

LE CLAN VOLKIHAR

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

Dernière mise à jour le 20 Avril 2013

Le clan Volkíhar 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 Volkíhar est dirigé par le Seigneur Harkon, dans le Château Volkíhar 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 Dawnguard, 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 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 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 Glaceflots où une barque est déposée ici pour vous permettre d'atteindre le Château Volkíhar 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 !

Rhòòò 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 Marethí : Dites-lui que l'heure est venue ...

Et par cette phrase, Garan comprend immédiatement que le Seigneur Harko 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 crochété 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 Vulpín 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 torturait 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 Eivicus. 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 Volkíhar.

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 - A 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 : Valerica a apparemment réussi à ouvrir un portail menant au Cairn des Âmes !!!

Le Cairn de l'Âme est une sorte de Plan d'Oubliion ; 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 Ideaux qui règnent sur ce lieu. Seuls les Nécromanciens sont capables d'offrir directement des âmes aux Maîtres Ideaux 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 !

Sérana et vous entrez dans le Cairn de l'Âme pour y retrouver Valerica ...

1.7 - 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 Parchemis des Anciens. Valerica 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'oeil du Dragon.

Le Port-du-froid est le domaine du Prince Daëdra Molag Bal (il est bien entendu situé dans le plan d'Oubliion). 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 !

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 𐌹𐌶𐌿𐌸, JAMAIS 𐌺𐌹𐌿𐌸𐌹𐌶, MOURANT 𐌶𐌹𐌿𐌸𐌹𐌶. 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 𐌹𐌶𐌿𐌸, DECHIRER 𐌶𐌹𐌿𐌸𐌹𐌶, ZOMBIE 𐌹𐌶𐌿𐌸.

Il ne vous reste plus qu'à retourner au Château Volkíhar ^^

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 Rítuel de la Phalène Ancestrale dans la Clairière de l'Áncêtre de Bordecíel ... Rien que ça !

Le principe est simple : vous devez retirer soigneusement l'écorce d'un Árbre du Çantíque 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 Parchemíns !!

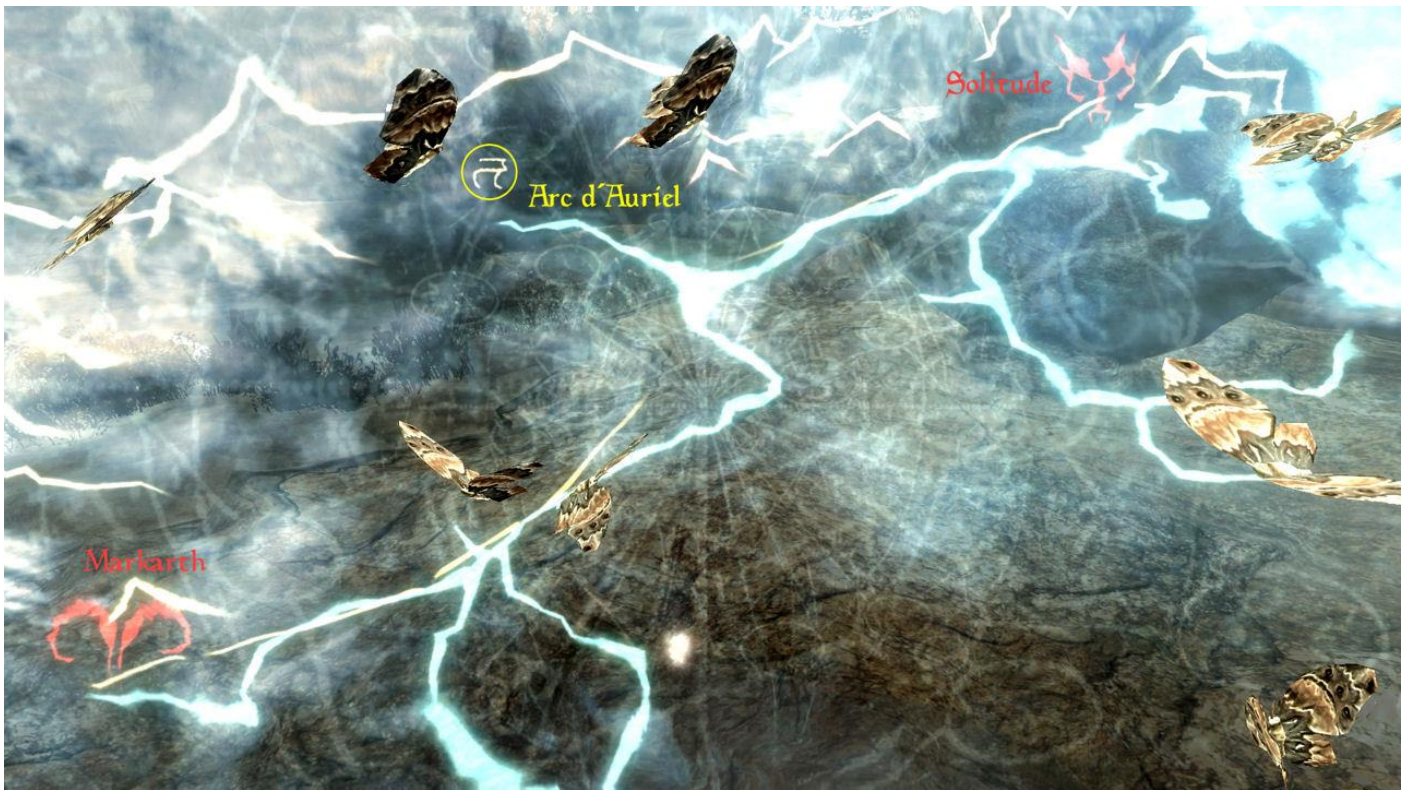
1.9 - Visions inédites

Rendez-vous à la Clairière de l'Áncêtre. Sur place vous ramassez un couteau à deux manches qui va vous permettre de couper un bout d'écorce d'un Árbre du Çantíque (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 Parchemín des Áncíens, celui prédísant que le sang des mortels sera versé pour défiér 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 Gívrépères et de Trolls. Tout au bout, vous ferez connaissance du Chevalier-Paladín Gélébor, un Élfe 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 Vampíre de loín !!!

Pour les joueurs d'Oblívíon, ne trouvez-vous pas que les ruines du Temple d'Auriel ressemblent à des Ruines Áyléídes ?

Gélébor est un "véritable" Élfe des Neiges, à ne pas confondre avec un Falmer ! Certes les Falmers ont été Élfes des Neiges ... Mais il les appelle aujourd'hui des Trahis. En effet, les Élfes des Neiges ont été en guerre contre les Nordiques qui prétendaient que ces terres étaient celles de leurs ancêtres. Et lorsque les Élfes 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 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 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 :

- Célégríath qui vous ouvre l'Autel de la Connaissance (ou du Savoir, ça dépend des dialogues LOL).
- Nirílor qui vous accueille à l'Autel de la Résolution.
- Athríng 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	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMÉLIORATION
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 Volkíhar voir son père ... À 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 proie :-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 Volkíhar.

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'Érudité	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

Eura Bouchesanguine a repéré un espion de la Garde de l'Aube dans un endroit donné. Vous devez le tuer en toute discrétion.