ר' FRUL	15	

Furie Élémentale	Le Thu'um donne à votre bras la vitesse du vent et vous permet de frapper à un rythme plus soutenu.			
	Air	י'ר'ר' SU	30	Cratère Dent-de-Dragon Mont Primortis d'Hurlevent
	Combat	י'ר'ר' GRAH	40	
	Grâce	י'ר'ר' DUN	50	

Impulsion	Le Thu'um plonge en avant en vous transportant comme une tempête furieuse.			
	Tornade		Tornade	Chez les Grises-Barbes par Maître Borri durant la quête principale (La technique de la voix) Répit des Morts Pic de Volskygge
	Furie		Furie	
	Tempête		Tempête	

Intimidation	Et les faibles redouteront le Thu'um et s'enfuiront de terreur.			
	Peur	י'ר'ר' FAAS	40	Rocher de la Mégère Cap de Languemorte Dédale de Shalidor
	Courir	י'ר'ר' RU	45	
	Terreur	י'ר'ר' MAAR	50	

Marque Mortelle	<i>Parlez et laissez votre Voix semer le chaos dans le cœur de votre ennemi, dont l'armure et la force vitale sont affaiblies.</i>			
	Sangsue	ꠘꠕꠕꠕ	KRII	20
	Souffrir	ꠘꠕꠕꠕ	LUN	30
	Souffrir	ꠘꠕꠕꠕ	AUS	40
Sanctuaire de la Confrérie Noire Crypte Oubliée dans la Grotte Oubliée Tour d'Automnelle				

Paix de Kyne	<i>La Voix apaise les animaux sauvages et leur fait perdre tout désir de combattre ou de fuir.</i>			
	Kyne	ꠘꠕꠕꠕ	KAAAN	40
	Paix	ꠘꠕꠕꠕ	DREM	50
	Confiance	ꠘꠕꠕꠕ	OV	60
Vif de Rannveig Temple de Ragnvald Tréfonds du Tertre de Voilâtre				

Ralentí	<i>Hurlez sur le temps et pliez-le à votre volonté pour suspendre tout mouvement autour de vous.</i>			
	Temps	ꠘꠕꠕꠕ	TIID	30
	Sable	ꠘꠕꠕꠕ	KLO	45
	Éternité	ꠘꠕꠕꠕ	UL	60
Tribune du Labyrinthe Villeserre Crypte du Temple de Korvanjund				

Souffle Ardent	<i>Inspirez de l'air, expirez des flammes, et laissez l'enfer incandescent du Thu'um se déchaîner.</i>			
	Feu	ꠘꠕꠕꠕ	YOL	30
	Enfer	ꠘꠕꠕꠕ	TOOR	50
	Soleil	ꠘꠕꠕꠕ	SHUL	100
Paarthurnax Grotte de Griseau Crypte du Cairn des Poussiéreux				

Paarthurnax peut vous apprendre à mieux assimiler YOL, ꠘꠕꠕꠕ en vous conférant l'effet actif Feu Intérieur : votre Cri infligera 25 % de dégâts supplémentaires !

Souffle Glacé	<i>Votre souffle est de glace, votre Thu'um un blizzard.</i>			
	Glacé	ꠘꠕꠕꠕ	FO	30
	Froid	ꠘꠕꠕꠕ	KRAH	50
	Geler	ꠘꠕꠕꠕ	DIIN	100
Folgunthur Crête de l'Ossuaire Autel de Volciel				

Télékinésie	<i>Le Thu'um retentit mais sa source est inconnue, forçant vos adversaires à partir à sa recherche.</i>			
	Voix	ꠘꠕꠕꠕ	ZUL	30
	Tromperie	ꠘꠕꠕꠕ	MEY	15
	Loin	ꠘꠕꠕꠕ	GUT	5
Cisaille				

Vous apprendrez à cet endroit les 3 Mots d'un coup !

Tourmente	<i>Un cri lancé vers le ciel, un hurlement dans les nuages qui réveille la force dévastatrice de la foudre de Bordeciel.</i>			
	Orage	ꠘꠕꠕꠕ	STRUN	300
	Fureur	ꠘꠕꠕꠕ	BAH	480
	Éclair	ꠘꠕꠕꠕ	QO	600
Ruines de la Grande Porte Dans le Temple de Skuldafn durant la quête principale (Le Repaire du Monstre) Balcon de Forelhost				

Les Cries appris dans Dawnguard :

Invocation de Durnehviir	<i>Durnehviir ! Entends ma Voix et viens à moi, sors du Cairn de l'âme. J'invoque ta présence car j'ai besoin de ton aide.</i>			
	Malédiction	דור DUR	5	Cairn de l'Âme
	Jamais	נעם NEH	5	
	Mourant	דור VIIR	300	

Donction de Vitalité	<i>Absorbent les énergies magique et vitale de votre adversaire impuissant.</i>			
	Vigueur	גאן GAAN	30	Grotte de Sombreval Val Oublié Pointe d'Arquevent
	Magie	לאה LAH	60	
	Santé	האס HAAS	90	

Lacération d'âme	<i>Votre Thu'um tranche la chair et brise l'âme, ne laissant qu'un pantin totalement servile.</i>			
	Essence	רע RII	300	Durnehviir vous enseigne ce cri si vous l'invoquez 3 fois de suite :-)
	Déchirer	והז VAHZ	480	
	Zombie	זול ZOL	600	

Les Cries appris dans Dragonborn :

Aspect draconique	<i>Une fois par jour, prenez l'apparence d'un dragon aux épaisses écailles, doté de cris plus puissants et d'attaques inouïes</i>			
	Force	מול MUL	5	Sanctuaire du Temple de Miraak Mine de Corberoc Apocrypha
	Armure	קאה QAH	5	
	Vouivre	דיב DIIV	5	

Asservissement	<i>Votre voix soumet tout à votre volonté. En temps voulu, les bêtes, les gens et même les dragons ne sauront s'y soustraire</i>			
	Terre	גול GOL	10	Cap de Saering Apocrypha
	Âme	האם HAH	90	
	Dragon	דוב DOV	120	

Furie combative	<i>Votre Thu'um enchante les armes de vos alliés proches, leur permettant d'attaquer plus vite</i>			
	Loyal	מיד MID	20	Tombeau de Vahlok
	Bravoure	בור VUR	30	
	Inspirer	שאן SHAAN	40	

LES MAISONS A VENDRE

1 - BLANCHERIVE

Blancherive est dirigée par le Jarl Baalgruf le Grand.

Vous devez faire la quête *Terre des Chutes Tourmentées* de la quête principale pour qu'ensuite le Jarl Baalgruf vous autorise automatiquement à acheter une maison dans sa ville. Ainsi très rapidement dans le jeu, vous êtes sûr de posséder une maison à moindre coût dans laquelle stocker vos trésors ^^

1.1 - Douce-Brise

A qui s'adresser ? : Au Chambellan Proventus Avenicci à Fort Dragon. En plus de la clé de votre belle demeure, Proventus vous donne le Guide du Bel Intérieur de Blancherive 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour meubler votre maison ^^

Combien coûte-t-elle ? : 5 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Proventus Avenicci, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 500 po.
- Du mobilier de chambre pour 300 po.
- Du mobilier de salon pour 250 po.
- Du mobilier de cuisine pour 300 po.
- De la décoration de loft pour 200 po.
- De la décoration de salle à manger pour 250 po.

2 - FAILLAISE

Faillaise est dirigée par la Jarl Laila Juste-Loi puis peut-être par Maven Roncenoire si vous avez donné la ville aux Sombages lors de la quête *La Saison Eternelle* de la quête principale.

Vous devrez faire trois quêtes avant d'acheter la maison Rucheline.

2.1 - Un coup de main

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.

2.2 - L'expédition

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 Kynlir qui mentionne que la cargaison est prête à la Grotte de Rocaxe.

2.3 - L'Offre et la Demande

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

Après cette quête, pour que Laïla vous propose d'acheter une maison dans sa ville et vous nomme Thane, vous devez avoir fait au moins 5 quêtes de la région de la Brèche. Cet objectif ne s'affiche nulle part mais il est bien nécessaire pour que le dialogue concernant l'achat de la maison apparaisse :-)

2.4 - Rucheline

À qui s'adresser ? : Au Chambellan Anuriel au Château d'Embruine. En plus de la clé de votre belle demeure, elle vous donne le Guide du Bel Intérieur de Faillaise 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour meubler votre maison ^^

Combien coûte-t-elle ? : 8 000 po.

Où acheter les meubles ? : Apprès de Anuriel, elle vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 1 000 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 1 000 po.
- Du mobilier de chambre pour 600 po.
- Du mobilier de cuisine pour 500 po.
- Une véranda pour 400 po.
- Un jardin pour 800 po.

Au sous-sol vous trouverez 4 recettes de potion à fabriquer avec le Laboratoire d'Alchimie (potion de restauration de santé, potion médicinale, potion d'invisibilité, potion de renfort de portage) et une recette d'un poison (pénalité de santé).

Le jardinet vous permet de cueillir toutes sortes de plantes, champignons et légumes ^^

3 - MARKARTH

Markarth est dirigée par le Jarl Igmund puis par Thongvor Sang-d'Argent après la quête *La Saison Éternelle* de la quête principale ^^

La première fois que vous vous adresserez à Igmund, il refusera de vous vendre une maison de sa ville parce qu'il ne vous connaît pas suffisamment. Vous devez donc augmenter un peu votre réputation auprès de lui ^^

3.1 - Tuer le Chef des Parjures

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

3.2 - Fouiller le Donjon

Le Jarl Igmund vous explique que son père Hrolfdir 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, Hrolfdir 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 Hrolfdir 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.

3.3 - Gentilhomme de Vlindrel

À qui s'adresser ? : Au Chambellan Raerek au Château Cœur-de-Roche. En plus de la clé de votre belle demeure, il vous donne le Guide du Bel Intérieur de Markarth 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour meubler votre maison ^^

Combien coûte-t-elle ? : 8 000 po.

Où acheter les meubles ? : Apprès de Raerek, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 1 000 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 1 000 po.
- Du mobilier de chambre pour 800 po.
- Du mobilier de salon pour 900 po.
- Une entrée pour 500 po.

Cette demeure dwemer est tout simplement superbe :-)

4 - VENDEAUME

Vendeaume est dirigée par le Jarl Ulfric Sombrage, chef de la rébellion Nordique contre l'Empire.

4.1 - Du sang sur la glace (1^{re} partie)

Susanna la Fielleuse est découverte morte, mutilée, au cimetière de Vendeaume. 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 !

Helgrid 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 soeur 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 écrit 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.

4.2 - Du sang sur la glace (2^{ème} partie)

Lorsque vous retournerez à Vendeaume 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.

Après avoir terminé ces deux quêtes, cette demeure sera donc à vendre. Mais le Chambellan Jorleif ne vous la proposera que lorsque vous aurez terminé les quêtes de la Légion Impériale ou celles des Sombresages

4.3 - Hjerim

A qui s'adresser ? : Au Chambellan Jorleif au Palais des Rois. En plus de la clé de votre demeure, il vous donne le Guide du Bel Intérieur de Vendaume  qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour la meubler ^^

Combien coûte-t-elle ? : 12 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Falk Barbebraise, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 1 500 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 1 500 po.
- Du mobilier de chambre pour 1 000 po.
- Du mobilier de salon pour 1 500 po.
- Du mobilier de cuisine pour 1 000 po.
- Une salle d'exposition d'armes pour 2 000 po.

Mais le plus urgent est de payer les frais de nettoyage pour 500 po ! En effet, de jolis meubles posés sur un sol tâché de sang, ça cloche !!!

Hjerim est vraiment une belle et grande demeure nordique typique :-)

5 - SOLITUDE

Solitude est dirigée par la Jarl Elisif ; elle est la femme du feu Haut-Roi Torygg de Bordeciel assassiné par Ulfric Sombreage.

5.1 - 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 Pondragon 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 ^^

5.2 - Hommage à Elisif

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 Cyrodiil.

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 :-)

5.3 - Le Manoir de Hauteflèche

A qui s'adresser ? : Au Chambellan Falk Barbebraise au Palais Bleu. En plus de la clé du Manoir, il vous donne le Guide du Bel Intérieur de Solitude  qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour le meubler ^^

Combien coûte-t-il ? : 25 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Falk Barbebraise, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 2 500 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 2 500 po.
- Du mobilier de chambre pour 2 000 po.
- Du mobilier de salon pour 2 000 po.
- Du mobilier de cuisine pour 1 500 po.
- Une décoration de patio pour 500 po.

C'est un Manoir very chic, isn't it ? Et en plus, vous trouverez une Pierre de Barenziah dans la chambre :)

LES QUÊTES SECONDAIRES A BORDEciel

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 Griffes 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*
- *Brenuin*
- *L'Amulette d'Andurs*
- *Livraison de Sel de Givre*
- *Adrianne Avenici*
- *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 Carmín*
- *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^{ère} partie)*
- *Du sang sur la glace (2^{ème} partie)*
- *Résistance à l'est*
- *Ansílvund*
- *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'Hlaafingar :

- *Devenir Thane d'Hlaafingar*
- *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 épice*

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 Griffe 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 Givrépeire (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 ^^

Je HAISS 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 Griffe d'Or et quelle est cette puissance cachée par les Nordiques ici ... Vous avez le choix entre le tuer directement ou le libérer. Dans ce cas il s'enfuira mais pas de panique ! Il se fera tuer par les Draugr plus loin ou sinon par une porte piégée ... Donc dans les deux cas, vous ramassez sur son cadavre la Griffe d'Or et son journal 📖.

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

Vous arriverez face à un mur et apprendrez le 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 entrerez chez les Grisetoison, Alvusteín, 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'Olfina 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 ! Alvusteín est consterné :-)

Vous avez le choix entre accompagner Alvusteín 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 pêter :-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, Fralia 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'Ulag 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 troupes 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 !

Brenuín

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.

Brenuín 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 ... AAAAHHHHHHH ... 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 **ᚠᚢᚦᚢᚱ** : *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 **ᚠᚢᚦᚢᚱ** : *"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 régénèrera 25 % plus rapidement :-)
- Feu **ᚠᚢᚦᚢᚱ** : *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 BRÈCHE

Devenir Thane de la Brèche

Pour devenir Thane de la Brèche, il faut :

- Parler et soigner Wujeeta, l'employée Argonienne de la Pêcherie de Faillaise (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-Abyssse traîne sur les quais autour de la Pêcherie de Faillaise. Elle vous supplie de la libérer de son fardeau : de prendre le Lexique et de l'apporter à Avanchnzal.

Avanchnzal sont de vieilles Ruines Dwemers. Au fur et à mesure que vous avanceriez, vous pourrez observer les souvenirs de Du-Profond-Abyssse 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 passerez 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 Création 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.

A 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 Roncenoire 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 !!!

A 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 Création 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 Création 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 Folpertuis. 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 Création 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".

À fort-Ivar, près du pont menant au Haut Hrothgar, Gwilin et Klímmek 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 Klímmek 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".

Dravín Llaníth 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 Dravín ; 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 Sarthís Idren qui le lui fournit.

Sarthís 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 Sarthís 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 Sarthís Idren, c'est le tuer LOL. Puis vous trouverez un indice sur leur trafic : une lettre d'un certain Kylvín 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".

Laïla 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 Lointain-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.

Lointains 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 faite 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'aidez 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 Lyndrenn, 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 Roncenoire à Faillaise. Il vous demande de livrer un tonnelet d'Hydromel Roncenoire 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-Yvar, et vous recevez un anneau en récompense.
- Vous dénoncez ce trafic à Indaryn, le responsable de l'Hydromellerie Roncenoire, 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'ad mets : 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	Manoir Chausseneige	Ce n'est pas vraiment ce que je lis habituellement, mais j'y jetterai un

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

Pèlerinage

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 "DToute 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 ... Évidemment 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 laissé 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 Faillaise. 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'Embruine. 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 Faillaise. 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 Daëdra Værmína : *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 Khajiit 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	46				

	<i>Les créatures et les personnages de niveau 16 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes</i>				
--	--	--	--	--	--

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	AMÉLIORATION
Vokun	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

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 Kynartech (la Gorge du Monde) au nord-est. À 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. À 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 28 flèche qui a tué d'un coup le Nécromancien. Ainsi quelques Draugrs sont venus nous dire bonjour mais ça a été nettement plus simple !

Golldir 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 Skingrad. Il étudiait particulièrement les plants de Nirnroot. Ici, dans son Laboratoire installé à Griffenoire, vous trouverez son squelette, son journal  ainsi qu'un plant de Nirnroot Cramoisie dans un pot de fleur.

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 Creation 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 rode non loin de la ville. La récompense est de l'or.

Livraison

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".

Aeri 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 Creation 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 Creation Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez les objectifs que dans l'onglet "Divers".

Frida 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 Creation 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 Vlindrel 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 natifs de la Crévasse 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 Sombages. 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 Sombages 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 Crévasse 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 Sombages. 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.

Uracen 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.

Uracen 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 récupérerez 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 Dwemers mène vers les Ruines Dwemers 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

Puis 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 artéfact !) 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 Creation 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 Skuli. 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 Hjlati.

Ce Hjlati 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 Creation 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 Creation 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 Creation 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.

Fouiller 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 Hrolfdir 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 Grevasse. Ils voulaient en faire un royaume indépendant. Deux ans plus tard, Hrolfdir 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 Hrolfdir 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 alcoolique 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 Daëdra. Il vous offre une pièce d'armure en récompense.

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

Nimhe l'Émpoisonneuse

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 déränge les fouilles.

La Légende de l'Aigle Carmín

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

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

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Épée de l'Aigle Carmín	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 Carmín* qui vous en dira plus sur le rituel permettant de réveiller l'Aigle Carmín ...

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

Dans la pièce suivante, l'Aigle Carmín 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 Carmín 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 Carmín se sera transformée en Furie de l'Aigle Carmín ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Furie de l'Aigle Carmín	Aigle Carmín 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	14	15	11	5	1 lingot d'acier

<i>prennent feu et fuient pendant 30 secondes</i>					
---	--	--	--	--	--

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. A 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 surprendrez une conversation entre Átar, le chef d'un groupe de mercenaires et Áinethach, le propriétaire de la mine de Sanuarach.

Áinethach vous explique qu'il est un des rares Crevassais 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 Átar et ses hommes squattent la mine, empêchant Áinethach de travailler ... Ils ne partiront que lorsque la mine sera vendue aux Sang-d'Argent ...

Quant à Átar, 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'Áinethach pour être payé de ses services !

Vous avez donc le choix entre aider Áinethach ou Átar. 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 Attius et Skaggi Balafré. Pavo Attius 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 Draugr n'ont pas apprécié d'être dérangés lol. À vous de débarrasser la mine des morts-vivants pour quelques pièces d'or.

5 - ÉPERVINE

Devenir Thane d'Épervine

Pour devenir Thane d'Épervine, 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'Épervine (voir les quêtes suivantes).

Ceci fait, il vous nomme officiellement Thane d'Épervine 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 ârir 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 minerais 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 Hurlvent 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 Création 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 rhôôlala 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^{ère} et 2^{nde} parties.
- Terminer une des 2 quêtes suivantes : *Combattez pour Vendaume* de la Légion **OU** *Délivrance à Fort Néograd* des Sombresages.
- 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 Nurélion 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 Curamil. 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^{ère} partie)

Susanna la Fielleuse 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^{ème} 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 :-)

Ansílvund

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.

Ansílvund 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'Ansílvund 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	ENCHANTEMENT	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'Ansílvund, 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 levé. 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".

Hillevi Cruellemer 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".

Pieds-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".

Rebyn 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 ethnique 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 Saute-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 Dravynca

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".

Dravynca 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 (oui oui 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 crocheteur 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-il ?

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 Fordhíver, 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'Arcanæum :

- L'Anneau de Balwen est en or monté d'un saphir.
- L'Anneau de Katarína 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 petite carte est dessinée dans la grande carte : elle indique l'endroit où chercher à l'ouest de l'Académie de Fordhíver. 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 Ranmír. 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 :-)

A 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".

Ranmír 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, Ranmír 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 Ranmír, 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 Ranmír 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 Ranmír 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 Ranmír s'énerver fortement et parler d'Isabelle qui l'a quitté pour un certain Vex habitant Faillaise ...

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 PIDR. Vous pouvez ramasser son collier :)

Enfin, pour les deux derniers apprentis, Phinis vous explique : *il y a également Borvir et Rundí. 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'Hydrhonníng. 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 Recoín du Voyageur, un tertre au sud-est de Fortdhiver ; vous trouverez sa dague près de son cadavre. Quant à Rundí, son corps gît au pied d'un petit autel à mi-chemin entre le Recoín du Voyageur et Fortdhiver ; sa dague est posée sur l'autel.

Dans le Recoín 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 - HAAEFINGAR

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 messager de Pondragon, et la Jarl Elisif.
 - Voir avec Falk Barbebraise, le Chambellan de la Jarl, au sujet de la requête de ce messager ; 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 messager de Pondragon 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 sur les murs.

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 Draugr 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 mouhahahahah !!!

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 Jarce-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 Jarce-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".

Sybill 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 ^^)

Bouiller 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 Eclaireur 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 pointeur 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 ruines types dolmens. La caverne est toute proche à l'ouest de ces ruines ; elle est gardée par trois loups.

Ensuite vous avez le choix de donner la bouteille d'Hydromel du Souffle du Dragon à Olda 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 Cyrodiil.

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 Hauteplèche 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".

Taarie et sa soeur Endarie tiennent la boutique Friperie Fantaisie à Solitude. Taarie 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 :-)

Taarie 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'Kai pour le Chambellan Falk Barbebraise ; 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".

Angeline Morrard tient la boutique Breuvages d'Angeline 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. Angeline 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 Sombres :-)

Le vin épice

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 Épicé 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 épicé en récompense ... HIPS

9 - HJAALMARCHÉ

Devenir Thane d'Hjaalmarche

Pour devenir Thane d'Hjaalmarche, il faut :

- Faire la quête *Repose en paix* donnée par la Jarl Idgrod Ailedejaïs.
- Aider 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 Perdues* 📖. Ce livre mentionne aussi la Dame Pâle et Faolan l'Aigle Carmín ... 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 Geirmund, son mage de combat. Et le livre mentionne que l'un des frères aurait péri dans les ruines de Folgunthur.

A 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 Griffe 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	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
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 Arniel Gane ; il s'occupe de répertorier les découvertes. Arniel 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	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Saarthal	Renfort de tous vos sorts 3 %	100

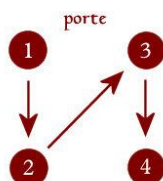
Mais dès que vous la prendrez, des grilles se soulèveront et vous serez prisonnier de la petite pièce ! Tolfdir vous suggère alors d'utiliser le pouvoir de l'Amulette pour tenter de sortir de cette prison de fortune ... De fait, dès que vous porterez l'Amulette, la porte sera entourée d'une sorte d'halo 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. A 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 Jyrik 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 ! Jyrik 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 Jyrik qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
Bâton de Jyrik 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 ^^

Sigdis Gauldurson

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

La Demeure de Geirmund 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 Geirmund 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

Sigdis vous attend dans une salle avec trois plates-formes. Et dès que vous vous approcherez 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 Sigdis 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 Sigdis sont bleutées :-D il ne vous reste plus qu'à pointer votre arc vers le vrai Sigdis (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

Sigdis 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 Griffe de Dragon en Émeraude vous permettra d'ouvrir la première porte et la Griffe 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 une 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 Ailedejaïs 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 Ailedejaïs 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 Ailedejaïs 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 Ailedejaïs. 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 peu enfin rejoindre sa mère ^^.

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, Vokun, 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 décrépi 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 !

Vokun 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 Valthume. 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 Cisaïlle où vous trouverez un Mur qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Télélknésie.

Voici un tableau résumant ces 8 Masques :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Volsung 	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
Vokun 	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
Otar 	Volonté d'Otar <i>Augmente la résistance au feu, au gel et à la foudre de 30%</i>	23	9	320	1 malachite raffinée
Morokei 	La magie se régénère 100% plus rapidement	5	4	320	1 Pierre de lune raffinée
Rahgot 	Augmente votre vigueur de 70 points	23	9	320	1 lingot d'orichalque
Nahkriin 	Sombre sacrifice <i>Magie + 50 lancer des sorts de destruction et de guérison coûte 20 % de moins</i>	23	9	320	1 ébonite raffinée
Hevnoraak 	Insensible aux maladies et aux poisons	23	9	320	1 lingot de fer
Krosís 	Ruse de Krosís <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 Ailedejais 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 Ailedejais. 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 démise 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".

Dactur 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 Dactur 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 nananèèèèreu

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 châtellerie 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 forteresse orc SAUF si vous êtes un orc, ou encore si vous êtes déjà reconnu comme faisant partie de la famille des orc 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'amusent 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'amusent 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.



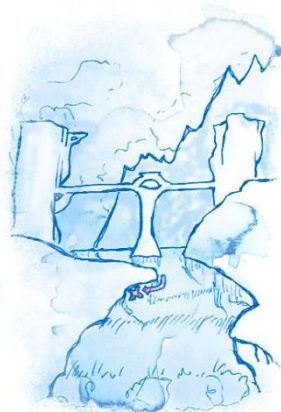
Coffre : Vous ne risquerez pas de louper ce tronc d'arbre trèèèès grand ! Enfin ... moi j'ai tourné en rond dans le coin pendant quelques minutes à la recherche d'un tronc normal XD alors que cet arbre déraciné était là, à m'attendre, et je suis passée à côté plusieurs fois avant de le voir et de réaliser 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 Valtheim. Ces deux tours reliées par un pont se trouvent au nord-est de la Gorge du Monde.



Coffre : A l'est des Tours de Valtheim, 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 Merhuns 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 Ruine Nordique Korvanjund.



Coffre : Il est exactement là où est la croix sur le dessin, à côté de l'arbre ^^.



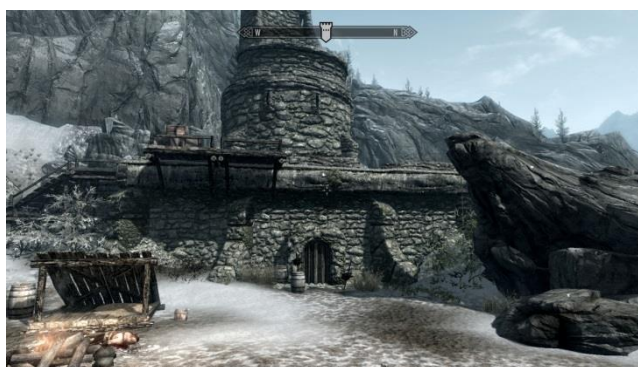
Carte au Trésor VII

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.



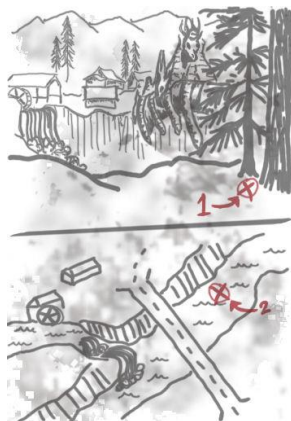
Coffre : Il est exactement sous la corde du pendu ^^

**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 !



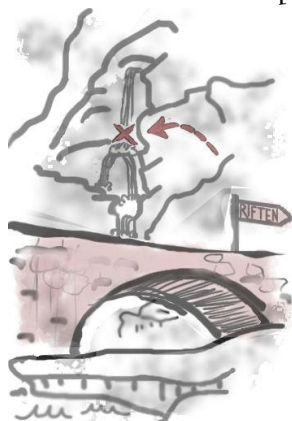
Coffre : Ainsi la clé est dans une sacoche à l'endroit du screenshot en dessous. Puis le coffre est dans l'eau à l'emplacement de la croix numéro 2 ; sa serrure est de niveau maître, la clé n'est pas indispensable !



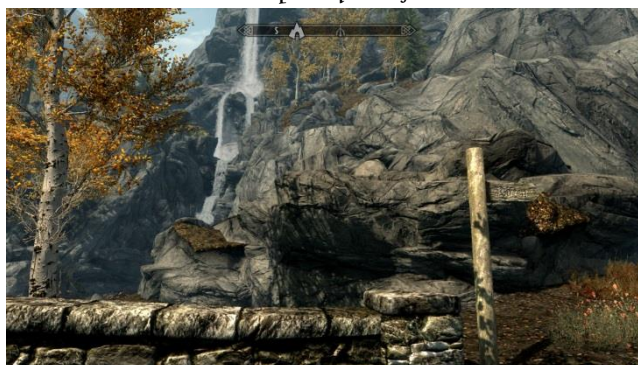
Carte au Trésor IX

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 !



LA GARDE DE L'AUBE

La Garde de l'Aube est une faction de chasseurs de Vampires en Bordeciel. Elle est actuellement dirigée par Isran, un ancien Vigile de Stendarr.

À l'origine, la Garde de l'Aube fût créée par un Jarl de Faillaise au cours de l'Ère Deuxième. En effet, le fils de ce Jarl, un peu trop aventureux, finit par devenir Vampire. Incapable de tuer son propre fils, le Jarl fit donc construire le fort, y enferma son fils et engagea des gardes pour l'empêcher de sortir.

À partir de ce moment, la légende diverge :

Isran vous expliquera que les gardes finirent par tuer le Vampire devenu trop dangereux. Le Jarl les bannit de sa Châtellerie mais ils ont continué à servir cette noble cause en exterminant les Vampires partout où ils les rencontraient. Isran tient à continuer leur action.

Mais selon Sorine Jurard, il est aussi dit que les gardes furent plus que séduit par les pouvoirs du Vampire ... Ils acceptèrent d'être transformés pour ensuite terroriser les habitants de la Brèche. Ces Vampires furent par la suite exterminés à leur tour. Elle pense qu'Isran tente de rendre sa noblesse à cette faction.

Quoiqu'il en soit, en rejoignant cette faction, vous aurez à vous frotter contre le clan Volkihar, le clan de Vampire de Bordeciel dirigé par le Seigneur Harkon.

SOMMAIRE

- 1 - Cheminement de la quête principale
- 2 - Quêtes secondaires
- 3 - Quêtes secondaires aléatoires

1 - QUÊTE PRINCIPALE

1.1 - La Garde de l'Aube

Lorsque vous aurez installé et activé l'extension Dawngard, approchez-vous d'un garde d'une ville quelconque pour qu'il vous dise : *Il paraît que la Garde de l'Aube est en pleine réformation. Ce sont des chasseurs de Vampires maintenant, dans le vieux fort près de Faillaise. J'ai presque envie de me joindre à eux.*

Sur votre carte, vous pouvez alors vous diriger vers le Canyon du Levant qui vous mènera droit vers le Fort de la Garde de l'Aube.

Vous y rencontrerez un fermier nordique, du nom de Agmaer. C'est loin d'être un grand guerrier mais il veut être enrôlé dans la Garde. Il est même plutôt peu sûr de lui ... À tel point qu'il vous demande de l'accompagner jusqu'à Isran, le chef de la Garde de l'Aube !

En chemin, vous rencontrerez Durak, un Orc. C'est lui qui vous trouvera dans Bordeciel pour vous annoncer que la Garde de l'Aube recrute si vous n'avez pas vu un garde vous en parler avant.

Dans le fort, Isran sera en grande conversation avec Tolan, un Vigile de Stendarr venu demander de l'aide à la Garde de l'Aube. Les Vigiles sont attaqués par les Vampires sur tous les fronts ; et le Bastion des Vigiles a été détruit et leur Leader, Carcette la Gardienne, tuée ...

Théoriquement, les Vigiles de Stendarr ne s'en prenaient qu'aux adorateurs des Daédras ... Mais en voulant titiller aussi les Vampires, ces derniers se sont trouvés face à un ennemi organisé et sans pitié !!!

Or ce "titillement" en question est le suivant : un autre Frère, prénommé Adalvald, prétendait avoir trouvé un objet de grande importance dans la Crypte de Sombreval, site funéraire de Vampires. C'est depuis cette découverte que les Vampires ont attaqué le Bastion et enlevé Adalvald !

1.2 - Prise de conscience

Isran vous envoie donc avec le Vigile Tolan enquêter dans la Crypte de Sombreval. Il vous offre une arbalète ainsi que 45 carreaux d'acier pour votre mission.

Sauf que vous trouverez le cadavre de Tolan bien raïd non loin de l'entrée ... Cet idiot a tenté de pénétrer dans la Crypte sans vous attendre ! Les Chiens de la Mort et leurs maîtres Vampires se seront gavés de son sang ...

Les deux Vampires présents discuteront d'un certains Lokil : il aurait été envoyé ici par un certain Harkon pour une mission précise.

La Crypte est volumineuse mais relativement linéaire. Disséminées un peu partout, vous remarquerez de nombreuses tombes étranges.

Parfois, vous entendrez les Vampires se mesurer aux Draugr ... en vain XD Mais bon ce sera à vous ensuite de renvoyer les Draugr au pays des rêves :-/

Puis vous entrerez ensuite dans la Grotte de Sombreval. Sur place Lokil sera avec un de ses acolytes et Vigile Adalvald. Adalvald sera tué. Et vous pourrez ramasser ses notes 📖.

Débarrassez-vous des Vampires et vous pourrez mieux explorer les lieux. Vous êtes sur une plate-forme avec au centre un pilier pentagonal. Et en actionnant le bouton de votre sang vous déclencherez une sorte de puzzle. Des flammes violettes parcourront une sorte de canal et pour qu'elles puissent poursuivre leur direction, vous devrez déplacer les brasiers sur les intersections sur lesquelles elles ont interrompu leur trajectoire. Bref, c'est pas très compliqué ^^

Le centre de la plate-forme s'abaissera alors pour laisser apparaître un monolithe de pierre.

1.3 - Lignée

C'est alors qu'une femme mystérieuse sort de ce monolithe ! Elle se réveille. C'est une Vampire qui se prénomme Sérana. Elle ne veut rien vous dire car elle ne vous connaît pas.

Le plus déstabilisant est qu'elle porte dans son dos un Parchemin des Anciens ...

Sérana vous demande de la ramener auprès sa famille qui vit sur une île à l'ouest de Solitude. Elle veut retrouver son père et pourtant elle vous avoue ne pas s'entendre à merveille avec lui ...

Avant de ressortir de la Grotte de Sombreval, n'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Ponction de Vitalité.

Ainsi vous emmenez Sérana jusqu'à la Jetée de Glacelots où une barque est déposée ici pour vous permettre d'atteindre le Château Volkihar plus au nord.

Tous les Vampires des lieux sont surpris de voir revenir Sérana. Son père, Seigneur Harkon, est le chef des lieux. D'ailleurs, la seule chose qui le préoccupe est si elle est revenue avec le Parchemin ...

Le Seigneur Harkon vous remerciera et vous proposera la seule récompense dont la valeur soit égale à celle du Parchemin des Anciens et de sa fille : son sang !

Mais loyal à la Garde de l'Aube, vous refusez ... Seigneur Harkon vous épargne la vie mais vous banni de son Château. Hâtez-vous de retrouver Isran pour lui faire un compte rendu !

Le Fort de la Garde de l'Aube est attaqué par un groupe de Vampires ! Mais vous pouvez laisser faire vos amis après tout ...

Ben vi lorsque j'ai voulu les aider, j'ai donné malencontreusement des coups d'épée sur les mauvaises personnes et tous mes amis se sont jetés sur moi XD. Du coup, après avoir rechargé ma partie, je les ai regardé faire et ils tuaient très bien les Vampires sans moi ^^

1.4 - Un ordre nouveau

Après ce petit combat, Isran écoutera attentivement ce qui s'est passé à la Grotte de Sombreval : le fait que les Vampires cherchaient une femme piégée là-bas, qu'elle portait un Parchemin des Anciens et surtout le fait que vous leur avez facilité la tâche en la ramenant chez elle XD

De plus, Isran s'inquiète que les Vampires aient osé venir jusqu'au Fort ... Il ne doute pas de ses hommes mais il a besoin d'alliés compétents ! Il vous demande alors de retrouver deux de ses plus fidèles amis.

Sorine Jurard est une passionnée des armes dwemers. Vous la trouverez dans la Crevasse où elle cherche un gyrostat dwemer qu'elle avait caché dans le coin. Lorsque vous lui dites qu'Isran la cherche, elle refuse catégoriquement de vous suivre ... Elle avait prédit le soulèvement des Vampires ! Mais lorsque vous lui dites qu'ils possèdent un Parchemin des Anciens ... La donne est différente. Elle accepte de partir à une seule condition : de retrouver son gyrostat. Mais si votre persuasion est efficace, elle acceptera de partir immédiatement ^^

Gunmar est un dompteur d'animaux et surtout de trolls. Vous le trouverez quelque part dans Bordeciel, près d'une tanière. Il vous dit qu'un ours terrorise les habitants aux alentours. Il acceptera de rejoindre Isran après avoir trouvé et tué cet ours.

L'accueil que vous réserve Isran, à vous et vos deux nouveaux amis, n'est pas des plus chaleureux. Il vous demande de vous vous placiez tous au centre de la pièce : un feu solaire est activé pour déceler si l'un d'entre vous est un vampire.

Et si c'est le cas pour vous, Isran vous ordonnera de parler à Falion, à Morthal, afin qu'il vous guérisse du vampirisme ! Et si vous ne le faites pas, vous ne pourrez pas continuer les quêtes ^^

Une fois sûr que tout le monde est sain, Isran vous demande de le rejoindre : un vampire est venu jusqu'ici pour vous parler !

1.5 - Prophète

Quelle surprise ! Ce Vampire n'est autre que Sérana !

Elle a réussi à s'échapper du Château Volkihar en emportant avec elle le Parchemin des Anciens. Elle vous explique que le Parchemin serait la clé du plan de son père. En effet, le Seigneur Harkon a entendu parler d'une prophétie ; et le seul passage qu'il a retenu est celui où les Vampires contrôlèrent le soleil !

On comprend ici que c'est la mère de Sérana qui a caché sa fille et le Parchemin des Anciens dans la Grotte de Sombreval, pour empêcher son mari devenu fou de mettre Tamriel à feu et à sang !

Ainsi Sérana pense trouver le moyen d'arrêter son père grâce à son Parchemin des Anciens ... Mais seul un Prêtre de la Phalène est capable de le lire !

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

Les joueurs d'Oblivion ont déjà rencontrés ces Prêtres et même visité le Temple de la Phalène lors des quêtes de la Guilde des Voleurs !

Isran vous informe qu'un Impérial est arrivé en Bordeciel depuis peu ; mais il refuse d'envoyer ses hommes à sa recherche ... D'autant plus qu'on n'est pas sûr qu'il soit Prêtre ! Vous devrez vous débrouiller pour retrouver cet homme.

Vous avez plusieurs possibilités :

- partir à l'Arcanéum de l'Académie de Fortdhiver et interroger Urag sur cet Ordre de la Phalène,
- interroger un cocher qui a peut-être transporté cet Impérial,
- parler aux aubergistes qui ont peut-être hébergé cet homme.

Et vous apprendrez rapidement qu'un vieil érudit en robe grise est parti pour Pondragon :-)

Sur place, on vous informera que l'érudit est escorté par des soldats de la Légion ; ils sont effectivement passés par Pondragon sans s'arrêter en direction du sud. Et en continuant sur la route, vous trouverez très vite le convoi en fichu état LOL. Ils ont été attaqués par des Vampires : un cadavre de Vampire gisant sur place possède une note sur lui stipulant que le Prêtre doit être apporté au Refuge des Ancêtres non loin d'ici.

Le Prêtre de la Phalène est prisonnier dans une cellule d'énergie bleue. Malkus, le Vampire tente de le soumettre à sa volonté et il y parvient !!! Dépêchez-vous de tuer tous les Vampires présents sur les lieux ! Malkus, le Vampire qui torturait le Prêtre possède sur lui une pierre de Concentration Tellurique que vous devrez placer sur la Source Tellurique afin de libérer le Prêtre. Encore envouté, ce dernier tentera de vous tuer ! Un ti coup d'épée derrière les zoreilles et il reprendra vite ses esprits.

Le Prêtre s'appelle Dexion Eivcus. Et lorsque vous lui expliquez que vous avez besoin de lui pour lire un Parchemin des Anciens, il accepte volontiers de se rendre au Fort de la Garde de l'Aube

De retour au Fort, en parlant à Gunmar, ce dernier vous offrira une armure de la Garde de l'Aube.

Au Fort, Sérana donne son Parchemin à Dexion afin qu'il le déchiffre ; et voici ce qu'il dit : *J'ai une vision devant moi, l'image d'un grand arc. Je connais cette arme ! C'est l'Arc d'Auriel ! J'entends une voix murmurer... Elle dit : "Parmi les enfants de la nuit, un puissant seigneur naîtra." A un âge de discorde, lorsque les dragons reviendront au royaume des hommes, les ténèbres se mêleront à la lumière, la nuit et le jour ne feront plus qu'un. Il ajoute ensuite : Le secret du pouvoir de l'arc est mentionné autre part. Je crois qu'il y a d'autres choses sur la prophétie, écrites dans d'autres parchemins. Oui, je les vois maintenant... L'un contient les anciens secrets des dragons, et l'autre parle de la puissance du sang ancien.*

Ainsi, pour révéler la prophétie, il faut trois Parchemins des Anciens ! Sérana possède déjà le sien. Il ne vous en reste plus que deux à trouver ^^

1.6 - A la recherche d'une révélation - Début

Vous devez ramener les deux Parchemins des Anciens qui manquent pour retrouver l'Arc d'Auriel.

Le Parchemin des Anciens traitant des Dragons se récupère lors de la quête principale de Skyrim (quête *Savoir ancien*).

Quant à celui mentionnant le sang ancien, vous le trouverez avec Sérana lors de la quête suivante *A la poursuite des échos* ^^

1.7 - A la poursuite des échos

Sérana est quasi sûre que sa mère Valerica sait où se trouve le Parchemin des Anciens voire même qu'elle l'a peut-être en sa possession. Valerica a dit à sa fille qu'elle se rendrait à un endroit sûr, un endroit que son père ne fouillerait jamais ... Et le seul endroit qui correspond est le Château Volkihar ! Sérana se souvient d'une cour dans laquelle sa mère jardinait. Le mieux est de commencer par chercher là-bas ^^

Accompagnez alors Sérana sur l'île : pour y entrer sans éveiller les soupçons, vous devrez passer par une Crypte dont l'entrée se trouve au niveau d'une petite crique au nord de l'île. Dans la Crypte, des Squelettes, Chiens de la Mort et autres Gargouilles vous attaqueront. Sérana vous guidera dans ce véritable dédale jusqu'à la Cour du Château.

La Cour a été abandonnée depuis des siècles ! Tout est comme mort ... Sérana est un peu sous le choc. Mais elle remarque que le Cadran Lunaire au centre est désaxé et qu'il manque des symboles ! Il en manque exactement trois : le symbole du croissant de lune, celui de la demi-lune et celui de la pleine lune. Après les avoir remis en place, actionnez le cadran afin de faire apparaître un escalier secret qui vous mène dans les Ruines de Volkihar ^^

Les ruines sont un chouya dédalesques mais il est assez facile de progresser dans l'ensemble.

Pour continuer, actionnez un bougeoir fixé au mur à gauche de la cheminée ^^ et vous arriverez enfin dans le Laboratoire de Valerica :-)

Valerica aura rangé son Armure Royale de Vampire, pliée sur une étagère, juste avant d'entrer dans son laboratoire.

Toujours aucunes traces de la mère de Sérana ... Cependant vous trouverez son journal 📖 dans la bibliothèque : Valerica a apparemment réussi à ouvrir un portail menant au Cairn des Âmes !!!

Le Cairn de l'Âme est une sorte de Plan d'Oblivion ; il contient les âmes capturées dans les gemmes spirituelles noires (par conséquent, les âmes humaines, mers, argonniennes et khajiïtes). En effet, lorsque vous utilisez une gemme spirituelle remplie pour enchanter un objet ou recharger une arme. La gemme disparaît mais son âme est transférée dans le Cairn de l'Âme. Ce sont les Maîtres Idéaux qui règnent sur ce lieu. Seuls les Nécromanciens sont capables d'offrir directement des âmes aux Maîtres Idéaux via un portail et, en échange, reçoivent le pouvoir d'invoquer les morts-vivants.

Valerica a non seulement ouvert un portail mais elle a surtout trouvé le moyen de rentrer dans le Cairn de l'Âme !

Vous devez créer vous aussi ce portail. Il vous faut trouver dans le laboratoire des fragments de gemme spirituelle, de la farine d'os moulue finement et des sels du néant purifiés. Tous ces ingrédients sont disséminés un peu partout. Placez-les ensuite dans la coupe située en hauteur sur la petite avancée ... Sérana y ajoute un peu de son sang ... Le Portail s'ouvre !

Sauf que vous ne pourrez pas y entrer XD Et oui le Cairn des Âmes n'accueille pas les vivants !!! Sérana vous propose deux solutions :

- Vous donner son sang : en devenant Vampire, vous ne serez plus un "vivant".
- Capturer une partie de votre âme pour l'offrir aux Maîtres Idéaux : une sorte de paiement à l'entrée du Cairn !

Votre décision ne changera rien quant à la suite des événements ^^

Cependant, vous vous doutez bien que si vous choisissez de devenir un Vampire, Isran ne vous acceptera plus dans son Fort tant que vous ne serez pas guéri ! Et pour cela, c'est à Falion qu'il faut vous adresser ; il habite Morthal.

1.8 - Au-delà de la mort

Vous trouverez Valerica prisonnière derrière une sorte de champ de force. Et les retrouvailles mère/fille ne sont pas des plus chaleureuses ...

Valerica vous explique beaucoup de choses. Tout d'abord le projet de son mari : Harkon cherche à plonger le monde dans les ténèbres éternelles où les vampires peuvent prospérer et ne plus jamais craindre la "tyrannie du soleil". Il a, pour cela, besoin de trois Parchemins des Anciens. Valerica avait réussi à fuir le Château Volkihar avec deux d'entre eux : le premier que détient Sérana évoquant Auriel et son arme enchantée, l'Arc d'Auriel, et le second qu'elle possède qui dit que *Le Sang de la Fille de Port-du-froid aveuglera l'œil du Dragon.*

Le Port-du-froid est le domaine du Prince Daédra Molag Bal (il est bien entendu situé dans le plan d'Oblivion). Les femmes qui s'offrent à Molag Bal lors de son appel sont appelées les "Filles de Port-du-froid" et ressortent en tant que vampires de sang pur.

Est il est question de Sérana ! C'est elle la clé : en souillant de son sang l'Arc d'Auriel, la Tyrannie du soleil se réaliserait !

Valerica accepte de vous donner son Parchemin ; mais pour cela, vous devez détruire la barrière magique qui la maintient prisonnière : tuez les trois Gardiens qui s'en occupe ... Un jeu d'enfant ^^

Valerica vous emmènera ensuite au Cimetière du Cairn de l'Âme, là où elle a placé son Parchemin. Le problème est que le Dragon des lieux, Durnehviir, viendra vous rendre visite ^^

Après avoir vaincu le gros lézard, Valerica vous donnera son Parchemin mais ne vous suivra pas, elle veut rester dans le Cairn de l'Âme.

Durnehviir vous attend à la sortie du Cimetière. Ce dernier s'incline devant vous et vous appelle Qahnaarrin (Vainqueur ^^). Il vous enseigne les trois Mots de Puissance du Cri Invocation de Durnehviir : MALEDICTION 𐌹𐌺𐌿𐌸𐌰𐌶𐌿𐌹𐌸, JAMAIS 𐌹𐌺𐌿𐌸𐌰𐌶𐌿𐌹𐌸𐌰𐌶𐌿𐌹𐌸, MOURANT 𐌹𐌺𐌿𐌸𐌰𐌶𐌿𐌹𐌸𐌰𐌶𐌿𐌹𐌸. Il vous promet de vous apprendre un nouveau Cri si vous l'invoquez dans Bordeciel. De plus, il vous assistera dans vos combats ! Un peu comme Odahviing ^^

Ainsi, à chaque fois que vous invoquerez Durnehviir en Bordeciel, il vous enseignera un Mot de Puissance du Cri Laceration d'âme. Et donc au bout de trois fois, vous connaîtrez le cri au complet ^^ : *ESSENCE* 𐌿𐌹𐌸𐌺𐌰𐌹𐌸𐌰, *DECHIRER* 𐌿𐌹𐌸𐌺𐌰𐌹𐌸𐌰, *ZOMBIE* 𐌿𐌹𐌸𐌺𐌰𐌹𐌸𐌰.

Si vous avez choisi qu'une partie de votre âme soit capturée dans une Gemme d'Essence Spirituelle, vous pourrez échanger la gemme contre une Gemme Spirituelle Noire dans un autel qui vous sera indiqué.

Et si vous avez choisi d'être un Vampire, guérissez-vous sinon personne ne vous adressera la parole au Fort de la Garde de l'Aube !

Il ne vous reste plus qu'à retourner au Fort de la Garde de l'Aube. Pour cela, lorsque vous reviendrez au Château Volkihar, passez par le Balcon et vous pourrez partir via un voyage rapide ^^

1.9 - A la recherche d'une révélation - Fin

Vous pouvez enfin présenter vos deux Parchemins des Anciens à Dexion Evicus.

Sauf qu'il sera dans l'incapacité à les lire ! Car en voulant lire le Parchemin de Sérana, il s'est un peu précipité, euphorique de savoir ce qui y était inscrit ... Et ça l'a rendu aveugle ! Il n'a pas pris le temps de se préparer minutieusement pour se protéger de cette lecture ... aveuglante.

Heureusement, il y a une autre solution ! Vous devez accomplir le Rituel de la Phalène Ancestrale dans la Clairière de l'Ancêtre de Bordeciel ... Rien que ça !

Le principe est simple : vous devez retirer soigneusement l'écorce d'un Arbre du Cantique avec une dague de la Phalène afin d'attirer les Phalènes Ancestrales. Lorsque les Phalènes seront suffisamment nombreuses, vous aurez une seconde pour déchiffrer les Parchemins !!

1.10 - Visions inédites

Rendez-vous à la Clairière de l'Ancêtre. Sur place vous ramasser un couteau à deux manches qui va vous permettre de couper un bout d'écorce d'un Arbre du Cantique (n'importe lequel).

Ensuite, il vous suffit d'attirer 7 nuées de Phalènes Ancestrales et pour cela, marchez jusqu'à elles ^^

Plus vous attirerez de papillons, plus une aura blanche brillera autour de vous !

Enfin, lorsque vous aurez attiré suffisamment de Phalènes, placez-vous au centre de la colonne lumineuse puis lisez le Parchemin des Anciens, celui *prédissant que le sang des mortels sera versé pour défier les dieux*.



L'emplacement de l'Arc d'Auriel vous a été révélé ! Il est dans la Grotte de Sombrechute :-D
PEU DATAAAAAATE !!!

1.11 - Toucher le ciel

La Grotte de Sombrechute est infestée de Givrépères et de Trolls. Tout au bout, vous ferez connaissance du Chevalier-Paladin Gélébor, un Elfe des Neiges. Il vous souhaite la bienvenue dans le Temple d'Auriel :-)

J'ai failli le tuer en fufu quand je l'ai vu, il ressemble tellement à un Vampire de loin !!!

Pour les joueurs d'Oblivion, ne trouvez-vous pas que les ruines du Temple d'Auriel ressemblent à des Ruines Ayléïdes ?

Gélébor est un "véritable" Elfe des Neiges, à ne pas confondre avec un Falmer ! Certes les Falmers ont été Elfes des Neiges ... Mais il les appelle aujourd'hui des Trahis. En effet, les Elfes des Neiges ont été en guerre contre les Nordiques qui prétendaient que ces terres étaient celles de leurs ancêtres. Et lorsque les Elfes des Neiges ont été au bord de l'extinction, ils sont allés trouver protection envers les nains qui acceptèrent ... en échange de l'aveuglement de leur race ! Ceux qui ont accepté sont devenus des Trahis, les autres furent décimés.

Gélébor accepte immédiatement de vous aider à trouver l'Arc d'Auriel mais en échange il vous demande de tuer son frère, l'Archivicaire Vyrthur. Il pense qu'il a été comme envouté par les Trahis.

Il fait ensuite apparaître un Autel. Il vous explique que les Prélats de ces Autels étaient chargés d'enseigner les mantras d'Auriel aux Initiés ; puis une fois que l'Initié avait terminé ses Mantras, il remplissait un Pichet de la Sagesse dans le bassin au centre de l'Autel puis se rendait à l'Autel suivant ... Etc

Cette sorte de pèlerinage amène l'Initié au Sanctuaire Intérieur du Temple où il vide son Pichet de la Sagesse dans le Bassin Sacré du Sanctuaire ; cette action lui permettait d'entrer pour une audience avec l'Archivicaire. Vous avez donc compris que vous devrez faire ce pèlerinage !!!

Le premier Autel se trouve au bout du Passage de Sombrechute, caverne représentant l'absence de Sagesse.

Avant de partir, vous pouvez prier sur l'Autel d'Auriel, ce qui vous octroie une augmentation de 10% sur votre compétence avec les armes de longue portée.

Au bout du Passage de Sombrechute, le Prêlat Sidanyis vous accueille près de l'Autel de l'Illumination. Et après avoir rempli votre Pichet, vous pouvez continuer vers le Val Oublié :-)

Le Val Oublié est gigantesque certes mais surtout magnifique. Sur la page des quêtes secondaires, vous trouverez une carte faite maison de l'endroit sur laquelle je détaille les lieux importants qu'il ne faut pas loucher ainsi que les événements qui y correspondent. Ici, je ne fais que continuer la rédaction de la quête principale ^^

Vous rencontrerez donc les Prélats :

- Célégrith qui vous ouvre l'Autel de la Connaissance (ou du Savoir, ça dépend des dialogues LOL).
- Nirilor qui vous accueille à l'Autel de la Résolution.
- Athring est à l'Autel de la Vue.
- Edhelbor vous attend à l'Autel de l'Éclat ; il faut passer par la Fissure Glaciale pour y accéder.

A chaque fois que vous aurez accédé à un Autel, des portails de téléportations vous permettront de revenir au Passage de Sombrechute ou de déambuler d'un Autel à l'autre.

Dans le lac gelé se terrent deux Dragons, Voslaarum et Naaslaarum, gardiens d'un Mot de Puissance du Cri Ponction de Vitalité.

Une fois votre Pichet de l'Initié rempli de l'eau des 5 Autels, direction le Sanctuaire Intérieur !!! Et pour que la porte s'ouvre, versez l'eau de votre Pichet dans le bassin ^^

A l'intérieur quelle surprise ! Des Falmer et des Chaurus sont congelés et figés dans une position d'adoration vers l'Autel d'Auriel. Vous trouverez dans leurs mains de nombreux objets (potions, armes, pièces d'armure, parchemins etc ...). Vous continuez vers la Chapelle d'Auriel où l'Archivicaire Vyrthur vous attend patiemment sur son trône.

Quoique c'est pas vous qu'il attend ... C'est Sérana !!! C'est alors qu'il réveille son armée de Falmers congelés !!! Mais un coup de magie de feu bien placée et ils fondront vite fait !! Vyrthur ne va pas du tout apprécier votre arrogance et tentera de vous ensevelir en détruisant le plafond de la Chapelle ! Mais c'est pas 3/4 cailloux qui tombent du plafond qui vont vous arrêter ^^

Après cette démonstration aussi inutile que futile, Vyrthur se réfugie sur le balcon. Et vous vous rendez vite compte qu'il est ... un Vampire ! Il vous explique qu'il a été contaminé par un de ses propres initiés ... Et pourtant Auriel ne l'a jamais protégé. Et pour se venger de son Dieu, il avait décidé d'utiliser le sang d'un Vampire d'une lignée pure sur l'Arc d'Auriel ! Eh oui ! C'est Vyrthur qui est à l'origine de la Prophétie !

Après avoir tué un des derniers Elfes des Neiges, le Chevalier-Paladin Gélébor arrive par l'Autel qui vient d'apparaître. Le légendaire artefact, l'Arc d'Auriel, est enfin pour vous ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
L'Arc d'Auriel	20 points de dégâts solaires. Les morts-vivants subissent trois fois plus de dégâts	26	11	13	1 000	1 pierre de lune raffinée

En prenant l'arc, vous ramassez aussi 12 Flèches Solaire Elfiques mais sachez que Gélébor peut vous en fabriquer gratuitement : pour cela apportez lui des flèches elfiques simple et il s'occupera de l'enchantement ^^ . Si vous décochez ces flèches vers le soleil avec l'Arc d'Auriel, les cibles proches de vous subissent des dégâts solaires.

1.12 - Jugement d'un pair

Sérana vous suggère de retourner voir Isran au Fort de la Garde de l'Aube. Et en vous voyant porter l'Arc d'Auriel, il accepte sans hésiter de vous aider à affronter les Vampires du Clan Volkhar.

Isran réunit alors tous les membres de la Garde de l'Aube et les motive par ce bô discours : *Nous avons trop longtemps permis à ces vampires d'empoisonner la nuit et de tuer nos frères ! Nous avons aujourd'hui les moyens de riposter ! Nous possédons l'Arc d'Auriel. Les dieux nous ont montré leur préférence et nous devons les contenter par notre action ! L'heure est enfin venue de supprimer Harkon et mettre fin à sa prophétie de malheur ! Nous marcherons sur leur repaire et détruirons ces abominations, afin de libérer le monde de leur corruption ! Tel est notre combat et tel est notre destin ! ... :-)*

Sus aux Vampires ! Rendez-vous au Château Volkuhar !!! TA TA YO YOOOOOOOO

Harkon est dans la Cathédrale. Il vous demandera une dernière fois de rejoindre son rang en lui donnant l'Arc d'Auriel ... Ben voyons ! J'ai pas fait tout ce chemin pour en arriver là :-p

Le combat qui s'en suit n'est pas difficile ; lorsque le Seigneur Harkon se protège derrière son bouclier, utilisez l'Arc d'Auriel avec une flèche solaire pour le briser ^^

Vous ramasserez l'Épée d'Harkon, qui est un artefact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée d'Harkon	Puise 15 points de santé, de magie et de vigueur si c'est un vampire qui la brandit	23	9	8	75

Et voilà, grâce à vous l'humanité est protégée des vilains Vampires méchants-pas-beaux :-D Toutes mes félicitations ! Sérana logera au Fort de la Garde de l'Aube et vous accompagnera si vous le lui demandez dans vos aventures !

D'ailleurs, vous pouvez toujours lui demander de vous transformer en Vampire !

Si vous allez voir Valérica et que vous lui expliquiez que son mari est mort, elle acceptera de quitter le Cairn de l'Âme pour retourner vivre dans le Château Volkhar.

2 - QUÊTES SECONDAIRES

2.1 - Recruter de nouvelles forces

Sorine Jurard vous enverra chercher Florentius Baenius. Ce Prêtre d'Arkay n'est pas du tout mais alors pas du tout le meilleur ami d'Isran XD et c'est bien d'ailleurs pour cela qu'il ne vous a pas demandé de le chercher avec Sorine et Gunmar ! Mais il admet que Sorine a raison ... Il vous indique qu'il aidait les Vigiles de Stendarr à Ruunvald.

Sur place vous trouverez le journal de Volk 🐉. Ruunvald est occupé par des Vigiles Charmés ... par conséquent hostiles et agressifs ! Même Volk tentera de vous arrêter ...

Vous trouverez Florentius dans le Temple de Ruunvald. Le Vampire responsable des envoutements est Minorne ; et dès que vous l'aurez tué, les Vigiles Charmés tomberont raids morts eux aussi. Pour libérer Florentius, servez-vous de la Clé de Ruunvald trouvée sur son cadavre ^^

Florentius acceptera à contre coeur de rejoindre le Fort de la Garde de l'Aube ... Mais c'est bien parce qu'Arkay le lui a suggéré !!!

2.2 - Technologie ancienne

Sorine Jurard va vous demander de lui ramener 6 plans dwemers qui vont lui permettre d'améliorer les arbalètes qu'elle fabriquera. A chaque fois que vous lui ramènerez un plan, vous recevrez un objet enchanté en récompense. D'autre part, vous aurez aussi la possibilité de lui acheter ces nouvelles trouvailles ainsi que de les fabriquer vous-même à la forge !

Les plans sont les suivants :

- Plan d'arbalète améliorée.
- Schéma d'éclair enflammé explosif (ça n'est pas précisé mais ce sont des carreaux enchantés ^^).
- Schéma de carreau de givre explosif (ah là, c'est précisé LOL).
- Schéma de carreau de foudre explosif.
- Plan d'arbalète dwemer.
- Plan d'arbalète dwemer améliorée.

3 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

3.1 - Cache-cache

Gunmar vous explique qu'un Vampire s'est fondu dans la population d'un endroit donné. Tout le monde le croit citoyen respectable ... Il vous faudra donc être très discret pour le tuer sinon vous serez jugé pour votre crime !!! La récompense est une arme enchantée.

3.2 - Frappe préventive

Gunmar vous explique qu'un Vampire dirige un groupe de malfrat dans un endroit donné. Allez le tuer et vous recevrez une arme enchantée en récompense !

3.3 - À la chasse au monstre

Gunmar sait qu'un Vampire se terre quelque part mais en revanche il ne sait pas exactement où. C'est pourquoi il vous demande de parler à la dernière personne qui l'a vu pour le trouver ... et le tuer ^^ . Votre contact ne parlera que si vous le/la persuadez, corrompez ou intimidez : il/elle vous donnera alors une lettre mentionnant l'endroit où se trouve ce Vampire. Après l'avoir tué, Gunmar vous offre un bijou enchanté en récompense.

3.4 - Lumière purificatrice

Gunmar vous demande d'exterminer tous les Vampire présents dans un repaire donné. La récompense est une arme enchantée.

3.5 - Sauvetage

Florentius Baenius vous dit qu'une personne a été enlevée par un Vampire. Librez-la et vous recevrez une arme enchantée en récompense ^^

3.6 - Relique perdue

Florentius Baenius vous demande de retrouver trois reliques de la Garde de l'Aube, deux armes et un bouclier, ces reliques sont des artefacts !

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
Marteau runique de la Garde de l'Aube	Les coups placent à l'endroit touché une rune qui explose et inflige 50 points de dégâts de feu lorsque les ennemis approchent	Infini	26	22	500	1 lingot d'acier
Hache runique de la Garde de l'Aube	Dégâts solaires 10-100 pts sur 15 pieds pendant 2 s L'enchantement inflige des dégâts solaires supplémentaires en fonction du nombre de morts-vivants tués	Infini	13	11	55	1 lingot d'acier

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bouclier runique	+10 points de dégâts de frappe contre les vampires Une parade prolongée crée un bouclier solaire mineur qui inflige 10 points de dégâts mais consomme de la vigueur	6	27	450	1 lingot d'acier

LE CLAN VOLKIHAR

Le clan Volkihar est un clan de Vampires présents à Bordeciel. Ce sont les plus anciens et les plus puissants Vampires de Tamriel. Ils possèdent un pouvoir leur permettant de se transformer en Seigneur Vampire ce qui les rend presque invulnérable !

Le Clan Volkihar est dirigé par le Seigneur Harkon, dans le Château Volkihar au nord-ouest de Bordeciel. Mais Harkon a soif de puissance ! Son but est de faire en sorte que les Vampires sortent de l'ombre pour enfin dominer Bordeciel et asservir les humains.

Mais vous interviendrez et empêcherez ses agissements avec l'aide de la propre fille d'Harkon car il est évident qu'une guerre ouverte entre Vampires et Humains ne profitera à personne :-)

SOMMAIRE

- 1 - Cheminement de la quête principale
- 2 - Quêtes secondaires
- 3 - Quêtes secondaires aléatoires

1 - QUÊTE PRINCIPALE

1.1 - La Garde de l'Aube

Lorsque vous aurez installé et activé l'extension Dawngard, approchez-vous d'un garde d'une ville quelconque pour qu'il vous dise : *Il paraît que la Garde de l'Aube est en pleine réformation. Ce sont des chasseurs de Vampires maintenant, dans le vieux fort près de Faillaise. J'ai presque envie de me joindre à eux.*

Sur votre carte, vous pouvez alors vous diriger vers le Canyon du Levant qui vous mènera droit vers le Fort de la Garde de l'Aube.

Vous y rencontrerez un fermier nordique, du nom de Agmaer. C'est loin d'être un grand guerrier mais il veut être enrôlé dans la Garde. Il est même plutôt peu sûr de lui ... A tel point qu'il vous demande de l'accompagner jusqu'à Isran, le chef de la Garde de l'Aube !

En chemin, vous rencontrerez Durak, un Orc. C'est lui qui vous trouvera dans Bordeciel pour vous annoncer que la Garde de l'Aube recrute si vous n'avez pas vu un garde vous en parler avant.

Dans le fort, Isran sera en grande conversation avec Tolan, un Vigile de Stendarr venu demander de l'aide à la Garde de l'Aube. Les Vigiles sont attaqués par les Vampires sur tous les fronts ; et le Bastion des Vigiles a été détruit et leur Leader, Carcette la Gardienne, tuée ...

Théoriquement, les Vigiles de Stendarr ne s'en prenaient qu'aux adorateurs des Daédras ... Mais en voulant titiller aussi les Vampires, ces derniers se sont trouvés face à un ennemi organisé et sans pitié !!!

Or ce "titillement" en question est le suivant : un autre Frère, prénommé Adalvald, prétendait avoir trouvé un objet de grande importance dans la Crypte de Sombreval, site funéraire de Vampires. C'est depuis cette découverte que les Vampires ont attaqué le Bastion et enlevé Adalvald !

1.2 - Prise de conscience

Isran vous envoie donc avec le Vigile Tolan enquêter dans la Crypte de Sombreval. Il vous offre une arbalète ainsi que 45 carreaux d'acier pour votre mission.

Sauf que vous trouverez le cadavre de Tolan bien raïd non loin de l'entrée ... Cet idiot a tenté de pénétrer dans la Crypte sans vous attendre ! Les Chiens de la Mort et leurs maîtres Vampires se seront gavés de son sang ...

Les deux Vampires présents discuteront d'un certains Lokil : il aurait été envoyé ici par un certain Harkon pour une mission précise.

La Crypte est volumineuse mais relativement linéaire. Disséminées un peu partout, vous remarquerez de nombreuses tombes étranges.

Parfois, vous entendrez les Vampires se mesurer aux Draugrs ... en vain XD Mais bon ce sera à vous ensuite de renvoyer les Draugrs au pays des rêves :-/

Puis vous entrerez ensuite dans la Grotte de Sombreval. Sur place Lokil sera avec un de ses acolytes et Vigile Adalvald. Adalvald sera tué. Et vous pourrez ramasser ses notes 📖.

Débarrassez-vous des Vampires et vous pourrez mieux explorer les lieux. Vous êtes sur une plate-forme avec au centre un pilier pentagonal. Et en actionnant le bouton de votre sang vous déclencherez une sorte de puzzle. Des flammes violettes parcourront une sorte de canal et pour qu'elles puissent poursuivre leur direction, vous devrez déplacer les brasiers sur les intersections sur lesquelles elles ont interrompu leur trajectoire. Bref, c'est pas très compliqué ^^

Le centre de la plate-forme s'abaissera alors pour laisser apparaître un monolithe de pierre.

1.3 - Lignée

C'est alors qu'une femme mystérieuse sort de ce monolithe ! Elle se réveille. C'est une Vampire qui se prénomme Sérana. Elle ne veut rien vous dire car elle ne vous connaît pas.

Le plus déstabilisant est qu'elle porte dans son dos un Parchemin des Anciens ...

Sérana vous demande de la ramener auprès sa famille qui vit sur une île à l'ouest de Solitude. Elle veut retrouver son père et pourtant elle vous avoue ne pas s'entendre à merveille avec lui ...

Avant de ressortir de la Grotte de Sombrevail, n'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Ponction de Vitalité.

Ainsi vous emmenez Sérana jusqu'à la Jetée de Glacelots où une barque est déposée ici pour vous permettre d'atteindre le Château Volkihar plus au nord.

Tous les Vampires des lieux sont surpris de voir revenir Sérana. Son père, Seigneur Harkon, est le chef des lieux. D'ailleurs, la seule chose qui le préoccupe est si elle est revenue avec le Parchemin ...

Le Seigneur Harkon vous remerciera et vous proposera la seule récompense dont la valeur soit égale à celle du Parchemin des Anciens et de sa fille : son sang !

Rhôô ben ça s'rait pô d'refus didon !!!!

Et hop, après un coup de crocs bien placés, vous vous réveillez dans la Cathédrale du Château, où est vénéré Molag Bal. Le Seigneur Harkon sera là et vous apprendra à vous servir de vos nouveaux pouvoirs :-)

1.4 - Le Calice de Pierresang

Le Seigneur Harkon vous demande de parler à Garan Marethi : Dites-lui que l'heure est venue ...

Et par cette phrase, Garan comprend immédiatement que le Seigneur Harkon veut récupérer le Calice de Pierresang.

Le Calice appartient au Seigneur Harkon. Il permet d'augmenter la puissance des pouvoirs des Vampires. Jusqu'ici il daignait l'utiliser ... Mais il a changé d'avis ^^

Garan vous présentera en chemin à Vingalmo et Orthjolf ... Ces deux Vampires miroitent le trône ...

Vous devez donc remplir le Calice depuis la source de sang de la Tanière d'Éaurouge, puis y verser le sang d'un puissant Vampire. Et cette mission est des plus simple !

La Tanière d'Éaurouge est en fait un repaire de contrebande de Skooma de Balmora. Vous y entrerez sans problème.

Balmora est une ville de Vvardenfell, l'île appartenant à la province de Morrowind. C'est en fait la première grande ville que vous visitez lorsque vous jouez à Morrowind ^^

Pour ma part, j'ai facilement croché la serrure de la porte fermée pour continuer ma route dans la Tanière et ainsi entrer dans la Source d'Éaurouge. Vous devrez tuer les Vampires présents dans les tunnels. Vous rencontrerez notamment Venarus Vulpin qui raconte son histoire dans son journal 📖 et qui était à la recherche du Calice 📖 !

Une fois que vous aurez rempli le Calice de Pierresang, deux Vampires arriveront : Salonia envoyée par Vingalmo et Stalf envoyé par Orthjolf. Sauf qu'ils vont vite se chamailler ! Les deux voudront le Calice pour le ramener à leur chef afin que lui l'offre à Harkon pour s'y attribuer tous les honneurs ... Bref, renvoyez-les au paradis des Vampires si tant qu'il en existe un ...

Mais c'est vous qui ramènerez le Calice de Pierresang au Seigneur Harkon et c'est donc grâce à vous qu'il affirmera sa suprématie auprès des siens :-) autant dire qu'il sera content de vous LOL

En activant le Calice de Pierresang, vous recevez l'effet "Sang des Anciens" qui améliore votre sort Festin Vampirique. En effet, à chaque morsure, non seulement vous reprenez de la santé, mais aussi la magie et la vigueur de votre repas ^^

1.4 - Prophète

Le Seigneur Harkon vous fera alors beaucoup plus confiance et vous dévoilera le plan qu'il a en tête.

Ainsi il vous explique que les Vampires sont certes très puissants ... Mais ils sont avant tout très vulnérable face au soleil ! A force de recherche, Harkon a fini par trouver une prophétie écrite par un Prêtre de la Phalène qui parle d'un temps où les Vampires prendront le dessus sur le soleil et ne craindront plus sa tyrannie.

Or le mystère de cette prophétie serait écrit dans le Parchemin des Anciens de sa fille Sérana. C'est pourquoi Harkon a besoin d'un Prêtre de la Phalène, les seuls capables de lire et de déchiffrer les Parchemin des Anciens !

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

Les joueurs d'Oblivion ont déjà rencontrés ces Prêtres et même visité le Temple de la Phalène lors des quêtes de la Guilde des Voleurs !

Harkon réunit ses troupes et ordonne à tout le monde de partir à la recherche d'un Prêtre de la Phalène. Il sait que l'un d'entre eux est en Bordeciel car il l'a lui-même attiré dans cette province en répandant la rumeur comme quoi un Parchemin des Anciens aurait été découvert en Bordeciel ... Malin le Vampire !!!

Sérana veut vous accompagner et ce n'est pas de refus ^^ . Pour trouver l'érudit vous avez 3 possibilités :

- partir à l'Arcanéum de l'Académie de Fortdhiver et interroger Urag sur cet Ordre de la Phalène,
- interroger un cocher qui a peut-être transporté cet Impérial,
- parler aux aubergistes qui ont peut-être hébergé cet homme.

Et vous apprendrez rapidement qu'un vieil érudit en robe grise est parti pour Pondragon :-)

Sur place, on vous informera que le Prêtre est escorté par des soldats de la Légion ; ils sont effectivement passés par Pondragon sans s'arrêter en direction du sud. Et en continuant sur la route, vous trouverez très vite le convoi en fichu état LOL. Ils ont été attaqués par des Vampires : un cadavre de Vampire gisant sur place possède une note sur lui stipulant que le Prêtre doit être apporté au Refuge des Ancêtres non loin d'ici.

Le Prêtre de la Phalène est prisonnier dans une cellule d'énergie bleue. Malkus, le Vampire tente de le soumettre à sa volonté !!! Dépêchez-vous de tuer tous les Vampires et les Membres de la Garde de l'Aube présents sur les lieux ! Malkus, le Vampire qui torturerait le Prêtre, possède sur lui une pierre de Concentration Tellurique que vous devrez placer sur la Source Tellurique afin de libérer le Prêtre.

Autant on peut comprendre les agissements de Malkus en lisant la lettre  sur lui, autant le fait que les membres de la Garde de l'Aube soit à ses côtés ... Là, j'ai rien compris :-/

Même libéré, le Prêtre il refuse de se soumettre à vous ! Alors utilisez votre pouvoir de Séduction pour l'amadouer puis mordez-le afin qu'il devienne votre esclave !

Si vous n'avez pas atteint le stade 2 (minimum) du vampirisme qui vous octroie le pouvoir "Séduction de Vampire", pas de panique, ce pouvoir sera dans votre inventaire de sort comme par enchantement pour cette morsure ^^

Ensuite pour le mordre, rien de plus simple, interagissez avec lui comme si vous voulez lui parler, et l'option "se nourrir" sera cliquable.

Devenu votre esclave, le Prêtre se soumet. Il s'appelle Dexion Evicus. Et lorsque vous lui expliquez que vous avez besoin de lui pour lire un Parchemin des Anciens, il obéit à vos ordres et part sur le champ au Château Volkhar.

Il vous dit même : Je suis aveuglé par la lumière de votre majesté ... A GENOU MOUHAHAHAHAHA

Au Château, Ordonnez à votre esclave de lire le Parchemin des Anciens de Sérana.

Au Fort, Sérana donne son Parchemin à Dexion afin qu'il le déchiffre ; et voici ce qu'il dit : *J'ai une vision devant moi, l'image d'un grand arc. Je connais cette arme ! C'est l'Arc d'Auriel ! J'entends une voix murmurer... Elle dit : "Parmi les enfants de la nuit, un puissant seigneur naîtra." A un âge de discorde, lorsque les dragons reviendront au royaume des hommes, les ténèbres se mêleront à la lumière, la nuit et le jour ne feront plus qu'un. Il ajoute ensuite : Le secret du pouvoir de l'arc est mentionné autre part. Je crois qu'il y a d'autres choses sur la prophétie, écrites dans d'autres parchemins. Oui, je les vois maintenant... L'un contient les anciens secrets des dragons, et l'autre parle de la puissance du sang ancien.*

Ainsi, pour révéler la prophétie, il faut trois Parchemins des Anciens ! Sérana possède déjà le sien. Il ne vous en reste plus que deux à trouver ^^

1.5 - A la recherche d'une révélation - Début

Vous devez ramener les deux Parchemins des Anciens qui manquent pour retrouver l'Arc d'Auriel.

Le Parchemin des Anciens traitant des Dragons se récupère lors de la quête principale de Skyrim (quête *Savoir ancien*).

Quant à celui mentionnant le sang ancien, vous le trouverez avec Sérana lors de la quête suivante *A la poursuite des échos*

^^

1.6 - À la poursuite des échos

Le Seigneur Harkon vous explique que son épouse lui en a volé un avant de disparaître. Et Sérana pense que sa mère, Valérica, l'a toujours en sa possession.

Valérica a dit à sa fille qu'elle se rendrait à un endroit sûr, un endroit que son père ne fouillerait jamais ... Et le seul endroit qui correspond est le Château Volkíhar ! Sérana se souvient d'une cour dans laquelle sa mère jardinait. Le mieux est de commencer par chercher là-bas ^^

Accompagnez alors Sérana sur l'île : pour y entrer sans éveiller les soupçons, vous devrez passer par une Crypte dont l'entrée se trouve au niveau d'une petite crique au nord de l'île. Dans la Crypte, des Squelettes, Chiens de la Mort et autres Gargouilles vous attaqueront. Sérana vous guidera dans ce véritable dédale jusqu'à la Cour du Château.

La Cour a été abandonnée depuis des siècles ! Tout est comme mort ... Sérana est un peu sous le choc. Mais elle remarque que le Cadran Lunaire au centre est désaxé et qu'il manque des symboles ! Il en manque exactement trois : le symbole du croissant de lune, celui de la demi-lune et celui de la pleine lune. Après les avoir remis en place, actionnez le cadran afin de faire apparaître un escalier secret qui vous mène dans les Ruines de Volkíhar ^^

Les ruines sont un chouya dédalesques mais il est assez facile de progresser dans l'ensemble.

Pour continuer, actionnez un bougeoir fixé au mur à gauche de la cheminée ^^ et vous arriverez enfin dans le Laboratoire de Valérica :-)

Valérica aura rangé son Armure Royale de Vampire, pliée sur une étagère, juste avant d'entrer dans son laboratoire.

Toujours aucunes traces de la mère de Sérana ... Cependant vous trouverez son journal 📖 dans la bibliothèque : Valérica a apparemment réussi à ouvrir un portail menant au Cairn des Âmes !!!

Le Cairn de l'Âme est une sorte de Plan d'Oblivion ; il contient les âmes capturées dans les gemmes spirituelles noires (par conséquent, les âmes humaines, mers, argonniennes et khajiïtes). En effet, lorsque vous utilisez une gemme spirituelle remplie pour enchanter un objet ou recharger une arme. La gemme disparaît mais son âme est transférée dans le Cairn de l'Âme. Ce sont les Maîtres Idéaux qui règnent sur ce lieu. Seuls les Nécromanciens sont capables d'offrir directement des âmes aux Maîtres Idéaux via un portail et, en échange, reçoivent le pouvoir d'invoquer les morts-vivants.

Valérica a non seulement ouvert un portail mais elle a surtout trouvé le moyen de rentrer dans le Cairn de l'Âme !

Vous devez créer vous aussi ce portail. Il vous faut trouver dans le laboratoire des fragments de gemme spirituelle, de la farine d'os moulue finement et des sels du néant purifiés. Tous ces ingrédients sont disséminés un peu partout. Placez-les ensuite dans la coupe située en hauteur sur la petite avancée ... Sérana y ajoute un peu de son sang ... Le Portail s'ouvre !

Sérana et vous entrez dans le Cairn de l'Âme pour y retrouver Valérica ...

1.7 - Au-delà de la mort

Vous trouverez Valérica prisonnière derrière une sorte de champ de force. Et les retrouvailles mère/fille ne sont pas des plus chaleureuses ...

Valérica vous explique beaucoup de choses. Tout d'abord le projet de son mari : Harkon cherche à plonger le monde dans les ténèbres éternelles où les vampires peuvent prospérer et ne plus jamais craindre la "tyrannie du soleil". Il a, pour cela, besoin de trois Parchemis des Anciens. Valérica avait réussi à fuir le Château Volkíhar avec deux d'entre eux : le premier que détient Sérana évoquant Auriel et son arme enchantée, l'Arc d'Auriel, et le second qu'elle possède qui dit que Le Sang de la Fille de Port-du-froid aveuglera l'œil du Dragon.

Le Port-du-froid est le domaine du Prince Daédra Molag Bal (il est bien entendu situé dans le plan d'Oblivion). Les femmes qui s'offrent à Molag Bal lors de son appel sont appelées les "Filles de Port-du-froid" et ressortent en tant que vampires de sang pur.

Et il est question de Sérana ! C'est elle la clé : en souillant de son sang l'Arc d'Auriel, la Tyrannie du soleil se réaliserait !

Valérica accepte de vous donner son Parchemin ; mais pour cela, vous devez détruire la barrière magique qui la maintient prisonnière : tuez les trois Gardiens qui s'en occupent ... Un jeu d'enfant ^^

Valérica vous emmènera ensuite au Cimetière du Cairn de l'Âme, là où elle a placé son Parchemin. Le problème est que le Dragon des lieux, Durnehviir, viendra vous rendre visite ^^

Après avoir vaincu le gros lézard, Valérica vous donnera son Parchemin mais ne vous suivra pas, elle veut rester dans le Cairn de l'Âme.

Durnehviir vous attend à la sortie du Cimetière. Ce dernier s'incline devant vous et vous appelle Qahnaarrín (Vainqueur ^^). Il vous enseigne les trois Mots de Puissance du Cri Invocation de Durnehviir : MALEDICTION 𐌹𐌺𐌿𐌸𐌰𐌿𐌹𐌺𐌰, JAMAIS 𐌹𐌺𐌿𐌸𐌰𐌿𐌹𐌺𐌰, MOURANT 𐌹𐌺𐌿𐌸𐌰𐌿𐌹𐌺𐌰. Il vous promet de vous apprendre un nouveau Cri si vous l'invoquez dans Bordeciel. De plus, il vous assistera dans vos combats ! Un peu comme Odahviing ^^

Ainsi, à chaque fois que vous invoquerez Durnehviir en Bordeciel, il vous enseignera un Mot de Puissance du Cri Lacération d'âme. Et donc au bout de trois fois, vous connaîtrez le cri au complet ^^ : *ESSENCE* 𐌿𐌹𐌺𐌹𐌸𐌰, *DECHIRER* 𐌿𐌹𐌺𐌹𐌸𐌰, *ZOMBIE* 𐌿𐌹𐌺𐌹𐌸𐌰.

Il ne vous reste plus qu'à retourner au Château Volkihar ^^

1.8 - A la recherche d'une révélation - Fin

Vous pouvez enfin présenter vos deux Parchemins des Anciens à Dexion Eivicus.

Sauf qu'il sera dans l'incapacité à les lire ! Car en voulant lire le Parchemin de Sérana, il s'est un peu précipité, euphorique de savoir ce qui y était inscrit ... Et ça l'a rendu aveugle ! Il n'a pas pris le temps de se préparer minutieusement pour se protéger de cette lecture ... aveuglante.

Heureusement, il y a une autre solution ! Vous devez accomplir le Rite de la Phalène Ancestrale dans la Clairière de l'Ancêtre de Bordeciel ... Rien que ça !

Le principe est simple : vous devez retirer soigneusement l'écorce d'un Arbre du Cantique avec une dague de la Phalène afin d'attirer les Phalènes Ancestrales. Lorsque les Phalènes seront suffisamment nombreuses, vous aurez une seconde pour déchiffrer les Parchemins !!

1.9 - Visions inédites

Rendez-vous à la Clairière de l'Ancêtre. Sur place vous ramassez un couteau à deux manches qui va vous permettre de couper un bout d'écorce d'un Arbre du Cantique (n'importe lequel).

Ensuite, il vous suffit d'attirer 7 nuées de Phalènes Ancestrales et pour cela, marchez jusqu'à elles ^^

Plus vous attirerez de papillons, plus une aura blanche brillera autour de vous !

Enfin, lorsque vous aurez attiré suffisamment de Phalènes, placez-vous au centre de la colonne lumineuse puis lisez le Parchemin des Anciens, celui prédisant que le sang des mortels sera versé pour défier les dieux.



L'emplacement de l'Arc d'Auriel vous a été révélé ! Il est dans la Grotte de Sombrechute :-D
FEU DATAAAAAATE !!!

1.10 - Toucher le ciel

La Grotte de Sombrechute est infestée de Givrépères et de Trolls. Tout au bout, vous ferez connaissance du Chevalier-Paladin Gélébor, un Elfe des Neiges. Il vous souhaite la bienvenue dans le Temple d'Auriel :-)

J'ai failli le tuer en fufu quand je l'ai vu, il ressemble tellement à un Vampire de loin !!!

Pour les joueurs d'Oblivion, ne trouvez-vous pas que les ruines du Temple d'Auriel ressemblent à des Ruines Ayléides ?

Gélébor est un "véritable" Elfe des Neiges, à ne pas confondre avec un Falmer ! Certes les Falmers ont été Elfes des Neiges ... Mais il les appelle aujourd'hui des Trahis. En effet, les Elfes des Neiges ont été en guerre contre les Nordiques qui prétendaient que ces terres étaient celles de leurs ancêtres. Et lorsque les Elfes des Neiges ont été au bord de l'extinction, ils sont allés trouver protection envers les nains qui acceptèrent ... en échange de l'aveuglement de leur race ! Ceux qui ont accepté sont devenus des Trahis, les autres furent décimés.

Gélébor accepte immédiatement de vous aider à trouver l'Arc d'Auriel mais en échange il vous demande de tuer son frère, l'Archivicaire Vyrthur. Il pense qu'il a été comme envoûté par les Trahis.

Il fait ensuite apparaître un Autel. Il vous explique que les Prélats de ces Autels étaient chargés d'enseigner les mantras d'Auriel aux Initiés ; puis une fois que l'Initié avait terminé ses Mantras, il remplissait un Pichet de la Sagesse dans le bassin au centre de l'Autel puis se rendait à l'Autel suivant ... Etc

Cette sorte de pèlerinage amène l'Initié au Sanctuaire Intérieur du Temple où il vide son Pichet de la Sagesse dans le Bassin Sacré du Sanctuaire ; cette action lui permettait d'entrer pour une audience avec l'Archivicaire. Vous avez donc compris que vous devrez faire ce pèlerinage !!!

Le premier Autel se trouve au bout du Passage de Sombrechute, caverne représentant l'absence de Sagesse.

Avant de partir, vous pouvez prier sur l'Autel d'Auriel, ce qui vous octroie une augmentation de 10% sur votre compétence avec les armes de longue portée.

Au bout du Passage de Sombrechute, le Prélat Sidanyis vous accueille près de l'Autel de l'Illumination. Et après avoir rempli votre Pichet, vous pouvez continuer vers le Val Oublié :-)

Le Val Oublié est gigantesque certes mais surtout magnifique. Sur la page des quêtes secondaires, vous trouverez une carte faite maison de l'endroit sur laquelle je détaille les lieux importants qu'il ne faut pas louper ainsi que les événements qui y correspondent. Ici, je ne fais que continuer la rédaction de la quête principale ^^

Vous rencontrerez donc les Prélats :

- Célégrith qui vous ouvre l'Autel de la Connaissance (ou du Savoir, ça dépend des dialogues LOL).
- Nirilor qui vous accueille à l'Autel de la Résolution.
- Athring est à l'Autel de la Vue.
- Edhelbor vous attend à l'Autel de l'Éclat ; il faut passer par la Fissure Glaciale pour y accéder.

A chaque fois que vous aurez accédé à un Autel, des portails de téléportations vous permettront de revenir au Passage de Sombrechute ou de déambuler d'un Autel à l'autre.

Dans le lac gelé se terrent deux Dragons, Voslaarum et Naaslaarum, gardiens d'un Mot de Puissance du Cri Ponction de Vitalité.

Une fois votre Pichet de l'Initié rempli de l'eau des 5 Autels, direction le Sanctuaire Intérieur !!! Et pour que la porte s'ouvre, versez l'eau de votre Pichet dans le bassin ^^

A l'intérieur quelle surprise ! Des Falmer et des Chaurus sont congelés et figés dans une position d'adoration vers l'Autel d'Auriel. Vous trouverez dans leurs mains de nombreux objets (potions, armes, pièces d'armure, parchemins etc ...). Vous continuez vers la Chapelle d'Auriel où l'Archivicaire Vyrthur vous attend patiemment sur son trône.

Quoique c'est pas vous qu'il attend ... C'est Sérana !!! C'est alors qu'il réveille son armée de Falmers congelés !!! Mais un coup de magie de feu bien placée et ils fondront vite fait !! Vyrthur ne va pas du tout apprécier votre arrogance et tentera de vous ensevelir en détruisant le plafond de la Chapelle ! Mais c'est pas 3/4 cailloux qui tombent du plafond qui vont vous arrêter ^^

Après cette démonstration aussi inutile que futile, Vyrthur se réfugie sur le balcon. Et vous vous rendez vite compte qu'il est ... un Vampire ! Il vous explique qu'il a été contaminé par un de ses propres initiés ... Et pourtant Auriel ne l'a jamais protégé. Et pour se venger de son Dieu, il avait décidé d'utiliser le sang d'un Vampire d'une lignée pure sur l'Arc d'Auriel ! Eh oui ! C'est Vyrthur qui est à l'origine de la Prophétie !

Après avoir tué un des derniers Elfes des Neiges, le Chevalier-Paladin Gélébor arrive par l'Autel qui vient d'apparaître. Le légendaire artefact, l'Arc d'Auriel, est enfin pour vous ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
L'Arc d'Auriel	20 points de dégâts solaires. Les morts-vivants subissent trois fois plus de dégâts	26	11	13	1 000	1 pierre de lune raffinée

En prenant l'arc, vous ramassez aussi 12 Flèches Solaire Elfiques mais sachez que Gélébor peut vous en fabriquer gratuitement : pour cela apportez lui des flèches elfiques simple et il s'occupera de l'enchantement ^^. Si vous décochez ces flèches vers le soleil avec l'Arc d'Auriel, les cibles proches de vous subissent des dégâts solaires.

1.11 - Jugement d'un pair

Sérana vous suggère de retourner au Château Volkihar voir son père ... A partir de maintenant, c'est vous ou lui !!! TA TA YO YOOOOOOO

Harkon est dans la Cathédrale. Il vous demandera une dernière fois de rejoindre de lui donner l'Arc d'Auriel ... Ben voyons ! J'ai pas fait tout ce chemin pour en arriver là :-p

Le combat qui s'en suit n'est pas difficile ; lorsque le Seigneur Harkon se protège derrière son bouclier, utilisez l'Arc d'Auriel avec une flèche solaire pour le briser ^^

Vous ramasserez l'Épée d'Harkon, qui est un artefact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée d'Harkon	Puise 15 points de santé, de magie et de vigueur si c'est un vampire qui la brandit	23	9	8	75

Et voilà, grâce à vous les Vampires pourront prospérer dans l'ombre de leur proies :-D Toutes mes félicitations ! Sérana vous est reconnaissante et vous accompagnera si vous le lui demandez dans vos aventures !

Si vous allez voir Valérica et que vous lui expliquiez que son mari est mort, elle acceptera de quitter le Cairn de l'Âme pour retourner vivre dans le Château Volkihar.

2 - QUÊTES SECONDAIRES

2.1 - Pouvoir ancien

Une fois que vous aurez ramené le Calice de Pierresang, Feran Sadri aura la possibilité d'accroître sa puissance. Pour cela, il va avoir besoin de diverses parties d'une dépouille d'un Vampire de l'ancien temps. Il existe en tout 5 parties disséminées dans des endroits donnés : les jambes, les bras, les mains, la cage thoracique et la tête.

Lorsque vous ramènerez une partie de la dépouille, vous recevrez des potions en récompense.

À chaque fois que vous ramènerez à Feran la partie de la dépouille qu'il vous a demandée, le pouvoir du Calice sera augmenté de deux jours jusqu'à un maximum de 9 jours lorsque toutes les parties seront rapportées.

2.2 - Anneaux de Magie du Sang

Feran Sadri a retrouvé la trace des antiques Anneaux de Magie du Sang. Vous devez les récupérer car ils augmentent les capacités des pouvoirs vampiriques. Ces anneaux [uniques](#) se trouvent dans deux lieux donnés :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau Bestial	Quand vous portez cet anneau, vous recevez 100 points de santé supplémentaires et vos coups de griffe infligent 20 points de dégâts supplémentaires	1 000
Anneau d'Érudit	Quand vous portez cet anneau, vous recevez 100 points de magie supplémentaires et votre magie se régénère plus rapidement	1 000

Et ils vous reviennent de droit, Feran vous dit de les garder et vous offre en plus des potions de sang ^^

2.3 - Amulettes de Pouvoir Nocturne

Tout comme les Anneaux de Magie de Sang, Feran Sadri a retrouvé la trace des antiques Amulettes de Pouvoir Nocturne. Vous devez les récupérer car ils augmentent les capacités des pouvoirs vampiriques. Ces amulettes [uniques](#) se trouvent dans deux lieux donnés :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Gargouille	Quand vous portez cette amulette, le sort Invocation de gargouille fait apparaître une gargouille supplémentaire pendant 30 secondes	1 000
Amulette des Chauves-Souris	Quand vous portez cette amulette, des chauves-souris absorbent la vie des ennemis alentour	1 000

Et elles vous reviennent de droit, Feran vous dit de les garder et vous offre en plus des potions de sang ^^

2.4 - Décapiter la Garde de l'Aube

Lorsque vous aurez ramené l'Arc d'Auriel et vaincu le Seigneur Harkon, Garan Marethi vous demandera de tuer tous les chefs de la Garde de l'Aube. Cette mission n'est pas si difficile que ça : vos pouvoirs de Seigneur Vampire seront très puissants face à ces pantins !!! Vous recevez des potions de sang en récompense.

3 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

3.1 - Mort à la bête

Fura Bouchesanguine vous explique qu'un groupe de Vampire terrorise les mortels ... Et ça n'est pas une si bonne chose que de stresser une proie MDR. La récompense est un bijou enchanté

3.2 - Tromper le troupeau

Feran Sadri vous donne une armure complète de la Garde de l'Aube. Votre mission est simple ... Vous devez porter l'armure de l'ennemi et tuer en public une personne au vue de tous dans une rue d'une ville donnée !! Et une fois l'individu assassiné, vous devrez placer sur son cadavre une lettre compromettante stipulant qu'il ou elle était une *créature de la nuit* !

Donc les conditions de réussite de cette missions sont précises : vous devez tuer une personne au vue de tous c'est-à-dire pas en mode discrétion, et dans les rues de la ville. La Garde interviendra donc immédiatement et vous devrez payer votre prime ou faire de la prison si vous préférez.

Feran vous demande même de choisir une personne reconnue mais ça n'apportera rien de plus pour vous en terme de récompense, qui est à ce propos une arme enchantée.

Un gros conseil : lisez la lettre compromettante avant de partir en chasse. En effet, si vous ne la lisez pas, elle sera classée comme "objet de quête" et vous ne pourrez pas la mettre dans le cadavre de votre victime !

Si Sérana vous accompagne, son premier réflexe sera de réanimer votre victime ... Tuez-la à nouveau pour y placer la lettre compromettante ^^

Lorsque les Gardes arriveront, pensez à rengainer votre arme pour discuter.

3.3 - Nouvelles allégeances

Vingalmo vous indique qu'une personne de Bordeciel s'est portée candidate à recevoir le Don d'Harkon. A vous de ... "l'accueillir" dans la famille !

Pour cela, rien de plus simple : utiliser votre pouvoir "Séduction de Vampire" puis mordez-la. Ce pouvoir apparaît après 48h sans boire de sang. La récompense est une arme enchantée.

3.4 - Protéger la lignée

Garan Marethi ou Fura Bouchesanguine vous indiqueront qu'un Vampire Sauvage a été vu dans un endroit donné. Il n'est pas concevable qu'une telle abomination survive alors tuez-le ! Vous recevrez une pièce d'armure enchantée en récompense.

3.5 - La chasse

Fura Bouchesanguine a repéré un espion de la Garde de l'Aube dans un endroit donné. Vous devez le tuer en toute discrétion.

LES QUÊTES SECONDAIRES DE DAWNGARD

J'ai répertorié ici les quêtes secondaires de l'extension Dawngard qui peuvent se faire quelque que soit la faction que vous avez choisie : Garde de l'Aube ou Vampire ^^

SOMMAIRE

- 1 - Les quêtes dans Bordeciel
 - Perdue dans les âges
 - La chirurgienne
 -
- 2 - Les quêtes dans le Cairn de l'Âme
 - L'impatience d'un saint
 - Invoquer Arvak
 - Le Faucheur
 - Le Faucheur
 -
- 3 - Les quêtes dans le Val Oublié
 - Quête des livres du Val oublié

1 - BORDECIEL

1.1 - Perdue dans les âges

Vous trouverez le livre intitulé *Les Guerres de l'Aethérium* 📖 dans le Fort de la Garde de l'Aube ou dans le Château Volkihar. Le lire déclenchera l'objectif de fouiller les Ruines Dwemers d'Arkingthamz.

Sur place, vous entendrez une voix qui vous conseillera de partir ... Mais évidemment que vous n'en faites qu'à votre tête sinon la quête ne va pas se résoudre toute seule LOL

La voix est celle de Katria, un ou plutôt une fantôme ... Si du moins il est raisonnable de penser qu'un fantôme soit sexué. Non ? Oui ? Bon je ramasse les copies dans une heure !

Katria est écoeurée, Taron Dreth était son apprenti ; il lui a volé toutes ses recherches pour écrire le livre *Les Guerres de l'Aethérium* ! Elle est (bêtement) morte ici, à Arkingthamz sans avoir pu terminer l'œuvre de sa vie : trouver la Forge d'Aethérium. Et si vous l'aidez ?

Vous devez d'abord atteindre le sommet de la Ruine Dwemer et pour commencer, vous devrez jouer les funambules sur les gros tuyaux dwemers ^^ . D'ailleurs vous passerez très vite à côté du corps de Katria ; prenez son journal 📖, il vous sera très très utile !

D'après les explications de Katria cette cité dwemer était la mieux conservée de Bordeciel ... Jusqu'à ce qu'elle soit détruite par un tremblement de terre ... Que Katria aura elle-même déclenché en se trompant dans la résolution d'une énigme !!! C'est donc cet énorme tremblement de terre qui l'a tuée !

En avançant dans les ruines Katria vous montrera un Résonateur Cinétique. Ce sont des dispositifs qui, lorsque qu'on les frappe avec une arme, émettent un son qui déclenche un mécanisme, le plus souvent l'ouverture d'une porte.

N'oubliez pas de ramasser l'arc dwemer de Katria appelé Zéphyr ! Cet arc unique est resté en équilibre sur un tronc d'arbre déchiré :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
Zéphyr	Tire 30 % plus vite qu'un arc classique	Infini	10	12	550	1 lingot de métal dwemer

Vous arrivez ensuite devant une porte fermée par une serrure harmonique. Pour l'ouvrir, il vous faut frapper les Résonateurs dans le bon ordre ... Car à la moindre erreur, un piège se déclenche !

Et ce piège n'est autre que le fameux tremblement de terre qui a tout détruit et tué Katria !!!

Le journal de Katria et le morceau de papier trouvé sur le corps de l'aventurier vous indiqueront les trois premiers Résonateurs à actionner. Les deux autres sont : celui en haut à droite puis celui du milieu.

Si vous vous trompez, vous ne déclencherez pas un autre tremblement de terre, mais des machines dwemers diverses viendront juste (tenter de) défendre les lieux :-)

Enfin, vous avez accès au premier Fragment d'Aéthérium ! Youpi ^^ Katria vous explique que ce fragment fait partie d'une clé d'Aéthérium qí ouvre la Forge qu'elle recherche tant ! Et il y en a trois autres : au Croisement de Gentfond, dans les Ruines Dwemers de Raldbthar, ainsi que dans celles de Mzulft.

Je ne vous détaille pas le cheminement jusqu'aux Fragments d'Aéthérium car c'est assez simple dans l'ensemble. Sachez juste que vous devrez enlever divers objets coincés dans les engrenages à Raldbthar pour continuer votre exploration ^^ (et qu'il y en a un sous l'eau !!!!)

Le dernier lieu à visiter, celui où vous attend la Forge est dans les Ruines Dwemers de Bthalf : insérez les quatre Fragments dans le mécanisme, ils se souderont entre eux et feront apparaître un ascenseur qui descendra vers la Forge d'Aéthérium !

La vapeur vous empêche de voir : actionnez les vannes pour fermer l'arrivée de vapeur ... Ce qui fera venir quelques machines dwemers (araignées, sphères). Puis le Forgeron arrivera défendre les lieux : c'est un Centurion Dwemer cracheur de lave ... Plutôt impressionnant mais facilement occis par mon abileté à l'arc XD

C'est ensuite à vous que revient l'honneur d'utiliser la Forge d'Aéthérium :-D. Vous trouverez toutes les matières premières nécessaires dans un coffre.

Vous aurez donc la possibilité de forger UN SEUL objet parmi les trois artéfacts suivants ; il vous faut donc bien choisir ^^

NOM	MATÉRIAUX	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMMAGES ou ARMURE	VAL.	AMELIOR.
Bouclier d'Aéthérium	Symbole d'Aéthérium 4 lingots de métal dwemer 2 malachites raffinées	Les ennemis touchés par ce bouclier prennent une forme d'aéthérium pendant 15 secondes, les rendant incapables d'attaquer ou d'être attaqués	/	12	26	2 000	1 lingot de métal dwemer
Bâton d'Aéthérium	Symbole d'Aéthérium 2 lingots de métal dwemer 2 ébonites raffinées 1 lingot d'or	Invoke une araignée ou une sphère dwemer pendant 60 secondes à l'endroit visé par le lanceur	13	8	0	1 000	/
Couronne d'Aéthérium	Symbole d'Aéthérium 2 lingots de métal dwemer 2 saphirs parfaits 2 lingots d'or	Garde la mémoire de la dernière Pierre dressée que vous avez tenue en main, vous offrant ses effets en plus de ceux de votre pierre actuelle	/	2	0	2 250	1 lingot de métal dwemer

Comme toutes les couronnes, la Couronne d'Aéthérium ne possède pas de valeur d'armure et pourtant elle peut être améliorée par un lingot de métal dwemer ! Inutile de vous dire que c'est complètement absurde de le faire !!

Katria peut enfin reposer en paix ... :-)

1.2 - La chirurgienne

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.

En interrogeant les aubergistes au sujet des rumeurs, on vous parlera de quelqu'un, à Faillaise, capable de modifier vos traits, de vous donner un autre visage ...

Cette personne en question est Galathil, vous la trouverez à la Souricière. Et contre 1 000 po, vous pouvez lui demander de ... re-sculpter votre visage.

Vous aurez donc accès aux mêmes menus qu'en début de jeu lorsque vous aviez créé votre personnage, si ce n'est que vous ne pouviez modifier que votre visage, et non pas votre nom ni votre Race par exemple.

Galathil étant à la Souricière, vous devrez donc faire partie de la Guilde des Voleurs pour y accéder !

2 - LE CAIRN DE L'ÂME

Le Cairn de l'Âme est un endroit à la fois splendide et oppressant. Je vous ai fait une carte maison sur laquelle j'y ai répertorié les endroits importants :



2.1 - L'impatience d'un saint

À l'est du Cairn de l'Âme, vous rencontrerez une âme prénommée ... Jiub.

Et là, mon cerveau s'est activé direct ! Et je me suis dit : "Jiub ... Jiub ... Mais pourquoi je connais ce nom ?"

Il se présente : Je suis Jiub. Certains m'appellent Saint Jiub. D'autres m'appellent Jiub l'Éradicateur. Peut-être avez-vous entendu parler de moi ? Et il raconte son histoire ...

Et plus je lisais son histoire, plus je souriais ... J'en ai limite versé ma chétive larme de bonheur :')

Les joueurs de Morrowind auront comme moi un beau moment de nostalgie !

Ce Dunmer était un accro au Skouma et pour pouvoir se payer sa came, il avait accepté un contrat d'assassinat contre un noble de la Grande Maison Rêdoran. Sauf que pas de bol pour lui, un assassin de la Morag Tong l'avait devancé et avait eu la bonne idée d'appeler la Garde Impériale au moment de s'enfuir !!! Jiub fonçait tête baissée vers ce piège ... Il s'est donc fait prendre aussi bêtement qu'on prend une cuite si on boit trop gné ôO. Il fût donc jugé pour meurtre, et jeté dans un navire impérial en direction de la prison de Vivec !

Ça y est ? Les joueurs de Morrowind commencent à se souvenir ? Mais oui ! C'est bien ça ! Jiub est le tout premier PNJ du jeu Morrowind qui vous accompagne dans ce navire impérial ! Comme vous, c'est un prisonnier, sauf que lorsque vous faites escale à Seyda Nihyn, c'est parce que vous y serez libéré ! Lui continuera la route (enfin plutôt la mer lol) jusqu'à Vivec où il sera placé en prison. Souvenez-vous de ses paroles : Réveillez-vous. Ah, bien ! Vous étiez en train de rêver. Quel est votre nom ? Même la tempête de la nuit dernière n'a pas réussi à vous réveiller. J'ai entendu dire que nous étions arrivés en Morrowind. Je suis sûr qu'ils vont nous libérer. Silence, voilà le garde. ^^

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, sachez que c'est le 3ème opus des Elder Scrolls. L'aventure se passe en Vvardenfell, une grande île appartenant à Morrowind, province de Tamriel située à l'est de Bordeciel. L'aventure démarre comme tous les Elder Scrolls : vous êtes un prisonnier qui se retrouve malgré lui être l' élu, à savoir le Nérévarine, comme vous êtes le Dovahkín dans Skyrim. Voici une photo de Jiub modélisé dans Morrowind puis dans Skyrim :



Une fois sorti de prison, Jiub décida de changer de vie, de devenir quelqu'un de bien vis-à-vis des habitants de Morrowind : et c'est grâce à lui que les Braillards des Falaises furent TOUTS éradiqués de l'île !!!

Dans ces explications, Jiub parle du Course-Falaise, alors que dans Morrowind, cet oiseau de malheur nommé Cliff Racer en anglais avait été traduit Braillard des Falaises, ce qui n'était pas une si mauvaise traduction vu le cri strident de ce volatile ! Et voici l'affreux jojo :



Grâce à cet exploit (et si vous saviez comme j'avais tenté la même chose en vain à l'époque où je jouais à ce jeu !!!), les habitants de Morrowind le surnommèrent Saint Jiub ! C'est alors qu'il eut la fâcheuse idée de raconter son épopée en l'écrivant en 26 volumes : *La Naissance et le Déclin de Saint Jiub l'Éradicateur : Héros de Morrowind et Sauveur des Dunmers ...* Si c'est pas un peu mégalo ça ...

Pour cela, il quitta Morrowind pour aller s'installer à Kvatch, une ville paisible de la province de Cyrodiil. Et il était tranquillement en train d'écrire qu'un groupe de Drémora envahirent la ville ! Et plusieurs prirent d'assaut les maisons de la ville dont celle de Jiub ... Puis un Drémora utilisa une sorte d'étrange cristal noir et l'instant d'après il s'est retrouvé ici, dans le Cairn de l'Âme !

Les Drémoras sont des Daédras à l'apparence humanoïde servant le Prince Daédrique Mérúnès Dagon. On croise certains d'entre eux dans Bordeciel. Mais ils sont très présents dans les jeux Morrowind et Oblivion. Ils peuvent être des guerriers au corps à corps ou des mages nécromanciens et c'est sûrement un de ces mages qui captura l'âme de Jiub dans une gemme spirituelle noire ...

Ainsi Jiub mourut lors de la bataille de Kvatch, première ville de Cyrodiil à avoir été envahie par l'armée daédrique de Mérúnès Dagon ... Moment phare du jeu Oblivion !

Sauf qu'il est écoeuré car il était en train d'écrire le second volume de son autobiographie ! Il ne veut pas que son travail ne voit jamais le jour ni que son nom soit oublié ... Retrouver les notes de son premier tome lui permettrait d'écrire le second ! Il vous demande donc de rechercher ses notes dispersées dans le Cairn de l'Âme : il y a en tout 10 pages à trouver. Sur la carte faite maison, j'ai placé les numéros des pages en turquoise (voir plus haut la carte).

Lorsque vous lui ramenez les pages, il les relie entre elles pour vous donner le premier volume de *l'Opus de Saint Jiub* 📖.

Dans son livre, il parle du Course-Falaise traduit dans Morrowind par Braillard des Falaises, mais on en a déjà parlé, et du Chevasse. Les Chevasse a été traduit dans Morrowind par Echassier des Marais. Ce sont des sortes d'insecte géant aux très longues pattes (une vingtaine de mètre de haut ... sissi ^^). On s'en servait pour voyager de ville en ville. Sur la photo vous voyez que leur carapace est aménagée pour recevoir plusieurs voyageurs et qu'il y a même comme une sorte de poste de pilotage

! C'est pourquoi cet animal n'est pas une monture individuelle comme le laisse entendre Jiub dans son livre. Son nom originel est Silt Strider qui se traduit par Marcheur des Marais.



En voyant la bestiole, vous comprenez que c'est légèrement improbable que son chevase puisse courir au grand galop à la poursuite des Course-Falaïse !!!

Petit aparté pour ceux qui possède l'extension Dragonborn. Près de la ville de Tel Mithryn, vous trouverez le dernier de cette espèce. Cet animal a été traduit Marambleur. Son soigneur est Revus Sarvani et il prend soin de sa "vieille Poussière" qu'il a recueillie à l'état de larve peu de temps après l'explosion du Mont Écarlate.

Enfin, pour terminer mon petit exposé sur cet étonnant personnage. Les joueurs d'Oblivion auront pu entendre une conversation qui disait : *Il y a de nombreux morts dans la contrée des Dunmers. Même saint Jiub, qui a débarrassé Vardenfell des braillards des falaïses, aurait succombé aux hordes de Daedras.*

Pour vous remercier de vos efforts, Jiub vous offre son Médaillon, qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Médaillon de Saint Jiub	Baiser de Saint Jiub La capacité de port augmente de 50 points Augmente votre vigueur de points	500

2.2 - Invoquer Arvak

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Soul Cairn Horse Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-> car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Vous rencontrerez une âme dans le Cairn de l'Âme appeler un certain Arvak. Il s'avère qu'Arvak est son cheval ! Il vous demande de le retrouver car la pauvre bête ne mérite pas de rester dans cet endroit hostile :->

Le crâne d'Arvak est sur un piédestal, sous un autel à l'est du château dans lequel Valerica est enfermée. Après l'avoir ramener à son maître, celui-ci vous apprendra le sort d'invocation de son cheval !

Arvak peut être invoqué aussi bien dans le Cairn de l'Âme comme dans Bordeciel. Tant que vous êtes sur son dos, il vous emmènera où bon vous semble. Mais lorsque vous descendrez de selle, il vous suivra jusqu'à disparaître au bout de 60 secondes.

2.3 - Le Faucheur

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.

Au sud-est du Cairn de l'Âme, vous trouverez un bâtiment qui est le Repaire du Faucheur. A l'intérieur, un réceptacle est posé en plein milieu de la pièce. Vous devez trouver trois fragments de Gemme de Faucheur et les placer dans ce réceptacle afin de l'invoquer ! Je vous ai mis l'emplacement des fragments en jaune sur la carte plus haut. Vous les trouverez toujours dans un coffre.

Le Faucheur ne sera pas très content ... Le tuer ne vous apporte rien si ce n'est 3 gemmes spirituelles noires et un cœur de Daédra. Mais ce mort-vivant ayant un skín unique, ça vaut le coup de le voir !



2.4 - Morven Stroud

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Marchand de vides d'âme du Cairn de l'âme" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête et que cette quête ne possède pas d'objectifs, je me suis permise de le raccourcir :-)

Morven Stroud déambule à droite du rempart lorsque vous venez des Ruines de Volkihar. Cette âme fût autrefois un marchand ... Et ça tombe bien il lui reste quelques objets à vendre ! Sauf que l'or ne lui sert plus à rien ! Par contre, les vides d'âme lui seront bien plus utiles ! Si vous lui en apportez 25, il vous autorisera à fouiller son chariot pour y récupérer une hache, une épée, une pièce d'armure lourde, une pièce d'armure légère ou un livre de sort.

Les vides d'âme sont des sortes de champignons tubulaires qui poussent dans le Cairn de l'Âme ; ils ont la particularité d'interrompre les effets de la ponction d'âme pendant 10 secondes.

Les types d'armes ou de pièces d'armure sont aléatoires (vous pouvez recevoir du fer comme du daédrique) et enchantées de façon, là aussi, aléatoire.

Voici le détail :

- Le Parangon Améthyste ouvre un portail vers la Caverne de Sombrechute où vous attendent des trésors.
- Le Parangon Diamant ouvre un portail vers la Fissure Glaciale où vous attendent des trésors.
- L'Émeraude Parangon ouvre un portail menant au Cap du Val Oublié. C'est ici que vous trouverez le volume II du Livre Inconnu.
- Le Rubis Parangon se récupère sur un Géant de Glace qui se cache dans le Sanctuaire Intérieur. Vous devrez déposer votre Pichet sur u Autel afin d'ouvrir une porte dissimulée dans le mur. Ce Parangon vous permettra d'ouvrir un portail menant à la forêt du Val Oublié tout au nord. Vous y rencontrerez un Falmer Belliqueux qui porte un autre artefact d'Auriel ... Son Bouclier !

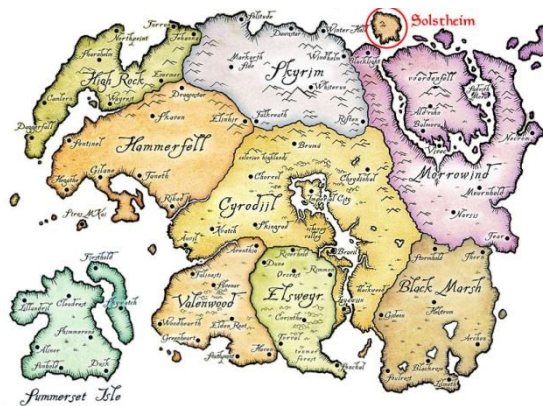
NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bouclier d'Auriel	Permet d'absorber l'énergie des attaques bloquées pour la restituer avec une frappe puissante	14	32	750	1 pierre de lune raffinée

- Le Saphir Parangon ouvre un portail vers une partie du Sanctuaire Intérieur où se trouvent de nombreux trésors.

Ainsi les deux parangons important sont l'émeraude et le rubis ^^

DRAGONBORN

L'aventure de Dragonborn se situe sur Solstheim, une île appartenant à la province de Morrowind :



Les joueurs de Morrowind ont déjà déambulé sur Solstheim en 2003 quand l'extension Bloodmoon est sortie ^^ . Cependant, que vous y aviez joué à l'époque ou pas, je vais vous faire un petit récapitulatif de l'histoire de l'île.

Lorsque l'extension Bloodmoon est sortie, l'action se passait en l'an 427 de l'Ère Troisième noté 3E427. Au sud, Solstheim était une île verdoyante où les impériaux y avaient élu domicile à Fort Molène et Corberoc. Et à ce propos, la traduction de *Raven Rock* avait été tout simplement *le Rocher du Corbeau* mais *Corberoc* est très bien trouvé ! Ensuite, au nord, les Skaals, un peuple nordique animiste, survivaient dans les neiges éternelles.

La Compagnie de l'Empire Oriental est la seule entreprise autorisée par l'Empire à faire le commerce de certaines marchandises. Elle s'est donc installée sur Solstheim afin d'y exploiter ses ressources : ébonite et stalhrim. Ainsi, outre la quête principale de Bloodmoon, le joueur était aussi amené à progresser dans la Compagnie afin de développer l'exploitation des mines de Corberoc.

Avec le 4^{ème} opus des Elder Scrolls, Oblivion, le joueur était témoin de la fin de l'Ère Troisième par la mort de l'Empereur Uriel Septim VII en 3E433. Dans la province de Morrowind, le début de l'Ère Quatrième fût notamment marqué par l'éruption du Mont Écarlate de Vvardenfell en 4E5. Sa puissance fût telle qu'on l'a ressenti jusqu'à Solstheim et Bordeciel (Fortdhiver porte encore les stigmates du raz-de-marée engendré par l'éruption). Aujourd'hui, soit 200 ans plus tard, l'île est toujours sous les cendres et les scories. Cependant, les Impériaux de la Légion et de la Compagnie sont partis pour laisser place aux Dunmers de la Grande Maison Rédoran prendre en charge la gestion des mines de Corberoc.

En effet, un an après l'explosion du Mont Écarlate, les Argoniens ont profité de l'occasion pour envahir Vvardenfell : c'est le début de la Guerre d'Accession. Cet envahissement est tout simplement une vengeance, un ras-le-bol de ces centaines d'année d'esclavage ! Car les Dunmers des Grandes Maisons de Morrowind (Rédoran, Telvanni, Indoril ou encore Dres) utilisaient les Argoniens et les Khajiits comme esclaves (bien que l'esclavage ait été abolit en Morrowind par l'Empire !). Seule la Grande Maison Hlaalu ne les exploitaient pas. D'ailleurs, le joueur de Morrowind pouvait aider Ilémini Dren, fille du Duc Védam Dren Grand Maître de la Grande Maison Hlaalu, dans son action pour les Lanternes Jumelles, groupe luttant contre l'esclavage en Morrowind, en libérant tous les esclaves qu'il croisait (principalement dans les mines). Ainsi durant cette Guerre d'Accession, beaucoup de Dunmers furent massacrés et les survivants durent fuir. Voilà pourquoi les Dunmers sont venus se réfugier à Solstheim.

Petit aparté : Lonsanglot (Mournhold en anglais) était la capitale de Morrowind que vous pouvez visiter avec l'extension Tribunal sortie en 2002. Mais elle fût mise à sac par l'invasion argonienne ; c'est donc la ville de Sombreluce (Blacklight en anglais) qui devint la capitale de la province.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Histoire de Corberoc*, vol. I , vol. II  et vol. III 
- *L'Année écarlate*, Vol I  et Vol II 

Enfin, un dernier détail. Dans le jeu Skyrim, vous aidez Brand-Shei à recouvrer son passé dans la quête *Lointains souvenirs* : ce dunmer de la Grande Maison Telvanni au nom argonien n'est autre qu'un orphelin recueilli par les Argoniens au début de la Guerre d'Accession ! De même que Brelyna Maryon une de vos acolytes de l'Académie de Fortdhiver, est aussi une descendante de la Grande Maison Telvanni.

Régulièrement, au fil de la rédaction de la solution, je vous ferais un point sur les personnages ou les lieux de Solstheim communs aux jeux Skyrim et Morrowind :-)

Enfant de Dragon

Alors que vous vous promènerez tranquillement avec votre destrier préféré style z'êtes peignard, il fait beau, vous mâchouillez un brin d'herbe à la *Im poor lonesoome caowbooi!!!*, z'admirez la jolie phalène bleue en vous disant qu'elle ferait jolie dans un bocal sur l'étagère de vot chambre, que deux idiots d'adeptes vous accostent pour vous chercher des noises.

Ils veulent savoir si vous êtes VRAIMENT l'Enfant de Dragon. Et là, vous fermez les yeux et vous avez une méchante envie de leur répondre *Nan je suis un malheureux PNJ scripté à balayer les eaux du Lac Jorgrím du con !!!*. Sauf que vous n'avez que trois autres choix de réponse et que, quelle que soit celle-ci, ils vous diront que vous n'êtes que l'ombre du véritable Enfant de Dragon, un certain Miraak ... Et ils vous attaqueront ! Et ça tombe bien, ça défoule ^^

Vous trouverez sur un des deux cadavres un billet ordonnant votre mort. Vous lirez d'ailleurs que ces deux pleutres viennent de Solstheim, et ont traversé la Mer des Fantômes sur le bateau appelé La Vierge du Nord.

Ben hophophop préparez-vous et feu patate vers Solstheim pour faire un deu...troisième trou au c...nez à ce Miraak !!!!!

Le bateau est accosté à Vendaume. Le Capitaine s'appelle Gjalund Loup-de-Mer ... Et il est terrifié ! Il refuse de retourner à Solstheim car les deux adeptes qui sont montés à bord lui ont effacé une partie de sa mémoire ... Il est incapable de dire ce qu'il s'est passé ces derniers jours ! Mais avec une bonne persuasion (ou un bon pot de vin aussi lol), il finira par vous y conduire.

Vous accostez alors à Corberoc, accueilli par Adril Arano, Vice-Conseiller de la ville.

Adril Arano assiste le Conseiller Morvayn, représentant de la Grande Maison Rédoran à Solstheim. Pour les joueurs de Morrowind, sachez que Lleril Morvayn est le fils de la Maîtresse Brara Morvayn que vous deviez convaincre pour qu'elle vous nomme Hortator des Rédoran ;-)

Lorsque vous mentionnez le nom de Miraak à Adril, ce nom lui dit vaguement quelque chose. Il ne sait pas l'expliquer mais ce nom est forcément lié à la Pierre de la Terre. Cette dernière n'est pas très loin de la ville. Des hommes et des femmes s'y affairaient pour construire une sorte d'édifice autour. Si vous touchez la Pierre de la Terre, vous aurez une soudaine envie irrémédiable de participer à cette construction ! Miraak s'adressera à vous et vous murmurera :

*Ici, en mon temple.
Que vous avez oublié.
Ici, vous travaillez.
Pour vous souvenir.
Ici, vous reprenez.
Ce que les âmes impies vous ont volé.
Encore loin de vous.
Je me rapproche pas à pas.
Vos yeux étaient aveugles.
Maintenant, vous voyez à travers moi.
Vos mains étaient oisives.
Maintenant, je parle à travers elles.
Et quand le monde écouterait.
Et quand le monde verrait.
Et quand le monde se souviendrait.
Ce monde cessera d'être.*

Heureusement son pouvoir ne fera pas long feu sur vous, vous pourrez vous en détacher pour continuer votre enquête ;-)

Sur place, vous rencontrez Néloth, Mage Telvanni bien connus des joueurs qui ont joué à Morrowind ! Eh oui, c'est bien le même en chair et en os. Il a vieilli, s'est assagité et ... s'est laissé pousser les cheveux !



Et lorsque vous interrogez n'importe quel habitant de la ville, tous vous répondront avoir eu l'impression de rêver au sujet de Miraak et vous parleront d'un Temple qui lui est consacré plus au nord de la ville. Ce Temple a été construit autour de la Pierre de l'Arbre.

Le Temple de Míraak

Arrivé sur place, vous rencontrerez Fréa. Cette guerrière Nordique est une Skaal ; elle est la fille du Chaman Storn. Elle vous explique qu'une force mystérieuse a pris le contrôle des habitants de Solstheim, les forçant à construire d'étranges édifices autour des Pierres. Elle s'est fabriquée une amulette qui la protège de cet envoiement.

Fréa vous explique que Míraak était un Prêtre-Dragon. Après avoir servi les Dragons, Míraak a tenté de se rebeller contre eux et ensuite conquérir Solstheim ... Ce qui lui a coûté la vie !

Mais il est temps de trouver la source du pouvoir de Míraak, vous entrez alors dans les souterrains du Temple accompagné de Fréa ... Et ce Temple est immense, gardé par quelques Adeptes et leur armée de Squelettes. Parfois des Draugrs viendront se chatouiller à votre épée.

Vous continuez votre route dans le Sanctuaire du Temple. Et vous trouverez un Mur de Puissance qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Aspect Draconique. Non loin de là, un Gardien tentera en vain de vous stopper ; il possède sur lui la Clé du Temple qui va vous permettre de déverrouiller les portes closes.

Vous arrivez enfin devant un piédestal sur lequel est posé un Livre Noir intitulé *Rêveries*. En le lisant, vous serez directement téléporté auprès de Míraak dans son royaume, l'Apocrypha. Míraak arrive à dos de Dragon ; des Quêteurs, ces daédras tentaculaires, sont aussi présents. Míraak s'adresse à vous en vous dédaignant. Vous avez certes vaincu Alduin, mais vous n'avez aucune idée du véritable pouvoir qu'un Enfant de Dragon peut manier ! Il lance alors le Cri Aspect Draconique, FORCE , ARMURE  et VOUIVRE , qui l'entoure d'une sorte d'armure holographique. Míraak vous dit qu'il contrôle déjà l'esprit de nombreux habitants de l'île, les forçant à construire son Temple. Lorsque qu'il rentrera chez lui il pourra s'emparer de Solstheim ... Puis il vous renvoie sur terre.

Fréa vous suggère alors de ramener le Livre Noir à son père Storn, le Chaman du Village Skaal.

Le destin des Skalls

Storn Marche-Roc est assis par terre avec deux autres Skaals, ils sont concentrés pour ériger une barrière magique protégeant les villageois de l'influence de Míraak.

Après lui avoir expliqué vos péripéties dans le Temple, Storn vous envoie au Cap de Saering apprendre le Mot de Puissance que Míraak a appris autrefois. En effet, vous êtes aussi Enfant de Dragon comme l'était autrefois Míraak ... Vous pourriez peut-être alors libérer les Skalls de son emprise !

Le Mot de Puissance est le premier mot du Cri Asservissement : TERRE . Vous devez ensuite l'utiliser sur la Pierre du Vent et ... Miracle ! Les nordiques sous l'emprise de Míraak sont libérés ! Sauf qu'un Rôdeur apparaîtra pour donner la leçon aux mutins ... en vain ;-)

Storn vous remerciera d'avoir libéré son peuple ! Certes ça n'arrêtera pas Míraak, mais au moins cette action peut affaiblir un peu ses pouvoirs :-)

Ensuite vous lui montrez le Livre Noir trouvé dans le Temple de Míraak. Il ne peut rien vous dire sur ce livre maléfique et vous envoie voir Néloth, un Mage Telvanni (que vous avez déjà rencontré près de la Pierre de la Terre ^^).

Ainsi les deux quêtes suivantes s'affichent simultanément dans votre journal ^^

La purification des Pierres

Storn Marche-Roc vous demande donc de libérer les nordiques qui sont encore sous l'emprise des autres Pierres : celles de l'Eau, de la Terre, de la Bête et du Soleil. La seule que vous pourrez libérer est la Pierre de l'Arbre emprisonnée dans le Temple de Míraak.

A chaque fois, la procédure est la même : utiliser le Cri Asservissement, puis tuez le Rôdeur qui apparaît.

Certains PNJ qui seront libérés seront des Ravageurs ou des Rickelins : ne vous inquiétez pas, ils ne deviendront pas hostiles après leur libération ;-)

La voie de la connaissance

Storn vous explique que Néloth pourra vous aider car il cherche aussi les Livres Noirs et il en possède même déjà un !

Vous trouverez Néloth chez lui, à Tel Mithryn, une ville Telvanni située au sud-est de Solstheim. Il vous explique qu'il a effectivement un Livre Noir en sa possession. Ce livre lui permet juste de trouver les autres Livres Noirs cachés aux quatre coins du monde ; il n'a aucun rapport avec Míraak et ne vous sera donc d'aucune utilité.

Et coup de bol, son livre lui a permis de trouver LE livre qui va vous aider ! Il le sait parce que le pouvoir de Míraak en découle :-). Ce livre est dans la Ruine Dwemer de Nchardak et Néloth va vous accompagner :-)

Le Livre Noir est dans la Salle de Lecture de Nchardak, et pour déverrouiller la porte, Néloth utilise un Cube de Commande. La Salle de Lecture est une pièce ronde où le livre est bien à l'abri sous une grille au sol, au centre de la pièce. Néloth vous explique qu'il pense pouvoir ouvrir cette grille si vous rétablissez la vapeur dans cette pièce.

Les chaudières sont dans la Grande Salle de Nchardak ... qui est au 3/4 inondée ! Et même si les chaudières sont sous l'eau, elles fonctionnent toujours ! Pour abaisser l'eau, Néloth insère un Cube de Commande sur un Socle de Commande : cela active les pompes qui abaissent le niveau d'eau. Les quatre chaudières sont alors hors de l'eau mais seuls quatre Cube de Commande peuvent les activer ! Or Néloth n'en a qu'un seul ...

Ainsi vous devez trouver dans la Ruine Dwemer quatre autres Cubes de Commande qui rallumeront les chaudières et rétabliront ainsi la vapeur à l'étage, dans la Salle de Lecture. Et ça tombe bien ! Néloth déchiffre une grande dalle gravée qui lui indique l'emplacement de ces fameux Cubes de Commande ^^

En premier lieu, direction l'Atelier de Nchardak, où le premier Cube de Commande est à portée de main ! Vous allez ensuite jouer avec les Interrupteurs et les Cubes de Commandes pour abaisser ou remonter le niveau d'eau mais aussi pour jouer avec les ponts levés. A chaque fois, Néloth vous guidera donc les énigmes ne sont pas si difficiles que ça ^^ . Vous ramasserez ensuite deux autres Cubes de Commandes, ce qui vous fait un total de quatre !

Vous revenez alors dans la Grande Salle, où vous devrez utiliser 2 Cubes de Commande pour abaisser l'eau tout en bas pour accéder à l'Aqueduc de Nchardak où se trouve le dernier Cube de Commande qu'il vous manque.

Dans cette autre salle, vous aller devoir jouer avec 3 Interrupteurs qui actionneront à tour de bras 3 ponts levés, jusqu'à ce qu'ils soient tous abaissés. Vous aurez alors accès à l'activateur de la pompe qui abaissera l'eau pour vous permettre de continuer à avancer dans l'Aqueduc et ensuite récupérer le dernier Cube de Commande ^^

Les cinq Cube de Commande en poche, vous pouvez enfin en placer un sur un Socle de Commande qui abaisse l'eau de la Grande Salle, puis les quatre autres sur les Socle de Commande des chaudières :-D

La vapeur a été rétablie dans la Salle de Lecture ! Félicitation ^^ Néloth peut enfin libérer le Livre Noir !

Le cultivateur des hommes

Néloth vous laisse l'honneur de lire en premier le Livre Noir intitulé *Réflexions épistolaires*. Et comme vous vous y attendez, vous serez téléporté pour la deuxième fois dans Apocrypha.

Vous déambulerez très facilement dans les lieux ; quelques rôdeurs et quêteurs vous attaqueront mais sans succès. Vous devrez parcourir les quatre chapitres du livre avant de pouvoir lire enfin le livre !

Hermaeus Mora apparaîtra devant vous ravi de vous recevoir dans son domaine :-D) et de toute façon il vous attendait !

Alors comme ça vous voulez vaincre Miraak ? Hermaeus aura une toute autre vision de vos projets ! Pour lui, vous souhaitez surtout prendre sa place et soumettre le monde à votre volonté grâce à votre pouvoir d'Enfant de Dragon !!! Il vous enseigne alors le deuxième Mot de Puissance du Cri Asservissement : AMC  et ajoute : *Utilisez-le pour mener les mortels à votre guise.*

Sauf que Miraak connaît le dernier Mot de Puissance de ce Cri ... Et pour le combattre et surtout le vaincre vous devez de le connaître aussi. Et ça tombe bien ! Hermaeus Mora se lasse de son serviteur qui tend à se libérer de son emprise ! Il va donc vous enseigner ce dernier mot en échange du savoir des Skaals !!! Hermaeus Mora, Prince Daëdra de la Connaissance, est ignorant du Secret des Skaals, dingue non ?

Il vous demande donc de revenir dans son royaume avec Storn, le Chaman du Village Skaal.

Enfin, vous pourrez lire le Livre Noir intitulé *Réflexions épistolaires* et obtenir un des 3 pouvoirs suivants :

- Force de l'Enfant de Dragon : Votre cri Déferlement inflige plus de dégâts et peut désintégrer les ennemis lorsque vous utilisez les trois mots.
- Flamme de l'Enfant de Dragon : Lorsque votre cri Souffle Ardent tue un ennemi, une vouivre de feu sort de son corps et se bat à vos côtés pendant 60 secondes.
- Glace de l'Enfant de Dragon : Votre cri Souffle Glacé emprisonne vos ennemis dans la glace pendant 15 secondes.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans la Salle de Lecture auprès de Néloth. Et lorsque vous lui expliquez ce que vous a dit Hermaeus Mora, il vous répond : *Hmph. Quels secrets pourraient-ils bien avoir qui valent la peine d'être cachés au vieux Mora ? Je crois que vous y gagnez au change. Hermaeus Mora apprend une manière fascinante de dépecer un horqueur et vous, vous devenez le deuxième Enfant de dragon le plus puissant qui ait jamais existé.* Et dit comme ça vous gagnez au change ça c'est sûr !!! Néloth rentre ensuite chez lui pour trouver d'autres Livres Noirs.

En sortant de Nchardak, un Dragon de Glace au nom de Krosulhah vous attendra. Il a été envoyé par Miraak pour vous tuer.

Au village Skaal, Storn Marche-Roc vous explique que Herma-Mora (c'est ainsi qu'ils appellent le Démon du Savoir) a toujours été l'ennemi du peuple Skaal. Hermaeus a toujours essayé de voler les secrets des Skaals par diverses ruses.

Mais ces secrets n'ont rien à voir avec le pouvoir ou la domination ! Non ! Storn vous explique que ces secrets sont tout simplement d'anciennes traditions, transmises de génération en génération par les chamans depuis que le Créateur a fait don de Solstheim aux Skaals : comment parler au vent, comment écouter la terre ... Ces secrets vous paraissent avoir aucune valeur mais Herma-Mora veut tout de même s'en approprier car c'est dans sa nature de posséder tous les savoirs !

Après mûre réflexion, Storn accepte de révéler ces secrets au Démon du Savoir. Car il est écrit qu'un jour, Hermaeus Mora l'emporte sur le peuple Skaal. Ce jour est arrivé. L'équilibre de la nature n'est toujours pas rétabli : la Pierre de l'Arbre est toujours corrompue. Le sacrifice de Storn peut vous aider à vaincre Miraak et libérer Solstheim !

Storn ouvre et lit le Livre Noir *Réflexions Épistolaires* ... d'où sortent des tentacules qui s'abreuvent du savoir de Storn. Hermaeus Mora apparaît alors et vous remercie de lui avoir apporté ce qu'il vous demandait. Et comme promis, il vous apprend le dernier Mot de Puissance du Cri Asservissement : DRAGON .

Au sommet d'Apocrypha

Il est temps pour vous de libérer Solstheim de l'ombre de Miraak. Le sacrifice de Storn vous interdit tout échec !

Pour rejoindre Miraak, vous devez à nouveau lire le Livre Noir intitulé *Rêveries*. Vous déambulerez une fois de plus dans Apocrypha de chapitre en chapitre. Cependant, à partir du chapitre II, ce sont des livres qui vous donneront la possibilité d'accéder au chapitre suivant.

Dans le chapitre II, vous ramassez le Livre intitulé *Membres constricteurs* :

*Une masse d'appendices agités,
Frémissants, glissants, désordonnés.
Ils serpentent et se déploient pour toucher,
Brûler l'esprit et révéler la vivacité.*

Dans le chapitre III, vous ramassez deux livres. Le premier est intitulé *Tenaïlles tranchantes* :

*Rasoïrs écrasants, coques vides
Qui claquent, vibrent, arrachent sans effort
Pour immobiliser le sujet livide,
Jusqu'à ce que son souffle s'étiole et quitte son corps.*

Et le second est intitulé *Orbes fureteurs* :

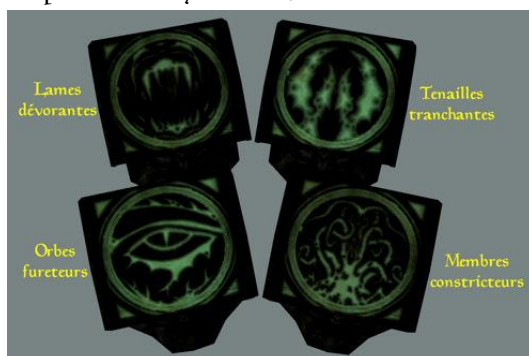
*Qui éclaire le monde sous une nouvelle flamme
Peut s'enquérir de la lueur connue.
Ils osent dérober le tout de son âme
Au nom du néant qu'ils ont aperçu.*

Dans le chapitre IV, vous ramassez le livre intitulé *Lames dévorantes* :

*Les protubérances osseuses tranchent et broient
Dans les profondeurs moites d'une chaleur palpitante.
Tout en arrachant la chair dans un cri de joie,
Le corps se prépare à assouvir sa faim poignante.*

Enfin vous arrivez dans le chapitre V où vous devrez placer ces quatre livres sur les quatre piédestaux correspondants :

- Le livre *Membres constricteurs* se place sur le symbole "Tentacules".
- Le livre *Tenaïlles tranchantes* se place sur le symbole "Pinces".
- Le livre *Orbes fureteurs* se place sur le symbole "Œil".
- Le livre *Lames dévorantes* se place sur le symbole "Crocs".



Les quatre piédestaux activés, le livre correspondant au chapitre VI apparaîtra alors sur le piédestal central, vous permettant de continuer :-)

Dans le chapitre VI, vous trouverez un Mur vous permettant d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Aspect draconique.

Puis le dragon Sahrotaar arrivera pour vous tuer ... C'est l'occasion pour vous de lui montrer qui est le maître !!! En utilisant votre Thu'Um Asservissement sur lui, il s'inclinera en vous disant : *Mes respects, Thuri. Vous maîtrisez votre thu'um. Montez et je vous conduirai à Miraak.* Vous ferez une petite balade dans les airs, à dos de Dragon, et c'est achment bien :-)

Puis au sommet d'Apocrypha, Miraak vous attend. Il vous dit être le premier Enfant de Dragon. Et il a besoin de vos âmes de Dragons absorbées pour se défaire de l'emprise d'Hermacus Mora et revenir sur Solstheim ! Et très vite le combat s'engage !

Faites comme lui, pensez à crier votre Aspect Draconique !

Deux Dragons viendront prêter main forte à leur maître : Kruziikrel et Reloniki. Quant à Sahrotaar, il vous restera fidèle et vous pourrez monter sur son dos pour combattre Miraak.

Dès que Miraak aura sa vie baissée des deux tiers, il sacrifiera un de ses Dragons pour absorber leurs âmes afin de recouvrer toute sa vie. D'abord Kruziikrel puis Reloniki et enfin Sahrotaar. Miraak ne peut donc pas être tué tant que les Dragons sont en vie.

D'autre part, j'ai essayé de tuer Kruziikrel et Reloniki en chevauchant Sahrotaar, mais je n'ai jamais réussi.

Les trois Dragons mis à mort, Miraak est enfin vulnérable. Vous pouvez vous acharner sur ce fou !!! Mais c'est Hermaeus Mora qui aura l'honneur de le tuer !

Tout l'équipement de Miraak fait partie des artefacts :-)

Ses 2 armes sont levellées :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	PPS	DOMM.	VALEUR	AMELIORATION
Epée de Miraak	1 - 44	Syphon de Vigueur <i>Absorbe 15 points de vigueur</i>	25	3	12	410	1 cœur de daédra 1 ébonite raffinée
	45 - 59				14	720	
	+ 60				16	1 250	
Bâton de Miraak	1 - 44	Supplice de Mora <i>Projetée au sol des tentacules rampants qui déstabilisent et empoisonnent les ennemis qui les touchent</i>	44	8	/	750	/
	45 - 59					850	
	+ 60					950	

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Robe de Miraak	Absorbe 15 % de la magie des souffles de dragons et des sorts. Chance à l'impact de déclencher une explosion de tentacules	1	/	100
Gants de Miraak	Améliore de 5 % la capacité de la robe de Miraak à absorber les souffles de dragons et les sorts	1,5	7	30
Bottes de Miraak	Améliore de 5 % la capacité de la robe de Miraak à absorber les souffles de dragons et les sorts	2	11	25

Dans le Création Kit, les développeurs avaient prévu 3 niveaux pour la robe de Miraak mais les 3 ont exactement les mêmes stats ...

Enfin, son Masque de Prêtre-Dragon existe en version légère ou lourde : si votre compétence en armure lourde est plus développée que celle en armure légère, vous recevrez le Masque lourd et inversement. Il est "levellé" :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Miraak (version léger)	1 - 44	Magie : + 50 points	9	23	100
	45 - 59	Magie : + 60 points		25	
	+ 60	Magie : + 70 points		27	
Miraak (version lourd)	1 - 44	Magie : + 40 points	9	23	100
	45 - 59	Magie : + 60 points		25	
	+ 60	Magie : + 70 points		27	

Quoique lorsqu'on détaille les stats de ce Masque, les développeurs ont encore du un peu trop fumer la veille du codage ! Que ce soit la version lourde ou légère, le poids et l'armure sont les mêmes ! Et s'ils ne s'étaient pas foiré à l'enchantelement du premier niveau de la version lourde, tout aurait été identique > ...

Puis le Livre Noir intitulé *Rêveries* vous permettra de revenir sur Solstheim. Cependant, en l'ouvrant, vous faites apparaître 18 halos représentant vos 18 compétences.

Si vous vous approchez d'un des halos d'une compétence donnée, vous aurez la possibilité d'utiliser une âme de Dragon pour vider cette compétence des atouts que vous avez déverrouillé. L'arbre de la compétence sera donc vide et vous aurez la possibilité de répartir les atouts récupérés ailleurs.

Pour revenir à cet endroit, il vous suffira de lire à nouveau le Livre Noir intitulé *Rêveries* :-)

Vous avez libéré Solstheim du joug de Miraak ! Maintenant il n'y a plus qu'à prendre sa place :-D

LES QUÊTES SECONDAIRES A SOLSTHEIM

SOMMAIRE

1 - Les quêtes à Corberoc :

- La marche macabre
- Un plat qui se mange froid
- Le Balafre
- La descente finale
- Une nouvelle dette
- *Première édition*
- *Livraison de gelée*
- *Coup de collier*
- *Grand nettoyage*
- *Pique et pique et colégram*
- *Acquittement*
- *Une histoire de goût*
- *Prohibition*
- *Jusqu'à plus soif*
- *les loups-garous de Solstheim*

2 - Les quêtes dans le village Skaal :

- Une nouvelle source de Stalhrim
- L'héritage perdu
- Les liens du sang
- *Morven*
- *Le fils d'Edla*

3 - Les quêtes dans la Salle du Banquet de Thirsk :

- Le chef de la Salle des Banquets
- Reprenez Thirsk
- *L'Hydromel de Cendraie*
- *Des genièvres pour Elmus*
- *Stalhrim et Ébonite*
- *Les lances de Rickelins*

4 - Les quêtes à Tel Mithryn :

- Question d'intendance
- Recherches de Telvanni
- Retour aux cendres
- Nécropsie de Roncecoeur
- De vieux amis
- Cœurs de Pierre
- Cobaye (1^{ère} partie)
- Cobaye (2^{ème} partie)
- Vent et Sable
- Savoir perdu
- Les bâtons d'Azra
- Remède pour une tour
- *Chasse et cueillette*

5 - Les quêtes dans Solstheim :

- Sorti de terre
- Le guerrier d'ébonite
- *Les épreuves de Kagrumez*
- *Les Pierres Sacrées*
- *Les Nirnroots géantes*

6 - Les Livres Noirs :

- L'heure du changement
- Le crépuscule caché
- Le régent au teint jaune

- Les légendes inconnues
- Filament et filigrane

1 - CORBEROC

1.1 - La marche macabre

Lorsque vous sortez de Corberoc en direction du sud vers la Ferme Attius, vous apercevrez le Capitaine Veleth en plein combat contre 3 Éngeances des Cendres. Et elles l'ont enflammé, aidez-le !

Veleth est le Capitaine de la Garde Rédoran. Il était venu dans cette ferme abandonnée dans l'espoir de trouver des indices quant à l'invasion des Éngeances des Cendres.

Personne ne sait vraiment ce que sont les Éngeances des Cendres. Ces créatures naissent à partir des cendres des morts dunmers incinérés.

Cela fait quelques semaines que les Éngeances tentent d'entrer dans Corberoc. Elles attaquent le Rempart cherchant les points faibles du mur.

À l'origine, le Rempart a été construit pour protéger Corberoc du vent chargé de cendre provenant de l'explosion du Mont Écarlate de Vvardenfell.

Vous trouverez facilement dans la ferme en ruine une note intitulée *Déclaration de Guerre* 📜 signée par le Général Falx Carius.

Les joueurs de Bloodmoon ouvriront grand leurs orbites et pour cause ... Falx Carius était, il y a 200 ans, le Capitaine de la garnison de la Légion Impériale à Fort Molène. Il avait participé contre son gré à la Grande Chasse organisée par le Prince Daédra Hircine. Le fait qu'il ait été promu Général, c'est bien ... Le fait qu'il soit toujours présent c'est tout de suite moins bien LOL

Le Capitaine Veleth vous explique que le Général Carius a normalement péri dans la destruction de Fort Molène suite à l'éruption du Mont Écarlate. Eh bien, il ne vous reste plus qu'à visiter les ruines du Fort !!!

Le Général vous aura très vite repéré et enverra ses troupes d'Éngeances des Cendres pour vous arrêter.

Dans Fort Molène, vous trouvez le journal d'une certaine Ildari 📖 ; c'est elle qui a réanimé le cadavre du Général Falx Carius en lui greffant un Cœur de Pierre.

Ildari était l'ancienne apprentie de Maître Néloth, le Mage Telvanni qui habite à Tel Mithryn. Vous en saurez plus sur elle lors d'une prochaine quête intitulée "De vieux amis" ^^

Les cœurs de pierre sont des débris projetés sur Solstheim suite à l'éruption du Mont Écarlate. Il s'agit des pierres en fusion que l'on trouvait près du Cœur de Lorkhan. Il est probable que ce soit des restes du pouvoir du Lorkhan qui permet la résurrection des corps. Vous pouvez en piocher si vous trouvez un gisement.

Lorkhan est une divinité dont le Cœur était enseveli dans le Mont Écarlate. Le joueur de Morrowind devait déjouer le plan de Dagot Ur qui consistait à utiliser les pouvoirs du Cœur de Lorkhan et ainsi devenir un Dieu. Dagoth Ur utilisait déjà à l'époque les pouvoirs de ce Cœur pour engendrer une armée de Créatures des Cendres.

Par terre, dans le havresac se trouve la clé de Fort Molène qui va vous permettre d'arriver jusqu'au Général.

Voici le brave Falx Carius modélisé dans Morrowind (Bloodmoon) et dans Skyrim (Dragonborn) :



Sur lui, vous ramasserez un marteau unique :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
Gourdín du champion	50 % de chance pour chaque élément de feu, de glace et de foudre d'infliger 25 points de dégâts	38	27	24	2 000

Le Capitaine Veleth vous offre une très grosse récompense sonnante et trébuchante pour vous remercier de les avoir débarrassés du Général Falk Carius !

1.2 - Un plat qui se mange froid

Le Capitaine Veleth vient vous annoncer que le Vice-Conseiller Arano vous demande sur-le-champ pour une affaire urgente.

Adril Arano vous explique qu'il craint pour la vie du Conseiller Morvayn : sa tête a été mise à prix par la famille Ulen de la Grande Maison Hlaalu !! Les raisons sont obscures : Morvayn aurait exécuté une personne de la famille Ulen et ces derniers veulent absolument se venger.

La Grande Maison Hlaalu est une maison Dunmer de Morrowind. Tout en respectant les traditions Dunmer, elle a toujours accueilli avec bienveillance l'Empire (avec ses lois, ses légions, sa liberté de culte, ses échanges commerciaux etc etc...). Ces actions et ses idées engendrèrent la haine des autres Grandes Maisons très hostiles aux non-Dunmer. Lors de la Crise d'Oblivion, l'Empire retira la plupart de ses forces postées en Morrowind pour s'occuper des Portes d'Oblivion qui s'ouvraient sur Cyrodiil. Les Dunmers durent s'organiser et ce sont les Rédoran qui montèrent une armée suffisamment puissante pour contrer l'armée Daédra de Mërunès Dagon. Alors que la Grande Maison Hlaalu, incapable de repousser l'armée Daédra, fût affaiblie et désavouée par la majorité des Dunmers anti-impériaux. A tel point que les Hlaalus perdirent leur place parmi les Grandes Maisons et furent expulsés du Conseil.

En l'an 9564, Vilur Ulen est venu à Corberoc avec l'objectif de s'emparer de la ville. Il avait tenté de monter les habitants contre la Garde Rédoran et d'assassiner le Conseiller Morvayn, en vain. Son complot fût déjoué et Vilur fût exécuté.

Vous allez donc devoir enquêter. Et le meilleur endroit où chercher des rumeurs est l'auberge du Netch Eméché. Geldis Sadri, le tenancier, vous donne alors un moyen très simple de coincer un membre de la famille Ulen : en faisant le gué dans leur Tombeau Ancstral ! En effet, les Dunmer ont pour coutume de faire des offrandes dans leurs tombeaux respectifs :-)

Il vous suffit donc d'entrer dans le Tombeau la nuit et de patienter tranquillement jusqu'à Tílisu Séverin arrive. Elle nie faire partie de la Grande Maison Hlaalu et assure qu'elle ne fait qu'honorer un Dunmer décédé.

Adril Arano est assez étonné que ce soit Tílisu la probable coupable. Et pour ne pas l'accuser à tort, il vous donne la clé qui ouvre son Manoir afin que vous trouviez une preuve concrète.

Tílisu et sa fille Mirri Séverin sont dans le Manoir Séverin. Elles vous attaqueront à vue. Vous ramasserez la clé du coffre des Séverin sur le cadavre de Mirri.

Le coffre-fort est dans la chambre au sous-sol à gauche d'une étagère ; je vous le dit car j'ai mis du temps à le voir !

Vous y trouverez une note  prouvant la culpabilité de la famille Séverin. Dans cette note, les forces Hlaalus sont cachées dans la Citadelle de Marnecendre et Adril vous y envoie immédiatement rejoindre deux de ses meilleurs hommes de la Garde Rédoran.

Sauf que vous ne trouverez que leurs cadavres sur place ! Attention ! Des Assassins de la Morag Tong vous attaquent ! Défendez-vous pour terminer cette quête !!!!

La Morag Tong est une Guilde d'Assassin mais aussi un culte religieux vénérant Méphala. Cette guilde est aussi l'ennemi juré de la Confrérie Noire. Les joueurs de Morrowind s'y sont enrôlés et ont même eu l'occasion de tuer une des Mères de la Nuit de la Confrérie Noire.

Ainsi Vendil Séverin a fait appel à cette Guilde d'Assassins pour l'aider dans ses agissements ... Vous devrez donc faire un joli carnage dans cette citadelle ^^

Sur le corps de Vendil, vous ramasserez la clé de son coffre ... Ne vous évertuez pas à le chercher, il existe bien dans le Creation Kit mais n'a pas été implémenté par les dev !

Le Conseiller Lleril Morvayn sera vraiment reconnaissant pour tout ce que vous avez fait pour lui et pour sa ville. Même si Adril vous a offert une forte récompense en or, Morvayn tient à vous remercier comme il se doit et vous offre carrément le Manoir des Séverin !

Vous voilà désormais citoyen à part entière de Corberoc ! Félicitation ^^

1.3 - Le Balafre

Vous trouverez le livre intitulé *Le Balafre*  au Netch Eméché à Corberoc.

Ceci dit ce livre existe dans plusieurs endroits à Solstheim ^^

Ainsi le pirate Haknir le Balafre aurait caché son trésor quelque part ? Ça tombe bien, les cartes au trésor, ça m'connait !

Votre premier objectif vous dirige vers le Banc d'Haknir. Sur place, le Capitaine des Pirates, du moins soyons plus précis, le cadavre du Capitaine des Pirates vous offre la carte du trésor du Balafre.

Cette carte au trésor est rangée dans l'onglet Div. de votre inventaire et non pas dans l'onglet Livres ... C'est bête mais je croyais à un bug ne la voyant pas dans les Livres !

Cette carte vous révèle 4 croix aux quatre coins de Solstheim. Chaque croix indique l'emplacement d'un coffre ancien contenant une des quatre pièces d'armure du Balafre. Il n'est pas difficile de les trouver ^^ Voici le détail de cette armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque du Balafre	Souffle du Balafre Respiration aquatique <i>Armure +100 si vous portez l'armure du Balafre complète</i>	2	16,5	750	1 Stalhrim
Armure du Balafre	Endurance du Balafre <i>Vigueur +15 pour chaque objet du Balafre que vous portez</i>	7	39	1 000	
Gantelets du Balafre	Animosité du Balafre <i>Quand vous utilisez deux armes en même temps, vos attaques à une main infligent 10 % de dégâts en plus pour chaque objet du Balafre que vous portez</i>	2	11,5	500	
Bottes du Balafre	Butin du Balafre <i>Portage +10 pour chaque objet du Balafre que vous portez</i>	2	11,5	500	

Dans le dernier coffre, vous trouverez aussi la Clé du Tertre de Gyldenhul.

Dans l'entrée du Tertre, un aventurier mort est déjà venu ici pensant faire fortune. En effet sur lui vous lisez une note indiquant qu'ici serait caché le plus grand trésor de tout Solstheim ! Mais vous ne voyez rien d'autre que deux tombes remplies de Stalhrim ...

Pour continuer la quête, vous n'aurez pas d'autre choix que de posséder une pioche nordique antique, la seule capable de briser le Stalhrim. Si vous n'en avez pas, Glover Mallory, le forgeron de Corberoc, vous en donnera une lors de la quête intitulée Pique et pique et colégram, qui se fait très rapidement.

En piochant le Stalhrim dans la tombe de gauche, vous libérez un passage menant vers le tombeau d'Haknir le Balafre. Vous entrerez dans une salle remplie d'or comme jamais je n'en ai vu dans les Elder Scrolls !!!

Puis dans la salle suivante, vous découvrez enfin la tombe d'Haknir le Balafre avec, près de son squelette, un artefact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR	AMELIOR.
Sangalfange	Utilisée avec Animortis, absorbe 15 points de santé et affaiblit parfois l'armure de l'ennemi	48	10	13	1 000	1 ébonite raffinée

Puis Haknir apparaît ... Et il n'est pas content du tout d'avoir été dérangé !!! Il vous enverra toute son armée de pirates ! Ce combat est épique et super, je me suis bien éclatée ^^ En dernier viendront Garuk Rimevent, le quartier-maître, et Thalín Ebenus, le timonier. Puis Haknir n'aura plus personne pour l'aider et c'est dans ces cendres que vous ramassez Animortis, l'autre cimenterie, artefact lui aussi :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR	AMELIOR.
Animortis	Utilisé avec Sangalfange, absorbe 15 points de magie et annule parfois les défenses magiques	46	10	13	1 000	1 ébonite raffinée

1.4 - La descente finale

La première fois que vous entrerez dans la Mine de Corberoc, vous surprendrez une dispute entre Aphía Velothí et son mari Crescius Cérélius. Malgré son grand âge (80 ans !), il veut continuer à explorer la mine à la recherche de la dépouille de son arrière-grand-père, Gratian Cérélius.

Aphia vous explique : l'arrière-grand-père de Crescius travaillait il y a plus de 200 ans pour le compte de la Compagnie de l'Empire Oriental, et c'est en visitant cette mine qu'il périt dans l'effondrement d'un des tunnels. Cette partie du tunnel fût ensuite fermée par la Compagnie par mesure de sécurité. Mais Crescius a retrouvé des affaires ayant appartenu à son aïeul dans un vieux coffre à savoir une clé et une lettre  parlant d'une découverte faite dans la mine. C'est pour cette découverte que la Compagnie de l'Empire Oriental a envoyé Gratian puis fermé cette section. Crescius est persuadé que la Compagnie tente de cacher quelque chose !

Il se fait vieux le pèpère, et ce n'est plus très sérieux pour lui de retourner à la mine ... Alors proposez-lui vos services ^^

Pour accéder à cette section de la mine, vous devrez démolir des planches de bois clouées. Vous entrez ensuite dans une sorte de Tombeau Nordique en ruine. Vous trouvez le squelette de Gratian Cérellius avec à ses côtés son journal  ainsi que la Lame des Skalsangue, un artefact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR	AMELIOR.
Lame des Skalsangue	Lueur rouge <i>Envoie une décharge d'énergie à chaque attaque puissante, infligeant 30 points de dégâts</i>	Infini	16	21	500	1 lingot d'argent

Cette claymore va vous permettre d'ouvrir la porte scellée de façon magique devant vous. Et l'énigme est très simple : il vous suffit d'envoyer un rayon d'énergie vers les fissures lumineuses situées autour de la porte. Lorsque ces fissures sont verticales, faites une attaque puissante pour envoyer la décharge d'énergie ; et lorsqu'elles sont horizontales, faites de même en faisant un pas de côté (gauche ou droite) et ainsi votre personnage dirigera la claymore horizontalement.

Plus loin le Prêtre-Dragon Zahrkriisos vous attend et vous ramasserez sur ses restes son Masque, qui est un artefact !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Zahrkriisos	Furie de Dukaan <i>Augmente la résistance à la foudre de 50 % et les dégâts des sorts de foudre de 25 %</i>	23	9	500	1 ébonite raffinée

Vous remarquerez une petite erreur d'inversion faite par les développeurs sur le nom de l'enchantement du masque : celui de Zahrkriisos possède le nom de l'enchantement du masque de Dukaan et inversement. Mais les enchantements proprement dits sont bien ceux-là ^^

Après ça, vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Aspect draconique !

D'autre part, vous trouverez dans une pièce suivante un Livre Noir intitulé l'Heure du Changement, qui lancera la quête du même nom (voir plus loin).

Lorsque vous serez sorti de la mine puis du Tombeau des Skalsangue, retournez voir Crescius. Il sera heureux d'apprendre qu'il avait raison ! Ce n'est pas un éboulement qui a tué son Gratian mais bel et bien la découverte de ce tombeau que la Compagnie avait scellé ! Il vous offre de l'or en récompense.

1.5 - Une nouvelle dette

Lorsque vous aurez engagé Drovas Relvi en tant que nouvel Intendant de Maître Néloth, un Orc au nom de Mogrul vous accostera à Corberoc. Mogrul vous explique que Drovas lui devait 1 000 po et depuis qu'il est au service du Mage Telvanni, il est intouchable !! Tout ça c'est de votre faute ! Si vous ne payez pas pour Drovas, Mogrul vous enverra ses sbires vous tuer ...

Vous êtes un peu coincé car si vous tuez Mogrul en plein centre-ville vous irez en prison ! A moins d'être très discret.

Sinon vous devrez rembourser la dette de Drovas soit en entier (1 000 po) soit la moitié si votre persuasion a été efficace auprès de Mogrul.

1.6 - Première édition

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".

Cindiri Arano est la femme du Vice-Conseiller Adril Arano de Corberoc. Elle avait envoyé un folio à la librairie Première Édition de la Cité Impériale pour que la reliure soit renouée. Le libraire lui a réexpédié mais elle ne l'a jamais reçu et pour cause : le navire nommé Rafale Stridente chargé du transport a sombré !

Autant vous saurez où se trouve la Rafale Stridente sur votre carte, autant vous n'aurez pas de pointeur même si la quête est active.

Le folio se trouve dans un coffre, à l'intérieur du bateau. C'est une édition spéciale de *La femme de chambre argonienne*  écrite par Crassius Curio.

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, sachez que Crassius Curio était un des Conseillers de la Grande Maison Hlaalu. Il était passionné de théâtre mais aussi de ... disons de plaisirs doux et roses !!! D'ailleurs, il demandait à votre personnage de l'embrasser lors d'une quête ou même ... de vous déshabiller lors d'une autre quête !

Cindiri vous offre un bijou enchanté pour lui avoir ramené le livre.

1.7 - Livraison de gelée

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".

Milore Lenth est alchimiste à Corberoc. Elle a besoin de 5 gelées de Netch. Les Netchs sont de grandes créatures tentaculaires qui semblent flotter dans l'air. Ces animaux ont beau être paisibles par nature, ils peuvent être des adversaires redoutables si vous les dérangez ! La récompense est des potions de bien-être suprême :-)

1.8 - Coup de collier

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".

Féthis Alor recherche des pendentifs de l'Empire Oriental. Vous en trouverez lors de vos explorations, rangés dans des Coffres de l'Empire Oriental, un peu partout dans Solstheim. Il vous offre 500 po par pendentif.



Je vous compléterai petit à petit la liste des lieux où on peut trouver les pendentifs.

- Bosquet de Bridir
- Maison de Hrodulf
- Mine de Corberoc
- Quai de la Côte Nord
- Grotte de Glace
- Au sud-est de la Pierre de l'Eau
- Epave de la Rafale Stridente
- Une petite île au nord-ouest de Frossel

1.9 - Grand nettoyage

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".

Doyen Othreloth ne peut plus utiliser le Tombeau Ancestral situé sous le Temple lors des funérailles. En effet des Engeances des Cendres sont nées des cendres de leurs ancêtres souillant leur mémoire et profanant le Tombeau ! Il vous donne la clé du Tombeau afin que vous les éliminiez toutes et ... Y en a un sacré paquet !!! La récompense est de l'or.

Un des dialogues entre Othreloth et son apprenti Galdrus vous apprendra que le Doyen faisait partie d'une des trius Cendraises de Morrowind :-)

Il y a 200 ans, à l'époque où se tramait l'histoire du jeu Morrowind, les Cendrais étaient répartis dans 4 tribus disséminées dans les endroits hostiles de Vvardenfell. Ces Dunmers avaient refusé de vénérer les Tribuns, Sotha Sil, Vivec et Almalexia, les trois Saints Majeurs adorés par le Temple de l'Empire. Au contraire, ils continuaient de croire en Boéthia, Azura et Méphala, à l'époque nommées les Anticipations et aujourd'hui devenues les Cathartes. La venue d'un héros, le Nérévarine (le joueur ^^), permettra de mettre fin au règne des Faux Tribuns et de rétablir les Daédras. Pour en savoir plus vous pouvez lire les livres du jeu Morrowind : Les Anticipations 📖 et La Maison des Troubles 📖 ; ainsi que celui que l'on trouve dans Dragonborn Les Cathartes 📖.

1.10 - Pique et pique et colégram

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".

Glover Mallory est le forgeron de Corberoc ; et c'est aussi le frère de Delvin de la Guilde des Voleurs ! D'ailleurs vous aurez remarqué la Marque Noire sur le côté de la porte de son magasin ^^

Un certain Crescius Cereilius lui a volé sa pioche et pas n'importe laquelle ! C'est une pioche nordique antique capable de briser le Stalhrim ! Crescius vous la remettra mais il sera assez en colère : Glover l'aurait volée au Skaals !

Lorsque vous ramènerez la pioche à Glover, ce dernier vous la laissera ; et elle vous sera très utile ! Vous pourrez piocher du Stalhrim !

1.11 - Acquiescement

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".

Glover Mallory a un petit problème ... En effet, il a laissé rentrer chez un Breton au nom d'Esmond Tyne pensant qu'il faisait aussi partie de la Guilde des Voleurs. Sauf que ce fourbe lui a volé sa formule d'Ostalium amélioré !!! Glover sait qu'Esmond fait de la contrebande avec les Riekels du Château de Karstaag. Et effectivement, vous trouverez son cadavre dans les Grottes du Château.

Glover vous donne la clé de sa maison ainsi que celle ouvrant son sous-sol. Vous pourrez alors prendre son armure Gardenoir qui est unique !

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Capuchon de Gardenoir	Voix du Gardenoir <i>Les prix sont 25 % plus intéressants</i>	2	18	400	1 cuir
Armure de Gardenoir	Poches secrètes du Gardenoir <i>La capacité de port augmente de 50 points</i>	7	33	600	
Gants de Gardenoir	Mains agiles du Gardenoir <i>Le crochetage est facilité de 40 %</i>	2	8	200	
Bottes de Gardenoir	Passe-passe du Gardenoir <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 40 %</i>	2	13	200	

En fait, cette armure n'est pas si unique que ça puisqu'elle réapparaît au bout de quel temps dans la maison de Glover ! Vous trouverez aussi une lettre  où vous comprendrez que Saphir, la Nordique vivant à Faillaise, n'est autre que sa fille ! Et Valentin me précise encore qu'en remettant la lettre à Saphir, elle vous offre une pierre précieuse en remerciement ^^

Quant à moi j'ajoute un détail : une fois la formule apportée à Glover, vous pourrez fabriquer les pièces d'armure d'ostalium amélioré dans n'importe quelle forge !

1.12 - Une histoire de goût

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".

Geldris Sadri est le tenancier de l'auberge le Netch Eméché de Corberoc. Il a modifié la recette de son Sujamma et vous demande de distribuer 10 échantillons afin de faire venir la clientèle. La récompense est de l'or.

1.13 - Prohibition

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 Veledh vous explique que certains de ses hommes boivent du Vin de Tisebraise. Le problème est que ce vin provoque une certaine dépendance. Vous trouverez le baril contenant ce vin entre deux maisons en ruine située à côté du Bâtiment Abandonné. La récompense est de l'or.

1.14 - Jusqu'à plus soif

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".

Brasa Drel est une ancienne mineuse. Mais depuis que la mine est fermée, elle a sombré dans l'alcoolisme. A tel point que le tenancier du Netch Æméché, Geldís Sadri, lui interdit d'entrer dans son établissement ! Alors vous pouvez essayer de le convaincre (par différentes manières). Brasa vous offrira une arme enchantée en remerciement.

1.15 - Les loups-garous de Solstheim

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.

D'autre part cette quête ne s'active que si vous êtes un loup-garou.

Si vous écoutez les rumeurs de Geldís Sadri, le tenancier de l'auberge du Netch Æméché, vous apprendrez qu'une meute de loups-garous a été vue dans les montagnes ; il vous conseillera d'en parler aux chasseurs de l'Éperon de Givrelune.

Mais vous aurez aussi la visite au cours de vos promenades sur Solstheim d'un chasseur qui vous reconnaîtra comme l'un des leurs. Il vous dit que la meute de Majní accueille volontiers les étrangers.

C'est Rakel qui vous accueillera la première. Et c'est auprès de Majní que vous pourrez acheter 4 anneaux uniques :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau sanguinaire	Soif de sang de Givrelune <i>Sous forme bestiale, vos attaques infligent 50 % de dégâts supplémentaires, mais vous subissez également 50 % de dégâts en plus</i>	1 500
Anneau lunaire	Hurllement de Givrelune <i>Augmente la durée de vos hurlements de 25 %</i>	2 250
Anneau d'instinct	Instinct de Givrelune <i>Lorsque vous passez en forme bestiale, le temps semble ralentir autour de vous pendant 20 secondes</i>	3 000
Anneau de la chasse	Prédateur de Givrelune <i>Votre santé se régénère lorsque vous êtes sous forme bestiale</i>	3 500

2 - VILLAGE SKAAL

2.1 - Une nouvelle source de Stalhrím

Si vous écoutez les rumeurs, vous apprendrez que le forgeron du village Skaal a disparu ...

Arrivé sur place, vous surprenez une conversation entre Déor Hachebois et Fanari Forte-Voix, le chef du village, au sujet de Baldor Taille-Fer qui est parti et n'est toujours pas revenu. Déor est inquiet contrairement à Fanari qui est persuadée qu'il finira par rentrer au village.

Déor vous explique que Baldor est l'unique forgeron du village. Il a disparu depuis quelques temps et il vous même que le jour de sa disparition, il a aperçu deux Elfes traîner un paquet derrière eux. Mais il n'y a pas prêté plus attention pensant que c'était deux chasseurs (nombreux dans cette région).

Ces Elfes marchaient en direction du sud-ouest. Et en suivant leur traces, vous arrivez devant une cabane abandonnée où des Thalmors montent la garde. Ils ne négocieront pas en vous voyant et si vous approchez trop près, ils vous attaqueront ! L'un d'eux possède la clé qui ouvre la cabane.

Baldor est ligoté à la cave. Il vous explique que les Thalmors sont dirigés par un certains Ancarion. Ils ont trouvé une carte indiquant un gros gisement de Stalhrím, et comme seuls les forgerons Skaals savent le forger ... Ils l'ont donc enlevé ! Et dans sa propre maison !

Baldor a été emmené dans un navire accosté sur le Quai de la Côte Nord ; Ancarion devrait encore y être ... Et effectivement, il possède une carte indiquant le gisement de Stalhrím. Baldor vous y envoie afin que vous lui rameniez du minéral ^^

Attention ! Seule une pioche nordique antique est la seule capable de briser le Stalhrím. Si vous n'en avez pas, Glover Mallory, le forgeron de Corberoc, vous en donnera une lors de la quête intitulée Pique et pique et colégram, qui se fait très rapidement.

2.2 - L'héritage perdu

Après avoir secouru Baldor, vous pouvez aller faire un tour dans la Grande Salle pour y rencontrer Tharstan. Ce vieil homme est un historien qui étudie le peuple Skaal. Il a même écrit un livre intitulé *Les enfants du Créateur* 📖.

Tharstan a découvert une nouvelle ruine nordique, le Tombeau de Vahlok, et il vous demande de l'accompagner ^^

Lorsque vous arrivez, Tharstan est déjà là ! Il a déjà examiné la première grande salle. Il vous montre une tablette gravée avec un interrupteur. Les inscriptions en langue draconique disent : Un sacrifice vous rapprochera de votre but. En contrebas, vous voyez un trou assez profond avec des grilles qui vous empêchent de tomber dans le brasier qui brûle tout au fond. Enfin, quelques cadavres Draugr gisent par-ci par-là. Ainsi, l'énigme est assez simple : tirez un cadavre Draugr pour le placer sur les grilles, puis actionnez l'interrupteur. Les grilles du trou s'ouvriront et le Draugr tombera dans les flammes. Ce "sacrifice" vous ouvrira les grilles des portes situées au sud et au nord du tombeau !

Commençons par nous diriger vers la grille située au nord. Vous arrivez dans une salle avec des dalles piégées au sol. Tharstan vous explique que l'énigme ici est : *Suive le chemin, ne revenez pas sur vos pas*. Plutôt simple ! Marchez sur les dalles en formant un zigzag afin de toutes les activer sans avoir à repasser deux fois sur la même :-). Les grilles se baisseront vous permettant d'arriver face à un Mur de Puissance. Votre acolyte vous explique que le texte parle d'un Gardien respecté des humains et des dragons. Avant de revenir dans la salle principale, n'oubliez pas de ramasser la partie droite de la Griffes d'Améthyste sur le cadavre du Seigneur Draugr !

Vous apprenez le premier Mot de Puissance LOYAL 𐌺𐌹𐌿𐌶𐌹 du Cri Furie combative ^^

Ensuite continuons vers le sud où une troisième énigme vous attend. Vous arrivez dans une pièce où un grand pilier central est entouré de 3 piliers plus petits portant sur leur sommet ce qui est appelé une Pierre d'Impact. Tharstan vous dit que l'énigme ici est : *Tous les hommes doivent mourir, souvent par leurs propres armes*. En examinant le pilier central, vous voyez qu'il est pyramidal à 3 côtés et que chaque côté correspond à une arme : rouge pour le guerrier représenté par une épée nordique antique, vert pour l'archer représenté par un arc et des flèches nordiques antiques et bleu pour le mage représenté par un bâton de flamme. La solution est simple : utilisez ces armes sur les Pierres d'Impact correspondantes :-). La salle suivante possède un Mur de Puissance. Tharstan vous explique qu'il est question d'un mystérieux Gardien qui aurait vaincu un Traître au nom de Miraak. Ici aussi, n'oubliez pas de ramasser la partie gauche de la Griffes d'Améthyste sur le cadavre du Seigneur Draugr !

Vous apprenez le second Mot de Puissance BRAVOURE 𐌸𐌺𐌹𐌶𐌹 du Cri Furie combative ^^

Une fois les deux moitié de Griffes en poche, vous aller pouvoir ouvrir les grilles de la cage centrale de la pièce principale. Tharstan vous dit que l'énigme suivante a le mérite d'être claire : *Gardez le cap. S'arrêter, c'est mourir*. Dès que vous aurez actionné l'interrupteur, des sortes de plateformes bleutées magiques apparaîtront et constitueront un pont qui vous permet d'avancer. Et ne traînez pas ! Car les dalles finissent par disparaître et ne seront actives indéfiniment que lorsque vous aurez atteint le palier suivant ^^ . Vous devrez vous amuser à ce petit jeu 4 fois de suite et à chaque fois, il vous faudra être de plus en plus rapide voire même courir vous la dernière épreuve ! Pas de panique si vous tombez, vous pourrez remonter. Vous serez juste accueilli par des Ombres Corrompues.

Enfin, vous arrivez dans la Chambre aux Histoires. Vous pourrez ouvrir la porte circulaire en assemblant des deux parties de la Griffes Améthyste mais malheureusement, il vous manque la combinaison des symboles pour déverrouiller la serrure ! Tharstan va déchiffrer les gravures sur les murs, ce qui va grandement vous aider ; il vous dit :

- Le premier symbole semble être en rapport avec la brise ou peut-être le vent. : l'aigle.
- Le second est associé au ciel nocturne et à la lune. : le loup.
- Et le troisième a un lien avec le feu. J'ai aussi trouvé le mot écaille. : le dragon.

Enfin, Vahlok le geôlier se réveille et ses sorts de feu sont dévastateurs !!! Mais vous devrez combattre ce Prêtre-Dragon loyal ! C'est lui le fameux "Gardien" qui terrassa Miraak le Traître !

Vous apprenez le troisième et dernier Mot de Puissance INSPIRER 𐌺𐌹𐌿𐌶𐌹 du Cri Furie combative ^^

Tharstan vous récompensera en or pour l'avoir aidé à explorer ce tombeau.

En tout cas, pour un historien, il n'est pas très doué dans les recherches !!! En effet le livre intitulé "Le Gardien et le Traître" 📖 peut se lire notamment dans la Grande Salle, posé sur une table !

2.3 - Les liens du sang

Lupe Sang-Éroce est dans le Village Skaal. Lui et son frère Torkild étaient les Chasseurs Alphas de la tribu mais ce dernier a fui le village. En effet, la routine du village ne l'intéressait plus et il aspirait à devenir plus fort et plus puissant. Lupe est persuadé qu'il s'est volontairement transformé en Ours-Garou.

Vous finirez par rencontrer Torkild au hasard de vos voyages. Et effectivement, il se transformera devant vous en Ours-Garou vous forçant à la tuer. N'oubliez pas de ramasser la lettre 📖 pour son frère sur son cadavre.

Lupe Sang-Éroce vous enseignera un point en Archerie, Parade, Armure Lourde et Arme à Une Main en récompense.

2.4 - Morven

Le véritable nom de cette quête dans le Creation Kit est "Skaal Village Dialogue" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Morven vous raconte comment ses parents se sont rencontrés. Sa mère, Béra, a quitté le Village Skaal pour suivre son mari vers Bordeciel. Morven a retrouvé dans les affaires de sa mère un collier que lui avait offert son père à leur mariage. Elle vous demande de le remettre à Runil, le Prêtre d'Arkay d'Espervine, afin qu'il le place sur la tombe de Béra. Après votre petite expédition à Bordeciel, Morven vous donne une pièce d'armure en remerciement.

2.5 - Le fils d'Edla

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.

Edla vous parle de son fils Nikulas qui veut quitter le village ; elle a eu beau tenter de le convaincre que le monde est dangereux et cruel, il ne l'écoute pas !

Nikulas s'ennuie dans son village. Il veut être un aventurier ! Mais vous devrez le convaincre de rester auprès de sa mère par divers moyen (persuasion, intimidation, corruption). Et en cas de réussite, cette dernière vous donne 15 plantes ne poussant que sur Solstheim (5 Choucards, 5 Mousses-parasols et 5 Cosses cendrées).

3 - THIRSK

La Salle des Banquet de Thirsk est bien connue des joueurs de Bloodmoon. Elle avait été traduite à l'époque par la Salle à Hydromel car son petit nom anglais est "Thirsk Mead Hall". Je vais vous en conter l'histoire car ça en vaut la peine :-)

Ainsi, durant l'Ere Troisième, Thirsk a été fondée par un petit groupe de Skaal qui décida de quitter leur village natal pour vivre comme bon leur semblait sans les contraintes imposées par les règles de leur village et de leur religion. Des Hippies quoi ! Ils construisirent une grande maison nordique en bois qu'ils nommèrent la Salle à Hydromel où ... l'Hydromel y coule à flot, où les trophées de chasse y sont exposés et où on y fait la chouille toutes les nuits !!!

Sauf que toute cette agitation a réveillé le terrifiant Udyrfrykte ! Cette créature massacra la moitié des nordiques avant d'être maîtrisée et enfermée dans une prison de glace par un mage nommé Eldrid. Sacrée bestiole, voyez plutôt :



Ensuite, après avoir reconstruit Thirsk, Hrothmund le Rouge et Drengir Heaume-de-Bronze s'affrontèrent pour régner sur Thirsk. Sauf que Drengir n'a jamais eu le temps de prouver ses valeurs, Hrothmund le décapita net et sans discussion avec sa hache !

Hrothmund le Rouge régna pendant 21 années jusqu'à ce qu'il défie Ondjage, un grand loup blanc qui n'en fit qu'une bouchée. Depuis, sa hache est entreposée dans son Tertre. Et la tradition veut que le futur chef de Thirsk vienne s'y recueillir afin de recevoir la bénédiction d'Hrothmund pour diriger Thirsk.



Au moment où le joueur intervenait dans Bloodmoon, la Salle à Hydromel était à nouveau attaquée par l'Udyrfrykte ; et le chef actuel, Skjoldr Vif-Loup, s'y fit tué d'un coup de griffe ! Heureusement que vous étiez là pour massacrer une bonne fois pour toute la terrrrrrriiiiible bête ! Le joueur devenait alors le chef de Thirsk, béni par l'esprit de Hrothmund :-). L'histoire de

Thírsk était contée dans ce livre qu'on pouvait lire dans Bloodmoon et qui était intitulé "Thírsk, une Histoire - Revue" écrit par Beréditte Jastal à l'époque (cet écrivain Bréton habitait dans la Salle à Hydromel).

Depuis divers chefs se sont succédés ; puis 200 ans plus tard, c'est Bujold l'Indigne qui est à la tête de la Salle des Banquets (désormais traduite ainsi). Depuis une nouvelle édition du livre "Histoire de Thírsk" a été publiée revue et corrigée où les exploits du joueur de Bloodmoon furent malheureusement oubliés :-)

Lorsque vous arriverez près de la Salle des Banquets pour la première fois, vous serez accostés par un Ríkelín. Vous devez savoir que si vous choisissez de les aider, vous ne pourrez pas faire les quêtes du groupe de Bujold l'Indigne par la suite !

3.1 - Le chef de la Salle des Banquets

En vous approchant de la Salle des Banquets de Thírsk, un Ríkelín vous abordera en vous demandant de le suivre. Il vous conduit à l'intérieur de la Salle des Banquet auprès de son chef.

Un petit aparté sur les Ríkelíns : ces espèces de petits gobelins étaient déjà présents dans le jeu Bloodmoon. En fait leur histoire est très floue. Dans Bloodmoon, Rísí Crínière-de-glace vous disait que : *Ce sont des créatures maléfiques. Certains les appellent les Falmers, et soutiennent qu'ils sont de la famille des autres elfes. Je ne sais rien à ce propos, mais je sais qu'ils sont malfaisants. Certains sont assez intelligents pour parler, même si ce qu'ils racontent est incompréhensible. Mais on sait aujourd'hui que l'histoire des Falmers est tout autre ! Les Ríkelíns seraient des sortes de Gobelins des Neiges.*



Le dialogue entre vous et le Chef Ríkelín est très sommaire lol mais vous finissez par comprendre qu'il a besoin de vous pour retrouver et ramener une *Grande Bête* appelée Bilgemuck. Pour cela, il vous explique que vous aurez besoin de viande afin de l'appâter et pour qu'ensuite il vous suive jusqu'à Thírsk. Ainsi soit vous chassez un gibier (n'importe lequel), soit vous achetez de la viande au Village Skall non loin d'ici. Bilgemuck est en fait un grand sanglier hirsute (ou Sangliogre) qui vous suivra comme un ti chien dès que vous lui aurez offert de la bonne viande-à-sa-mémère-oh-oui-c'est-un-bon-sanglier-ça.

Ensuite le Chef des Ríkelíns vous demande de *l'herbe rouge pour danse divine*. Et cette plante qui les fait rigoler n'est autre que du Choucard qui pousse dans la cendre au sud de l'île, donc très facile à récolter. Il vous en faudra 10 et les plantes ne sont pas décomptées lorsque vous les cueilliez.

Après ça, le Chef des Ríkelíns vous soumet une dernière requête : tuer les Nordiques qui campent au sud de la Salle des Banquets. En fait ce groupe mené par Bujold l'Indigne était les heureux habitants de la Salle des Banquets ... Mais trop d'Hydromel, trop de bouffe et surtout trop peu de combat les ont rendus incapables de se défendre face à une petite horde de Gobelins !!!!

Pour que la quête continue, il faut accepter de l'aider en choisissant *Allons-y* ; car si vous hésitez, le dialogue se ferme et le curseur reste sur la tête du chef.

Le Chef descend enfin de son trône pour sortir haranguer ses ... heu ... J'allais écrire "ses hommes" mais on se contentera d'un "ses gobelins" LOL ; bref, il leur dit : *Roo cha ! Froo ha cawasy jo la. Karoo taray pelfrík ? Felgír paw tuwaní barj. Goora ! Goora ! Goora !* Ça motive hein ?

Vous aidez donc les Ríkelíns à éliminer une bonne fois pour toute les 5 Nordiques qui habitaient autrefois la Salle des Banquets. Le plus drôle est que dans ma partie, le Chef est resté caché dans un coin le temps que les Nordiques soient morts ... Un Ríkelín peu courageux celui-là !!!

Après le combat, le Chef des Ríkelíns se méfiera de vous et quelle que soit votre réponse, vous devrez le tuer et vous deviendrez par la même occasion le Chef de la Salle des Banquet de Thírsk !!!

Aucune récompense, aucun prestige si ce n'est la possibilité de demander à un de vos Ríkelíns de vous suivre dans vos aventures ...

En terminant cette quête, les suivantes ne seront pas réalisables !

3.2 - Reprenez Thírsk

La première fois que vous arrivez au Camp de Bujold, au sud de Thírsk, vous surprenez une conversation entre Bujold l'Indigne et Kuvar, son mari. Ce dernier veut reprendre la Salle des Banquets alors que sa femme refuse de les conduire à la mort car elle sait que personne n'est suffisamment prêt à se battre. Surtout pas cet alcoolo d'Elmus !!!!

En tout cas, elle sera vraiment ravie que vous lui proposiez votre aide ! Ainsi elle motive le petit groupe et vous partez tous en direction de Thírsk pour décimer la horde de Ríkelíns qui s'y est installé !

Après le combat, Bujold vous demande une autre requête : que vous l'accompagniez dans le Tertre de Hrothmund en tant que Témoin lorsqu'elle demandera la bénédiction de Hrothmund pour diriger Thírsk à nouveau.

Sauf qu'à sa grande surprise, l'Esprit de Hrothmund refuse de lui donner sa bénédiction ! Il lui dit que son indolence les a conduits à l'exil et qu'elle a laissé ses guerriers s'affaiblir. Il ajoute qu'il vaut mieux ne pas avoir de chef qu'avoir un mauvais chef !

Sauf qu'elle fait fi de la décision de Hrothmund ! Elle est persuadée être la plus qualifiée pour diriger Thírsk ! Elle vous demande de ne jamais dévoiler ce que vous venez d'entendre.

Vous avez donc le choix :

- d'accepter de vous taire et donc de mentir à Kuvar qui vous interrogera lorsque vous rentrerez à Thírsk.
- d'accepter de vous taire mais de tout raconter lorsque vous parlerez à Kuvar ; Bujold sera alors bannie de Thírsk.
- de refuser directement et vous serez obligé de tuer Bujold. Ensuite à vous de voir si vous voulez continuer à dire la vérité à son mari Kuvar ou au contraire de lui mentir.

Quand tout sera terminé, vous n'aurez aucune récompense pour tous vos efforts ...

Dans le livre intitulé "Histoire de Thírsk, revue et corrigée" , Bujold était surnommée l'Intrépide et non l'Indigne avant qu'elle ne sache plus diriger son groupe !

3.3 - L'Hydromel de Cendraie

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Elmus Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Elmus est un guerrier Nordique qui campe mais qui surtout boit au Camp de Bujold. Et justement l'Hydromel lui manque terriblement, spécialement celui de Cendraie !! Vous trouverez des bouteilles par terre dans la Salle des Banquets, près du trône du Chef des Ríkelíns. Elmus vous récompensera généreusement en or ^^

3.4 - Des genièvres pour Elmus

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Elmus Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Une fois qu'Elmus sera retourné dans la Salle des Banquets, il se remettra à fabriquer de l'Hydromel. Or il aurait besoin d'un arôme pour lui donner un peu de goût et il vous demande de lui ramener de la genièvre. Une seule suffira pour recevoir de l'or en récompense ^^

3.5 - Stalhrím et Eboníte

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Halbarn Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Halbarn Fertoíson est le forgeron de Thírsk. Il aura réussi à nettoyer la forge que les Ríkelíns auront mis à sac mais il vous demande de lui ramener du stock de minéral à savoir 10 minéraux de Stalhrím et 15 Ebonítes raffinées. La récompense est de l'or.

3.6 - Les lances de Ríkelíns

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Hilund Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Hilund vous demande de lui ramener 50 lances de Ríkelíns. Elle veut exposer ses lances dans la Salle des Banquets pour que personne n'oublie ce qu'il s'est passé. La récompense est de l'or.

Néloth vous explique qu'Ildari était son apprenti avant Talvas. Elle s'était portée volontaire pour l'une de ses expériences sur les Cœurs de Pierre : lui implanter un Cœur de Pierre dans sa poitrine mais elle n'a pas survécu !

Sauf que Maître Néloth est bien abasourdi d'apprendre que le cercueil était vide ! Il lance immédiatement une divination *J'en appelle aux pouvoirs du soleil, des lunes et des étoiles. Ildari Sarothril, montre-toi !* qui lui indique que son apprenti est dans la Tour de l'Apex. Partez la tuer et arrachez-lui son Cœur de Pierre de sa poitrine !!

Vous trouverez 3 volumes du journal d'Ildari dans la Tour de l'Apex que je vous ai réunis en un 📖. Et si vous avez fait la quête intitulée "La marche macabre", vous avez déjà entendu parler d'Ildari Sarothi ^^

Dans la Tour de l'Apex, vous pourrez libérer Niyra. Elle vous explique que l'équipe de mineurs qui travaillait dans la tour l'a recueillie blessée et soignée. Et pour seul remerciement, Ildari les a attaqués en pleine nuit et torturés !

Ildari morte, Néloth sera soulagé. Il vous offre un bâton enchanté en récompense et fait de vous un membre de la Grande Maison Telvanni ! Ce titre *pompeux* vous permettra juste d'avoir un lit et un coffre personnel à Tel Mithryn ^^

4.6 - Cœurs de Pierre

Maître Néloth vous donne 250 po en échange d'un Cœur de Pierre.

4.7 - Cobaye (1^{ère} partie)

Maître Néloth aimerait faire une petite expérience sur vous. Et si ça ne vous dérange pas de servir de cobaye à ce Mage fou alors pourquoi pas ? Il vous dit que son expérience sur vous devrait créer un lien spectral entre votre énergie vitale et le domaine des Aédras. Il ajoute que votre vigueur, votre force et votre endurance seraient amplifiées ...

Sauf qu'il ne se passe rien de tel ! Il vous demande de surveiller les effets secondaires éventuels.

Vous vous apercevrez vite qu'au moindre contact avec de l'eau (la pluie ou si vous allez nager) diminuera votre Santé de 25 points ! Vous serez dédommagé en or et le sort sera conjuré ;-)

4.8 - Cobaye (2^{ème} partie)

Cette fois-ci, Maître Néloth travaille sur un sort de Silence et il aimerait bien le lancer sur vous :-D

Vous serez plongé dans le noir ... Vous entendez Talvas arriver, il est paniqué et dit : *Pourquoi a-t-il des excroissances qui lui poussent sur les yeux ?* ... Et Néloth de rajouter : *Essayez de faire bouger les tentacules qui ont poussé à la place de vos yeux.* HAHHA Très drôle les gars !!!

Heureusement les effets ne durent pas ! Maître Néloth vous remercie en vous offrant de l'or en récompense.

4.9 - Vent et Sable

Maître Néloth veut que vous lui rameniez le livre intitulé *Vent et Sable* 📖. La récompense est de l'or ; et Talvas, son apprenti, pourra vous vendre le sort *Aura d'Impulsivité* quelques jours plus tard (quand Néloth l'aura mis au point ^^).

4.10 - Savoir perdu

Cette quête s'enclenche à chaque fois que Maître Néloth a découvert un Livre Noir :

- Le Livre Noir intitulé *Le régent au teint jaune* est dans le Tertre de Blanchecrête.
- Le Livre Noir intitulé *Les légendes inconnues* est dans la grotte de Benkongerike.

Je ne développe pas les cheminements ici pour chaque livre, voir les quêtes des Livres Noirs pour tous les détails ^^

Après lui avoir ramené le Livre Noir demandé, Néloth vous offre de l'or en récompense.

4.11 - Les bâtons d'Azra

Maître Néloth vous demande de lui ramener un des Bâtons d'Azra. Azra Noxmanus était un des premiers Mage des Ombres, pionnier dans le domaine de l'enchantement de bâton. Après lui avoir rapporté le Bâton, Maître Néloth vous en offrira un de sa collection personnel.

4.12 - Remède pour une tour

Maître Néloth a demandé à sa mycologue Elynéa Mothren de réparer sa tour. Elle a besoin de trois racines noueuses trempées dans la source de la Rivière Harstrad. Mais l'endroit est infesté de Sprigganes ! Alors si vous lui proposiez vos services ?

Vous récolterez les racines noueuses sur les cadavres de Sprigganes ; mais vous pouvez aussi vous en procurer chez les Alchimistes. Une fois en votre possession, il vous faudra entrer dans la Grotte de l'Harstrad pour les tremper dans la source.

Ensuite Elynéa vous demande de planter une racine trempée dans le mur flétri de Tel Mithryn.

Vous recevrez des potions en récompense ^^

4.13 - Chasse et cueillette

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".

Elynéa Mothren a besoin de divers ingrédients d'alchimie à savoir : un Cœur de Daédra, un Orteil de Géant, une Serre d'Harfreuse, de la Poussière de Vampire, un Cœur de Ronce et du Sel du Néant. Elle vous payera à chaque ingrédient rapporté.

5 - SOLSTHEIM

5.1 - Sorti de terre

Cette quête peut démarrer de deux façons : en écoutant les rumeurs de Geldris Sadri, le tenancier de l'auberge le Netch Eméché de Corberoc ou en lisant le livre intitulé *Le Déclin d'Ahzidal* 📖.

Le Tertre de Kolbjorn est complètement enseveli par les cendres. Ralis Sedarys est un explorateur qui s'évertue à mettre à jour les ruines de ce Tertre afin de récupérer les Reliques d'Ahzidal. Mais il a beaucoup de mal à excaver les lieux : les tempêtes des cendres rebouchent plus vite qu'il ne peut creuser ! Et il n'a pas les moyens d'embaucher des mineurs. Vous pouvez alors lui offrir votre aide en lui donnant 1 000 po afin qu'il engage une équipe.

1^{ère} visite

Ensuite attendez que Ralis vous écrive un courrier vous demandant de venir au plus vite.

Il vous explique que les mineurs ont bien travaillé et ont bien excavé une première salle du tertre ... Sauf qu'ils ont réveillé des Draugrs !! Tous les mineurs sont morts, Ralis Sedarys est le seul survivant !

D'ailleurs quand je suis allée le voir à ce moment-là, il était cloîtré dans sa tente ... Je comprends mieux pourquoi XD

Il vous demande deux choses : d'une part éliminer tous les Draugrs réveillés et d'autre part trouver une issue car cette salle semble être une impasse alors qu'un tombeau nordique est toujours bien plus grand et labyrinthique que ça !

Abatre les Draugrs présents dans le Tertre de Kolbjorn sera très simple. Ensuite trouver une issue à cette impasse sera un jeu d'enfant si vous examinez le très joli (et unique !) crâne sculpté et ensanglanté posé sur une petite plateforme :-)

N'oubliez pas de vous servir en ramassant les bottes de marche sur l'eau d'Ahzidal, une pièce d'armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bottes de marche sur l'eau d'Ahzidal	Marche sur l'eau Permet de marcher sur l'eau Enchantement +10 si vous portez quatre des Reliques d'Ahzidal	9	14	1 125	1 lingot d'acier

Lorsque vous sortirez du Tertre, Ralis sera lui aussi sorti de sa tente XD. Il lui faut maintenant recruter à nouveau des mineurs ! Et ça ne va pas être si simple avec le massacre qui vient de se produire ... A moins de mieux les payer ! Vous donnez alors 2 000 po à Ralis pour qu'il puisse continuer son excavation.

2^{ème} visite

Puis vous recevrez un second message sur lequel est écrit que Ralis vous demande immédiatement ! Et vous savez quoi ? Toujours ces satanés Draugrs qui terrorisent les mineurs !!!! Ralis vous demande de retourner dans le tertre pour chercher les survivants et tuer les Draugrs réveillés.

Vous trouverez Bradyn et Mireli ... morts. D'ailleurs, près du cadavre de Mireli, vous avez une pièce secrète dont l'ouverture s'actionne avec une poignée : vous y trouvez l'Anneau unique de Nécromancie d'Ahzidal :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau de nécromancie d'Ahzidal	Nécromancie d'Ahzidal <i>Lorsqu'une créature que vous avez réanimée subit des dégâts, elle explose en infligeant 50 points de dégâts de glace et meurt</i>	1 100

Après ce second incident, Ralis voudra engager des mercenaires qui protégeront les mineurs. Il vous demande alors 3 000 po pour financer les embauches ...

3^{ème} visite

Vous recevrez une troisième lettre de Ralis Sedarys ... Et lorsque vous lui parlerez il vous dira : J'ai comme une impression de déjà-vu, mais ça veut dire qu'on commence à être bien rodés ... Ben voyons. Certes les mercenaires qu'il a engagés ont bien fait leur travail, du moins ceux restés en vie ! Mais c'est à vous que revient le sale boulot ;-)

A ce moment-là, vous entendez le Mur de Puissance chanter ... mais patience ! Vous pourrez bientôt le lire :-)

Vous trouverez les Gantelets de protection d'Ahzidal, une pièce d'armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Gantelets de protection d'Ahzidal	Protection d'Ahzidal <i>Vos protections perdent 25 % d'efficacité, mais absorbent 50 % de la magie des sorts lancés sur vous</i>	6	14	1 750	1 lingot d'acier

Dans la pièce où vous voyez les dalles s'illuminant à votre passage, arrangez-vous pour courir en zigzag afin de toutes les allumer pour ouvrir la grille menant à l'Anneau d'arcane d'Ahzidal, unique ; vous pourrez le prendre facilement en portant les bottes !

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau d'arcane d'Ahzidal	Permet de lancer les sorts Embrasement et Gel	1 425

Une fois les Draugr renvoyés en Sovngarde, Ralis vous réclame 5 000 po pour poursuivre les recherches !!! Et vous n'avez pas d'autre choix que de payer pour continuer la quête XD

Dernière visite

Vous recevrez une quatrième et dernière lettre de la part de Ralis. Comme toujours, il vous demande au plus vite. Et lorsque vous arrivez au campement, tout le monde est mort, massacré.

En lisant le journal de Ralis Sedarys 📖, notamment le volume 23, vous comprenez qu'il est sous l'emprise d'Ahzidal. Alors retournez dans le Tertre de Kolbjorn !

Le tertre est complètement excavé ! Vous avez enfin accès au Mur de Puissance situé dans l'entrée pour apprendre un des Mots de Puissance du Cri Cyclone :-)

Vous pouvez continuer vers les salles qui vous étaient bloquées jusque-là. D'ailleurs, dans la salles avec les trois trônes, n'oubliez pas de ramasser l'Armure du châtiment d'Ahzidal, une pièce d'armure unique, avant de continuer par l'escalier en colimaçon :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Armure du châtiment d'Ahzidal	Châtiment d'Ahzidal <i>Faible chance de paralyser les ennemis qui vous attaquent au corps à corps</i>	38	40	2 750	1 lingot d'acier

Dans la petite salle suivante, vous ouvrez les grilles pour récupérer le Heaume de Vision d'Ahzidal, une pièce d'armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Heaume de Vision d'Ahzidal	Vision d'Ahzidal <i>Augmente de 25 % le coût des sorts de conjuration et de runes, mais améliore leur portée</i>	6	19	1 250	1 lingot d'acier

Puis vous arrivez dans une pièce où Ralis Sedarys tente de réveiller le Prêtre-Dragon Ahzidal ... Et il réussit forcément ! Il ne vous reste plus qu'à le tuer pour récupérer son Masque, qui est un artefact !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Ahzidal	Rage d'Ahzidal <i>Augmente la résistance au feu de 50 % et les dégâts des sorts de feu de 25 %</i>	23	9	500	1 ébonite raffinée

Si vous n'avez pas tué Ralis dans le combat contre le Prêtre-Dragon et sa petite armée de Draugr, il viendra vers vous pour s'excuser de tout ce qu'il a fait. Il ne se souvient de rien ! Il était sous l'emprise d'Ahzidal. Il a vraiment honte de lui et part pour Corberoc. Vous pourrez lui demander de vous accompagner dans vos aventures ; et en tant que compagnon, si vous ouvrez son inventaire, vous pourrez lui prendre Feralgide, sa pioche nordique antique unique ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
Feralgide	Inflige 15 points de dégâts à la santé et à la vigueur des cibles, qui ont aussi une faible chance d'être complètement gelées	46	10	5	500

Cette pioche vous permet de récolter du stalhrím ^^

5.2 - Le guerrier d'ébonite

Lorsque votre personnage aura atteint le niveau 80, un mystérieux guerrier, entièrement vêtu d'un set d'armure complet en ébonite, vous abordera dans n'importe quelle grande ville.

Il a tout fait, tout accompli ... Il n'a plus d'ennemi à tuer, ni de défis à relever ... Alors il vous supplie de l'envoyer à Sovngarde ! Bah pourquoi pas ? Il vous donne alors rendez-vous sur les lieux de son dernier tour de garde. Cet endroit se situe dans les montagnes au nord-est de Faillaise.

Le gaillard est relativement puissant, mais comme vous le rencontrez au niveau 80, vous êtes, vous aussi, très puissant et très bien équipé. Alors du nerf !!!!

Vous récupérerez sur son cadavre son set complet d'armure en ébonite enchantée sans compter ses armes et ses bijoux ^^

Ce guerrier est un Rougegarde ! C'est plutôt très étonnant surtout qu'il est enfin heureux de partir en Sovngarde ... Et aussi autre chose étrange, c'est le seul personnage non Nordique à utiliser des Cris de Dragon !!!

Les développeurs de Bethesda aiment bien les guerriers en ébonite ... Souvenez-vous !

Les joueurs de Morrowind (et surtout de Tribunal) se souviendront de Gaenor, ce Bosmer en haillon complètement taré qu'on rencontrait dans les rues de Longsanglot. Il vous réclamait de l'argent, et de plus en plus ! Jusqu'à un million ! Et vous le revoyez quelques temps plus tard vêtu d'une armure en ébonite complète près à en découdre avec vous !

Et dans Oblivion, les joueurs se souviendront aussi d'Umbara, une guerrière, elle aussi Bosmer, et elle aussi entièrement vêtue d'un set complet d'armure en ébonite. Elle se terrait dans les Ruines Ayléides de Vindasel. Elle était en possession de l'Artéfact du Prince Daédrique Clavicus Vile : la célèbre claymore Umbara.

5.3 - Les épreuves de Kagrumez

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".

Il existe sur l'île de Solstheim un total de cinq Gemmes de Résonance de Kagrumez et il vous en faut 4 pour cette quête. Voici où elles se situent :

- Une est située dans l'Aqueduc des Ruines Dwemers de Nchardak, au sud-est de Solstheim.
- Une autre se trouve dans le Grand Hall des Ruines Dwemers de Fahlbtharz, à l'ouest de Solstheim (elle est à côté du casque dwemer unique le Visage de Mzund ^^).
- Deux sont en possession du Maraudeur Ravageur présent dans Kagrumez.
- Enfin une dernière est à vendre par Revus Sarvani, le propriétaire de Poussière, le dernier échassier des marais vivant !

TEMPS MORT !!! J'arrête la rédaction de cette quête pour vous parler d'un animal important dans le jeu Morrowind : l'échassier des marais. Son petit nom anglais est Silt Strider qui se traduit par Marcheur des Marais. Mais dans Skyrim, il en est question dans l'extension Dawnguard : lorsque vous lisez les aventures de Saint Jiub dans le Cairn de l'Âme, ce dernier mentionne son Chevasse dans son autobiographie. Et enfin dans l'extension Dragonborn, cet animal a été traduit par Marambleur. Vous voyez donc que derrière ces diverses traductions se cache le même animal ^^

Cette grosse, enfin disons plutôt gigantesque bestiole est une sorte d'insecte utilisée comme transport en commun. Sa carapace est creuse et permet d'accueillir plusieurs voyageurs ; ses très longues et fines papattes lui permettent de se déplacer dans un terrain marécageux, d'où son nom ^^

Voici un screenshot provenant des jeux Morrowind et Skyrim :



J'ai placé un cocher d'échassier près de l'échassier modélisé pour Morrowind à gauche, et Fréa près de celui de droite pour que vous vous rendiez compte de la taille de "l'insecte" !

Bon revenons à nos moutons ... Ou plutôt à nos Gemmes de Résonance. Comme il vous en faut 4 et que le Maraudeur Ravageur en possède déjà 2, vous avez compris qu'il vous faut arriver dans les Ruines Dwemers de Kagrumez avec 2 dans votre inventaire :D

Lorsque vous entrez dans Kagrumez, vous entendez le groupe de Ravageurs discuter sur les pièges qui les attendent. Ils parlent d'une machine qu'ils ne savent pas comment faire fonctionner. Mais bon ils vont pas discuter longtemps vu que vous allez les faire taire à tout jamais !!!

Donc comme prévu vous prenez les 2 Gemmes de Résonance sur le cadavre du chef ainsi qu'un journal contenant les notes de Raleth Heldri sur Kagrumez 📖.

A ce propos vous avez sûrement dû voir le cadavre de ce Dunmer à l'extérieur des Ruines ... Les maraudeurs ont dû le tuer !

Dans cette grande salle, vous voyez une sorte de piédestal sur lequel sont creusés 9 trous. À votre gauche, sur une grille fermée, vous observez le même schéma sur lequel 2 trous sont illuminés. C'est donc pas compliqué ! Placez les 2 Gemmes de Résonance au même endroit sur le piédestal pour ouvrir cette grille :-)

Bon certes une horde de machines dwemers déboulera pour vous mettre en pièce mais ça n'est qu'un détail XD

Ne vous inquiétez pas, les 2 Gemmes de Résonance utilisées reviendront automatiquement dans votre inventaire. Vous pouvez donc ouvrir les deux grilles suivantes de la même façon (la deuxième nécessitera 3 Gemmes et la troisième, 4 Gemmes). En chemin, vous rencontrerez une araignée et une sphère dwemers inébranlables qui ne vous attaqueront pas. Vous pourrez même leur parler ! Elles ne vous répondront que par sifflement mais malheureusement vous ne pourrez pas leur demander de vous suivre :-)

Puis tout au fond de la Ruine, vous arriverez enfin devant le trésor des lieux : l'Arc Noir du Destin, un artefact ! Cet arc dwemer noir est aussi rapide qu'un arc en verre avec une vitesse de 0,6250 (pour information, un arc dwemer classique est plus lent avec une vitesse de 0,7500).

NOM	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIO.
Arc Noir du Destin	50 % de chance pour chaque caractéristique d'absorber 25 points de santé, de vigueur et/ou de magie	22	10	13	270	1 ébonite raffinée

5.4 - Les Pierres Sacrées

Une fois les Pierres Sacrées des Skaals libérées de l'emprise de Miraak, vous pourrez vous y recueillir pour bénéficier d'un pouvoir :

PIERRE	POUVOIR
Pierre de l'Arbre	Racine de Puissance Réduit de 75 % le coût des sorts pendant 60 secondes Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de l'Arbre
Pierre de la Bête	Conjuration d'Ours-Garou Invoque un ours-garou pendant 60 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de la Bête
Pierre de l'Eau	Eaux de vie Restaure 220 points de santé à tous les personnages proches du lanceur Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de l'Eau

Pierre du Soleil	Eruption Solaire <i>Une violente explosion de 100 points centrée sur le lanceur</i> <i>Plus les cibles sont proches, plus elles subissent de dégâts</i> <i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre du Soleil</i>
Pierre de la Terre	Os de la Terre <i>Annule 80 % des dégâts physiques subis par le lanceur pendant 30 secondes</i> <i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de la Terre</i>
Pierre du Vent	Vent du Nord <i>Inflige 20 points de dégâts de glace aux cibles pendant 10 secondes</i> <i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre du Vent</i>

Vous avez sûrement remarqué que le sort de la Pierre du Vent n'est pas le même que celui que vous avez dans le jeu ! En effet, dans votre partie, il est écrit Les cibles subissent 20 points de dégâts de glace pendant 10 secondes, ainsi que des dégâts de vigueur. C'est une fois de plus un problème de codage des développeurs. Je vous ai mis dans ce tableau le sort que vous aurez dû avoir.

5.5 - Les Nirnroots géantes

Je ne vous indique pas ici une quête mais simplement un endroit à visiter ^^

Frossel est une grotte tout au nord de Solstheim ; et près de Frossel, il y a deux îles. Celle qui nous intéresse est la plus au nord. Ici pousse des Nirnroot géantes !!! C'est plutôt curieux alors je tenais à vous le montrer ^^



D'ailleurs vous y trouverez même le cadavre d'un alchimiste !

6 - LES LIVRES NOIRS

6.1 - L'heure du changement

Ce livre noir se trouve dans la Mine de Corberoc. En le lisant, vous serez téléportez dans Apocrypha, Plan du Prince Daédrique Hermaeus Mora.

Hermaeus vous accueille dans ce lieu étrange rempli de livres. Vous avez soif de connaissance ? Alors vous allez être servis !!!

Vous allez alors déambuler au milieu de millions de livres et pour ouvrir les grilles, vous devrez activer des sortes de plantes en pot appelées Scryes. Quelques quêteurs vous battront la route ... en vain comme d'hab !

Puis dans la dernière salle, un Rôdeur Justicier très impressionnant vous donnera un peu de fil à retordre.

Enfin, vous pourrez lire le Livre Noir intitulé *L'heure du changement* et obtenir un des 3 pouvoirs suivants :

- La Sagesse de l'Érudit : La lecture des livres de compétences vous rapporte un point de compétence supplémentaire.
- La Sagesse du Compagnon : Vos attaques, cris et sorts de destruction ne touchent pas vos acolytes en combat.
- La Sagesse de l'Amant : Infligez 10 % de dégâts supplémentaires et obtenez 10 % de remise auprès des personnages de sexe opposé.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez à Solstheim.

Vous devez choisir un seul des 3 pouvoirs proposés mais si vous le souhaitez, vous pourrez le changer à tout moment ! En effet, pour revenir dans ce lieu, relisez votre Livre Noir et le tour est joué ^^

6.2 - Le crépuscule caché

Ce Livre Noir se trouve dans la tour Telvanni de Maître Néloth, dans une petite pièce à l'étage fermée à clé. Vous recevrez la clé en récompense de la quête *Question d'intendance*. En le lisant, vous serez téléportez dans Apocrypha, Plan du Prince Daédrique Hermaeus Mora, que vous avez déjà parcouru auparavant, vous ne serez donc pas dépaycé ^^.

Dans le Chapitre II du livre, vous ramasserez un Livre de Sort qui vous apprendra à conjurer un Quêteur.

Dans le Chapitre III, téléportez-vous d'abord vers le Chapitre V pour activer une Scrie, puis revenez vers le III pour repartir vers le IV.

Ensuite, dirigez-vous vers le Chapitre VII pour activer une autre Scrie, puis revenez vers le IV pour vous téléporter vers le VIII, votre dernier Chapitre.

Les ponts seront abaissés, vous serez accueilli par un Quêteur et 2 Rôdeurs. Enfin, vous pourrez lire le Livre Noir intitulé *Le crépuscule caché* et obtenir un des 3 pouvoirs suivants :

- Le Supplice de Mora : Invoque un cercle de tentacules rampants qui dure 30 secondes et empoisonne les ennemis qui pénètrent à l'intérieur.
- L'Étreinte de Mora : Fige la cible entre Oblivion et Tamriel pendant 30 secondes et la rend invulnérable à tous les dégâts.
- La Bénédiction de Mora : Restaure la totalité de votre Santé, votre Magie et votre Vigueur.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez à Tel Mithryn.

6.3 - Le régent au teint jaune

Maître Néloth a localisé ce Livre Noir dans le Tertre de Blanchecrêtre.

Le tertre est jonché de cadavre et de nombreuses araignées y ont élu domicile (albinos et de feu). Certaines d'entre elles sont même capables de contrôler les Ravageurs !!! Vous les verrez déambuler tels des zombies, une araignée sur le dos !!!

Moi qui ait une bel phobie de ces sales bestioles à 8 pattes, le fait de les voir sur le dos des PNJs m'a fait frissonner ... <3

Vous continuez dans le Sanctuaire de Blanchecrêtre où vous serez attaqué par Merilar Rendas ... Cette Dunmer vous agresse avec une araignée dans chaque main !!!!

Me balancer des araignées à la figure !!! Me suis réfugiée sous mon bureau XD

Vous ramassez sur son cadavre son journal 📖, une clé d'une cage, et des araignées comme munitions de lancer. Dans la cage située plus loin, vous trouvez le cadavre de son frère Servos Rendas ; vous pouvez aussi lire son journal 📖.

Dans la cage, sur une table est posée une machine d'imprégnation. En lisant le rapport d'expériences sur les araignées 📖 vous comprenez que Servos fabriquait des araignées comme arme de lancer, comme celles utilisées par sa sœur sur vous !

Je vais vous mettre ici toutes les combinaisons possibles que vous pouvez effectuer avec cette machine. D'ailleurs, elle possède trois chambres d'imprégnation mais vous pouvez mettre vos ingrédients dans n'importe quelle chambre. Ensuite, activez l'interrupteur pour engendrer vos créations :-). Dernière précision, pour chaque pierre précieuse utilisée, si vous la remplacez par une identique parfaite (exemple un rubis parfait à la place d'un rubis simple), vous recevrez deux exemplaires de l'araignée créée au lieu d'un ^^

TYPE D'ARAIGNÉE	INGRÉDIENTS	EFFETS
Araignée de feu explosive	Rubis Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée enflammée	Rubis Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée enflammée infligeant des dégâts de feu aux ennemis qui s'approchent d'elle
Araignée de feu sauteuse	Rubis Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée de feu sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée de glace explosive	Saphir Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée glaciale	Saphir Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée glaciale qui inflige des dégâts de glace aux ennemis s'approchant de trop près
Araignée de glace sauteuse	Saphir Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée de glace sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée de foudre explosive	Améthyste Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près

Araignée foudroyante	Améthyste Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée foudroyante qui inflige des dégâts de foudre aux ennemis s'approchant de trop près
Araignée de foudre sauteuse	Améthyste Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée de foudre sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée venimeuse explosive	Émeraude Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée envenimée	Émeraude Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée envenimée qui empoisonne les ennemis s'approchant de trop près
Araignée venimeuse sauteuse	Émeraude Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée venimeuse sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée luisante	Champignon luisant Abdomen d'araignée albinos	Engendre une araignée luisante qui vous suit Ne peut être engendrée qu'une fois
Araignée télépathe	Gemme spirituelle Abdomen d'araignée albinos	Les créatures et personnages auxquels cette araignée s'accroche se battent à vos côtés pendant 30 secondes
Araignée huileuse	Huile dwemer Abdomen d'araignée albinos	Engendre une araignée qui sécrète une huile inflammable lorsqu'elle se sent menacée
Araignée porteuse	Farine d'os Abdomen d'araignée albinos	Engendre une araignée qui peut être utilisée pour transporter des objets Ne peut être engendrée qu'une fois

De nombreuses géode de Rubis et tous les cadavres des araignées albinos que vous aurez tués vous permettront de fabriquer quelques araignées de feu sauteuses ^^

Vous poursuivez dans la salle suivante où le Prêtre-Dragon Dukaan attend d'être tué :-D ; et vous ramasserez sur ses restes son Masque, qui est un artefact !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Dukaan	Courroux de Zahrkriisos <i>Augmente la résistance à la glace de 50 % et les dégâts des sorts de glace de 25 %</i>	23	9	500	1 ébonite raffinée

Vous remarquerez une petite erreur d'inversion faite par les développeurs sur le nom de l'enchantement du masque : celui de Zahrkriisos possède le nom de l'enchantement du masque de Dukaan et inversement. Mais les enchantements proprement dits sont bien ceux-là ^^

Vous apprenez un des Mots de Puissance du cri Cyclone.

Le Livre Noir intitulé *Le régent au teint jaune* est en face du Mur des Mots, en le lisant, vous serez téléporté sur Apocrypha.

Dans cette partie d'Apocrypha, l'obscurité vous provoquera des dommages et fera baisser votre Santé. Donc plusieurs solutions s'offrent à vous : vous courrez et vous vous soignez régulièrement, vous utilisez les halos de lumière pour avancer ou vous lancez simplement le sort d'illumination.

Lorsque vous arriverez près du lire le Livre Noir, vous pourrez choisir un des 3 pouvoirs suivants :

- Quêteur de puissance : Améliore de 10 % l'efficacité des compétences de combat.
- Quêteur de sorcellerie : Réduit de 10 % la consommation de magie des sorts. Améliore de 10 % la puissance des enchantements.
- Quêteur d'ombre : Améliore de 10 % l'efficacité des compétences de furtivité.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans le Sanctuaire de Blanchecrête.

6.4 - Les légendes inconnues

Maître Néloth a localisé ce Livre Noir dans la Grotte de Benkongerike. Cette grotte est peuplée de Riekels et vous progresserez très facilement.

Vous accéderez ensuite vers la grande salle de Benkongerike. Une clé sur un socle vous permettra de continuer sans crocheter les serrures. Et vous y apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Cyclone ^^

Lorsque vous trouverez le Livre Noir intitulé *Les légendes inconnues*, vous serez comme toujours téléporté vers Apocrypha.

Votre but se trouve dans le chapitre V, dans lequel vous trouverez le livre et pourrez choisir un des 3 pouvoirs suivants :

- Marché noir : Invoque un marchand drémora pendant 15 secondes.
- Serviteur dévoué : Invoque un majordome drémora pour porter vos objets excédentaires pendant 15 secondes.
- Savoir du barde : Invoque des instruments spectraux qui jouent pour vous pendant 300 secondes.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans la grande salle de Benkongerike.

6.5 - Filament et filigrane

Le Livre Noir est dans le Tertre de Kolbjorn et n'est accessible qu'après avoir vaincu Ahzidal lors de la quête intitulée *Sorti de terre*. Pour le trouver, il faut passer par le sarcophage situé au fond de la pièce où vous avez occis le malotru !

Et comme d'habituuuuuudeuuu, vous lisez le Livre Noir intitulé *Filament et filigrane*, vous serez téléporté vers Apocrypha !

À la fin de votre petite pérégrination vous aurez à choisir entre un des 3 pouvoirs suivants :

- Secret de force : Les attaques puissantes ne consomment pas de vigueur pendant 30 secondes.
- Secret d'arcane : Les sorts ne consomment pas de magie pendant 30 secondes.
- Secret de protection : Pendant 30 secondes, réduit de moitié les dégâts de toutes les attaques physiques et de la plupart des attaques magiques dont vous êtes la cible.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans le Tertre de Kolbjorn.