

LA GUILDE DES MAGES

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

Dernière mise à jour le 18 Février 2011

La Guilde des Mages est une organisation puissante dont les membres savent bien maîtriser la magie. De plus elle propose de nombreux services dont certains sont accessibles à tous (comme l'achat de sorts et l'identification des enchantements inconnus) et d'autres uniquement aux membres de la Guilde. Dans les locaux de la Guilde, les membres pourront créer des sorts ou des objets enchantés, invoquer un Prince Daëdra ou même se téléporter de Guilde en Guilde.

Les locaux de la Guilde des Mages sont ouverts de 11h à 23h, excepté pour l'Archimage qui peut s'y rendre à tout moment.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ça n'est pas à la Guilde des Mages que vous concocterez vos potions ! L'alchimie est un service proposé par le Temple.

SOMMAIRE

- 1 - Quête pour les non adhérents à la Guilde
- 2 - Entrer dans la Guilde des Mages
- 3 - Les grades
- 4 - Quêtes pour les membres de la Guilde des Mages

1 - QUÊTES POUR LES NON ADHÉRENTS A LA GUILDE

Il est possible de faire des quêtes même si on ne fait pas partie de la Guilde des Mages. En effet, quand vous parlez au donneur de quête, le lien *get quest* (faire une quête) est actif ^^

Pour valider la quête quand elle est terminée, retournez voir votre donneur de quête favori. Ces quêtes ne nous donnent aucunes récompenses mais juste de la réputation !

D'autre part, sachez que si vous ne voulez pas faire partie de cette Guilde, vous aurez tout de même accès au vendeur de sorts et à l'analyste des objets enchantés (celui qui vous révélera l'enchantement inconnu d'un objet que vous aurez trouvé).

J'ai testé ces quêtes de nombreuses fois et seules ces 4 quêtes reviennent. Je suppose donc qu'il n'y en a pas d'autres. Sachez que la première est facile mais que les trois suivantes sont franchement très difficiles à bas niveau !!!! Je vous aurais prévenu :-p

1.1 - Le livre volé

Le donneur de quête vous explique qu'on lui a volé un livre. Comme il ne sait pas du tout qui, comment et pourquoi, ce sera à vous de faire votre petite enquête ^^ et vous avez la journée pour la terminer.

Tout d'abord, interpelez les passants et demandez leur de vous parler du livre ("parlez-moi de ..."). Certains vous diront de vous renseigner dans les auberges car c'est là qu'on colporte le plus de rumeurs !!!

Dans les auberges, on vous donnera un nom : une personne serait en mesure de vous aider à retrouver ce fichu livre. Et pour la trouver, demandez à nouveau aux PNJs de vous parler de cette personne. On vous indiquera alors une auberge précise.

Votre contact vous parlera effectivement du voleur : il/elle vous donnera son nom. Il n'y a plus qu'à le trouver !!!

Toujours la même chose : parlez de ce voleur aux passants et on finira par vous indiquer où il se terre =)

Cependant, on m'a indiqué une auberge et ma voleuse n'y était pas ... D'autres PNJs m'ont indiqué un magasin et elle y était !!! Donc si vous ne trouvez pas votre voleur dans un endroit, continuez vos recherches ^^

Faites-lui la peau à ce voleur !!!! Et ramenez le livre à son propriétaire ^^

1.2 - Trouver un ingrédient

Le donneur de quête veut que vous alliez chercher un ingrédient dans un endroit précis. Vous avez un temps limité pour terminer et donc réussir cette quête.

L'ingrédient en question sera posé par terre quelque part dans le donjon : au détour d'un couloir, dans une salle etc ... c'est purement aléatoire ! Et parfois avec les textures, il arrive qu'on le distingue mal !

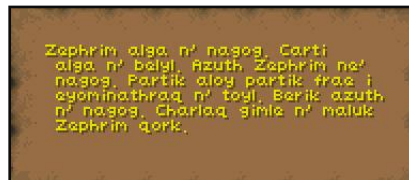
1.3 - Le Diablotin rebelle

Le donneur de quête vous demande de retrouver un diablotin qui s'est rebellé auprès de son maître, un étudiant de la Guilde des Mages. Vous devez le retrouver dans un lieu précis et dans un temps précis. Bien sûr il ne voudra pas retourner auprès de son maître et il vous faudra donc le tuer ^^

1.4 - Retrouver un Parchemin perdu

Le donneur de quête vous demande cette fois de lui ramener un parchemin perdu dans un donjon, et en un temps limité.

Le parchemin sera posé par terre, dans une salle ou dans un couloir. Si vous voulez, vous pouvez le lire (*use* sur le parchemin dans votre inventaire) :



Puis dès que vous aurez fini, un message apparaît : *Comme vous lisez le mot final, une glaciale rafale de vent fait presque s'envoler le papier de vos mains.* Des bruits derrière vous Un vent glacial Retournez vous VITE !

L'Atronach de Glace que vous venez d'invoquer ne sera pas du tout content d'être réveillé LOL



2 - ENTRER DANS LA GUILDE DES MAGES

Les guildes des Mages ont cette enseigne à l'extérieur :



Il faut parler à n'importe quel membre de la Guilde pour la rejoindre. Et lorsque vous êtes membres, vous pouvez bénéficier des services de la Guilde en fonction de votre rang ^^

Voici quelques membres de la Guilde de Daggerfall qui vous offriront leurs services :



Vous pourrez donc acheter des sorts et des objets magiques auprès des vendeurs, créer des sorts ou des objets magiques, vous entraîner dans les talents requis, utiliser les services du téléporteur (qui vous téléporte de Guilde en Guilde ^^), et enfin, utiliser les services de l'invocateur de Daédras.

Les invocateurs vous permettent de rencontrer les Princes et Princesses Daédras : leurs quêtes vous permettront de récupérer des artefacts. Mais j'en parle sur une page spéciale ^^

3 - LES GRADES

Lorsqu'on vous engage, vous êtes un Apprenti ^^ (*Apprentice*). Vous avez le droit pour l'instant de demander les services d'un entraîneur et ceux d'un fabriquant de sorts.

D'après le site UESP, dès vous réunirez certaines conditions, vous serez promu au grade supérieur en parlant à n'importe quel PNJ de la Guilde. Ces conditions sont les suivantes :

- Gagner en réputation.
- Travailler deux talents parmi les talents obligatoires de la Guilde des Mages.

Augmenter votre réputation est très simple : il suffit de réussir les quêtes ! Vous gagner 5 points de réputations par quêtes résolues.

Quant aux talents relatifs la Guilde, les voici :

- Altération (*Alteration*)
- Destruction (*Destruction*)
- Illusion (*Illusion*)
- Mysticisme (*Mysticism*)
- Guérison (*Restoration*)
- Thaumaturgie (*Thaumaturgy*)

Voici un tableau qui résume les conditions de promotion :

GRADE		REPUTATION	1er TALENT	2ème TALENT	ACCÈS
Compagnon	Journeyman	10	23	8	/
Évocauteur	Evoker	20	31	12	Bibliothèque
Prestidigitateur	Conjuror	30	39	16	Marchand d'objets magiques
Magicien	Magician	40	47	20	Marchand de gemmes spirituelles
Enchanteur	Conjuror	50	55	24	Fabriquant d'objets enchantés
Sorcier	Warlock	60	63	28	Invocateurs de Daédras
Mage	Wizard	70	71	32	/
Maître Mage	Master Wizard	80	79	36	Téléporteurs
Archimage	Archmage	90	87	40	Guilde ouverte 24h/24

D'autre part, vous ne pouvez être promu qu'une fois par mois !

Vu le tableau, ça peut paraître compliqué. Mais c'est en fait tout simple d'arriver très vite au rang d'Archimage. Et voici ma technique !

Tout d'abord, j'ai enchaîné les quêtes. J'en ai fait 20 à la suite et je savais donc que j'avais forcément une réputation de 100 vis à vis de la Guilde des Mages :-)

Une fois que ma réputation était faite, j'ai travaillé mes talents. J'ai donc sélectionné les deux talents parmi ceux de la liste que je vous ai donnée : Guérison et Altération. Je les ai travaillé de manière à les augmenter au plus vite.

Et pour cela, j'ai créé un sort de soin minable et un sort d'Action Libre (Free Action) ridicule, chacun de ces deux sorts ne nécessitant que 5 points de Mana. J'ai ensuite lancé ces sorts sans arrêt afin d'augmenter mes talents de Guérison et d'Altération. Dès que je n'avais plus de Mana, je me reposais. Et au réveil, je reprenais mon auto-entraînement ^^ et ainsi de suite !

De plus toutes les 24h, j'allais à la Guilde afin de payer un entraînement d'Altération pour aller plus vite. Mais ça revient cher : cela coûte 100 fois votre niveau ; c'est à dire qu'au niveau 13, vous payez 1 300 po un entraînement.

En surveillant le niveau de mes talents, je savais donc à quel moment demander une promotion.

N'oubliez pas que vous ne pouvez être promu qu'une fois par mois ! Donc pour fais avancer le temps très vite, rien de plus simple : un aller-retour à Refuge (Wayrest) et le mois est vite passé :-)

C'est une technique comme une autre, mais ça m'a aidé à aller plus vite dans l'avancement des grades :-)

4 - QUÊTES POUR LES MEMBRES DE LA GUILDE

Voici les quêtes dans l'ordre où je les ai reçues. Et visiblement, elles sont données de façon aléatoire, car il n'est pas rare de refaire plusieurs fois la même quête.

Vous pouvez refuser une quête sans que votre réputation ne baisse ! Donc n'hésitez pas à choisir votre quête favorite et facile :-p

J'ai fais ces quêtes depuis la Guilde des Mages de Daggerfall ^^

4.1 - Tuer la Sorcière

On vous demandera d'occire une sorcière se terrant dans un donjon. Comme d'habitude, vous avez un laps de temps prédéfini à respecter. La récompense est un objet magique : pour ma part un anneau enchanté avec un sort de feu :-)

4.2 - La prophétie de l'Oracle

Le donneur de quête de la Guilde des Mages vous remet une mystérieuse lettre : L'Acolyte de l'Oracle de Lendume (Hammerfell) veut vous voir au plus vite ... L'avenir de Daggerfall en dépend ! Rien que ça !

Vous le trouverez dans le Temple de la ville où vous avez pris la quête. Il vous explique que l'Oracle a prophétisé la mort d'un des nobles les plus influents de Daggerfall. Ce dernier s'est caché dans une des résidences de la ville mais l'Acolyte n'est pas autorisé à y aller pour le convaincre de se protéger. Il vous demande donc de faire tout ce que vous pouvez !

Pour trouver cette résidence, demandez aux habitants où se trouve ce noble via "Où se trouve ..." puis en cliquant sur "gens".

Évidemment que ce noble fait fi des menaces qui pèsent sur lui. La seule chose qui l'inquiète est qu'il n'a pas de nouvelles de sa fiancée qui a été kidnappée !!!

Vous avez par conséquent deux manières de terminer cette quête ^^

Soit vous partez secourir la jolie fiancée kidnappée dans le donjon que vous aura indiqué le noble. Lorsque vous la trouverez, vous devrez l'escorter jusqu'à son mari afin qu'elle le convainque de partir de Daggerfall quelques temps. Vous recevrez en récompense de l'or ^^

Soit vous aller chercher l'Oracle qui est dans la ville que vous a indiqué son Acolyte. Ensuite vous l'escortez jusqu'au noble (un sort de Rappel est utile là aussi ^^). Elle arrivera à convaincre notre noble de se cacher ! En récompense, votre réputation auprès de la Cours de Sentinelle sera augmentée.

Ainsi donc ce sont les récompenses qui diffèrent pour cette quête. Mais j'ai un penchant pour la première solution car le fait de visiter ce donjon m'a permis de prendre un niveau et de ramasser un max d'objets à vendre !!!

4.3 - Les notes de recherches

On vous demande de rencontrer un érudit de la Guilde des Mages qui effectue des recherches importantes. Cependant on vous met en garde contre les nécromanciens !

L'érudit vous attend dans une résidence située dans une ville. Elle vous donne une note consacrée à ses recherches qu'il ne vous reste plus qu'à ramener à la Guilde des Mages. La récompense est de l'or ^^

Pour ma part, je n'ai pas vu ne serait-ce qu'un cheveu des nécros ... En plus avec le sort de Rappel, la quête a été terminée en quelques minutes !

Petit edit de la quête ^^ car j'ai refait cette quête alors que j'étais membre de la Confrérie Noire :

Vous recevrez une note de la part de vos amis de la Confrérie Noire vous demandant de leur remettre les notes à eux plutôt qu'à la Guilde. Votre contact vous attendra quelque part dans la ville de Daggerfall (demandez aux passants où il se trouve). Si vous choisissez de lui donner les notes de recherche, il vous offrira non seulement de l'or en récompense mais en plus une fausse copie des notes !!! Cela va vous permettre de finir la quête de la Guilde des Mages et donc de gagner de la réputation et de l'or en récompense ^^

Petite astuce : si le contact ne vous donne pas de copie des notes, rechargez la partie jusqu'à ce qu'il ne fasse :-p

4.4 - Le mage rebelle

L'Archimage ne serait pas très enthousiaste au sujet des actions d'un de ses érudits. On vous envoie le trouver pour tout simplement l'éliminer ! Ça rigole pas à la Guilde des Mages !!!

Le renégat est logé dans une des résidences de la ville qu'on vous a indiquée :



Et il est en colère ... car il n'a jamais enfreint les règles de la Guilde comme on vous l'a fait croire ! Il a juste remis en cause son autorité. Et il vous pose la question qui tue : *Pourquoi leur obéissez-vous aveuglément ? Pourquoi tuez-vous sur ordre, comme un vulgaire assassin ? Joignez-vous à moi et montrons leur ce qu'est la véritable aventure !*

Et moi, je ne suis pas un assassin alors j'ai accepté son offre : je l'ai laissé partir. Il m'a donné une lettre à remettre à la Guilde où il explique ses actes et où il indique qu'il ne porterait plus jamais allégeance à une Guilde qui a renié ses valeurs élémentaires.

Vous recevrez un objet magique en récompense. Pour ma part un pavois enchanté avec un sort de foudre ^^

Si vous refusez son offre, il vous faudra le tuer. La récompense est aussi un objet magique. Mais j'ai préféré la première solution car il m'a promis de me recontacter !!! Je suppose donc que je ferais une série de quête avec cet hurluberlu ^^

4.5 - Aider le mage rebelle (suite)

Effectivement, votre nouvel ami Baltham Greyman vous recontacte par courrier : il vous donne rendez-vous dans une taverne, dans une ville donnée, auprès un de ses serviteurs.

Dès que vous entrerez dans la taverne, vous sentirez une légère odeur de soufre. Et vous verrez un atronach de fer avec une note épinglée sur lui disant "FRAPPE MOI !"

Bon ben ce doit être un serviteur maso ... Alors allez-y de bon cœur LOL. Et ça lui plaît puisqu'il vous transmet le message de son maître : Baltham Greyman vous attend dans la Tour de Médora Direnni, sur l'Île de Balfiera.

Quand vous entrerez dans la tour, prenez tout de suite à gauche et descendez les escaliers. Puis remontez tout en haut de cette immense salle en passant par l'autre escalier en face de vous ^^ . Baltham vous attend tout en haut. Il vous explique qu'il est à la recherche d'une boîte (box) qui se trouverait dans la Tour. Il vous accompagne pour la retrouver !

D'ailleurs, c'est un comique ce Baltham ... Dès que vous croisez des créatures, il vous encourage mais ne vous aide pas pour autant LOL

La boîte est sur une plateforme en haut de la salle avec une pyramide :



Il sera ravi de la posséder et dès qu'il l'ouvrira ... POUR un atronach de feu ne sera pas du tout mais alors pas du tout content d'avoir été réveillé !!!

Après avoir occis ce fumant ennemi, il ne vous reste plus qu'à mettre les voiles ^^

Il n'y a pas de récompense à la clé ...

4.6 - Protéger la Guilde des Mages

On vous demande de venir dans le hall de la Guilde entre minuit et 03h du matin afin de la protéger d'éventuels voleurs malintentionnés. Il faut arriver un peu avant minuit puis ne pas hésiter à flâner via la touche R durant trois heures. Quand les voleurs seront là, vous serez tiré de vos rêveries LOL. Les voleurs seront deux et faites-en de la chair à saucisse ^^

Parler à nouveau avec votre donneur de quête après 03h du matin et il vous remettra une pierre précieuse en récompense (n'hésitez pas à re-flâner jusqu'à 3h !).

4.7 - Trouver une arme enchantée

On vous demande de retrouver une arme (pour ma part une hache de bataille, *battle axe*). Et vous avez deux possibilités pour la ramener. En effet, le donneur de quête vous parle d'un donjon où serait caché une note au sujet de cette arme enchantée, mais il vous parle aussi d'un expert qui devrait vous en dire plus.

Voici la manière dont j'ai procédé ^^

Je suis d'abord allée trouver cet expert. Il se trouve dans un donjon. Il veut bien vous aider mais il est surtout préoccupé par des ingrédients qui lui manquent ... Alors il vous demande d'aller lui chercher ! Il vous indique un alchimiste dans une ville et vous remet sa liste de course. Rassurez-vous, vous n'aurez rien à déboursier pour cette livraison lol.

Lorsque notre expert a ses ingrédients, il accepte de vous aider et vous téléporte directement dans un donjon, là où est caché cette fameuse note au sujet de l'arme que vous cherchez !

Du coup, si vous avez eu la bonne idée de marquer un sort de Rappel, sortir de ce donjon sera une simple formalité ^^

Ainsi la note vous indique le donjon où est cachée l'arme enchantée. Il ne vous reste plus qu'à le fouiller de fond en comble :



Lorsque vous reviendrez au terme de tous ses efforts, vous donneur de quête de la Guilde des Mages vous dira qu'en fait il a trouvé la solution à son problème sans avoir eu recours à cette arme ... Et du coup, il vous la laisse en guise de dédommagement. Et pour ma part, cette hache de bataille est enchantée avec un sort vampire à chaque coup critique ^^

En gros, j'ai perdu un peu de temps : j'aurais pu aller directement chercher cette note sans passer par l'expert.

4.8 - Trouver un ingrédient

Rien de particulier dans cette quête : on vous demande de récupérer un ingrédient précis caché dans un donjon contre de l'or en récompense.

4.9 - Trouver une bandelette de momie

Votre donneur de quête a besoin d'une bandelette de momie pour sa formule d'alchimie. Mais pas n'importe quelle bandelette ! Celle que vous aurez précisément prélevée sur la momie dont il vous indiquera le nom ! Vous recevrez de l'or en récompense.

4.10 - Le magicien fou

On vous envoie dans un donjon occire un méchant mage fou ! Attention, il se défendra avec des sorts puissants le bougre ... Mais il en faut plus pour impressionner Lilou !!! A coup de claymore dwemer, il n'est plus qu'un tas de chair (poil au sphincter pour la rime LOL). Vous recevrez un objet enchanté en récompense, pour ma part une chemise enchantée du sort silence ^^

4.11 - Tuer le Diablotin

Cette quête s'apparente à celle qu'on propose aux personnes non membre de la Guilde des Mages. Vous devrez trouver un tuer un Diablotin dans le Palais d'une ville. Vous recevrez de l'or en récompense.

4.12 - Protéger le mage en transe

Un mage est arrivé dans la Guilde et a besoin de protection le temps qu'il termine d'accomplir un rituel. Ce rituel mettra le mage en transe pendant 3 heures.

Vous devez donc attendre en utilisant l'option "flâner" pendant 3 heures : des personnes entreront dans la Guilde pour tenter de tuer ce mage alors amusez vous bien ^^

Ensuite, continuez à flâner 3 heures jusqu'à ce qu'on vous interrompe pour vous remettre votre récompense : un objet enchanté (pour ma part des bottes avec un enchantement qui augmente le talent "Dragonish").

4.13 - Tuer un Atronach

On vous demande de tuer un Atronach qui se terre dans un donjon donné. Vous recevrez de l'or en récompense.

4.14 - Ouvrir un coffre

Une personne a fait appel aux services de la Guilde des Mages pour l'aider à ouvrir un coffre magiquement scellé. Elle vous attend dans un magasin de Prêteur sur Gage (*Pawn Shop*) et vous donne le coffre :



Tout en ayant le coffre dans votre inventaire, lancez un sort d'Ouverture (*Open*) soit via le sort lui-même ou soit via un objet enchanté avec ce sort. Le coffre s'ouvrira pour laisser échapper des créatures !

Tuez ces sales bêtes puis retourner à la Guilde pour valider la quête où la récompense n'est que de la réputation bouh !

J'ai fait la quête plusieurs fois, et je suis tombée sur des rats avec des chauves souris, sur un diabolotin et sur un confetti (non lui, rassurez vous, il ne vous saute pas à la gorge pour vous étouffer LOL).

4.15 - Guérir un insomniaque

On vous demande de guérir une personne atteinte d'insomnie. Vous devez lui lancer le sort *Sommeil* (*Sleep*) que vous pouvez acheter auprès du vendeur de sorts de la Guilde.

*Je n'ai pas pu finir cette quête car le sort *Sommeil* demande plus de 150 Mana et je n'en ai que 105 pour l'instant.*

4.16 - Bannir un daédra

On vous envoie dans un donjon donné pour que vous trouviez un daédra. Vous devez le bannir avec le sort *Bannir les Daédras* (*Banish Daedra*) que vous achèterez auprès du vendeur de sorts de la Guilde.

*Je n'ai pas pu finir cette quête car le sort *Bannir les Daédras* demande plus de 400 Mana !!! D'ailleurs je doute que cette quête soit faisable même pour un Mage très expérimenté !!!*