

LA GUILDE DES GUERRIERS

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

Dernière mise à jour le 8 Juillet 2008

La Guilde des Guerriers accueille et regroupe tous les combattants de Vvadenfell. Cependant, bien qu'elle soit dirigée par Sjoring Aprecoeur, elle est en réalité sous le contrôle de la Camonna Tong.

La Camonna Tong est une organisation mafieuse sans foi ni loi dirigée par Orvas Dren, frère du Duc Védam Dren, Grand Maître de la Maison Hlaalu (elle est donc indirectement reliée à cette Grand Maison). La Camonna Tong se sert de la Guilde des Guerriers pour se débarrasser de la Guilde des Voleurs de Vvardenfel dirigée par Jim stacey.

Ainsi, votre but principal sera de délivrer la Guilde des Guerriers de la Camonna Tong en démasquant et tuant les membres corrompus.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Charte de la Guilde des Guerriers 

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les grades

3 - Les quêtes ...

3.1 - à Balmora auprès de Eydís 'Oeil-de-Feu'

3.2 - à Ald'Ruhn auprès de Percius Mercius

3.3 - à Sadriith Mora auprès de Hrundi

3.4 - à Vivec auprès de Lorbumul gro-Aglahk

3.5 - à Vivec auprès de Sjoring Aprecoeur

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

Pour entrer dans la guilde des guerriers, il faut se rendre à Balmora : c'est Eydís 'Oeil-de-Feu' qui s'occupe de l'inscription.

Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.

2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Hache, Épée longue, Arme contondante, Armure lourde, Armurerie, Parade

Les compétences majeures sont : Force, Endurance

- Postulant : compétences à 30
- Apprenti : compétence à 30 et un des talents à 10
- Compagnon : compétence à 30 et un des talents à 20
- Homme d'arme : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Protecteur : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Défenseur : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Surveillant : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Gardien : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Champion : compétence à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Maître guerrier : compétence à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

3 - LES QUÊTES

3.1 - BALMORA : LES QUÊTES DE EYDIS 'OEIL-DE-FEU'

3.1.1 - Mission d'extermination

La maison de Drarayne Thélas est envahie de rats des cavernes. Eydís vous demande de l'aider et tous les tuer. Il y a un rat dans la chambre et deux autres dans la réserve à l'étage.

Drarayne Thélas vous donne une récompense de 100 po.

3.1.2 - Les braconniers d'œuf

Eydís veut se débarrasser des deux braconniers d'œufs : Sevilo Othan et Daynila Valas. Ils sont dans la mine d'œufs de Shulk (au sud de Balmora, sur la rive droite de la rivière Odaï), dans le repaire de la Reine Kwama.

Eydís vous donne 100 po et quatre potions de restauration de fatigue en récompense.

3.1.3 - Les agents Telvannís

Alynu Aralen, Sathasu Nerothren, Fothyna Herothran et Alveleg, quatre agents Telvannís, causent des troubles dans la mine Ashanammu de Caldéra. Eydís vous demande de les tuer. La mine est au nord ouest de Caldéra (il suffit de suivre les panneaux). Alveleg monte la garde à l'extérieur, les trois autres sont à l'intérieur.

Eydís vous donne 400 po en récompense.

3.1.4 - Le carnet codé

Eydís veut récupérer le carnet codé de Sotilde. Elle est au Cercle du Mur du Sud. Le problème est que Sotilde appartient à la Guilde des Voleurs et si vous la tuez ou la volez : vous ne pourrez plus en faire partie ou vous y serez expulsé si vous êtes membres ...

Avec une bonne affinité avec elle, Sotilde vous explique que ce carnet est la preuve que la Cammona Tong et la Guilde des Guerrier travaillent ensemble ...

Percius vous dira qu'il faut récupérer ce carnet et que Sotilde saura se laisser convaincre.

Donc sauf si vous ne voulez pas faire partie de la Guilde des Voleurs, le seul moyen d'avoir ce carnet est de jouer les pickpockets en toute discrétion ... bon courage XD

Eydís vous offre 1000 po en récompense.

Normalement il est possible de récupérer ce carnet en ayant une bonne affinité avec Sotilde mais ça ne marche pas dans ma partie.

3.1.5 - Les dettes de Désèle

Helviane Descle doit 200 po à la guilde ... enfin à la Cammona Tong ... Eydís vous demande d'aller la voir chez elle à Suran pour récupérer la dette. Il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour qu'elle accepte de payer.

Eydís offre la moitié de la dette en récompense.

3.1.6 - Une prime offerte pour gra-Bol

La tête de Dura gra-Bol est mise à prix ; Eydís vous demande de la tuer. Elle est chez elle à Balmora.

Percius confirmera que cette orc est bel et bien une criminelle alors donnez vous-en à cœur joie XD

La prime est de 250 po.

3.1.7 - Alof et les orcs

Eydís veut éliminer une bande d'orc qui traîne dans les ruines daédriques d'Ashunartès.

Rendez vous dans un premier temps à la ferme d'Alof, près des Champs Kummus. Alof l'Oriental explique que les ruines sont à l'ouest de Marandus.

Il y a deux entrées : celle à l'ouest permet d'arriver directement auprès de la chef de la bande d'orc, Burub gra-Bamog.

Eydís vous donne 500 po en récompense.

3.1.8 - La bande des Véréthís

Eydís veut éliminer la Bande des Véréthí. Ils se cachent dans la caverne de Mannammu, située au sud est de Pélagiad.

Eydís vous offre 1000 po en récompense.

3.1.9 - Le dévoreur du Tombeau des Serano

Eydís veut se débarrasser d'un Dévoreur qui traîne dans le tombeau des Serano. Le tombeau ancestral se trouve au niveau des Champs Kummu.

Eydís donne 1000 po en récompense.

3.2 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE PERCIUS MERCIUS

3.2.1 - Le nécromancien de Vas

Percius Mercius vous demande d'aider l'Exaltée Ulyne Hénim pour son expédition à Vas : vous devez l'aider à éliminer Daris Adram le nécromancien. Vas se trouve à l'ouest de Dagon Fel, sur une île isolée.

La récompense est de 500 po.

3.2.2 - La prime offerte pour Bénéran

La tête de Nérer Bénéran est mise à prix. Percius Mercius veut sa mort. Il se cache dans la caverne Sargon (au sud est d'Ald redaynía).

La prime est de 500 po.

3.2.3 - Les bandits de Suran

La ville de Suran a été pillée par les brigands. Percius Mercius veut voir avec Avon Oran où se cachent les brigands. Avon Oran est dans son manoir : selon lui, les brigands sont dans la caverne de Saturan au nord de Suran, et il vous demande de tuer leur chef Daldur Sarys.

Avon Oran vous offre 1000 po de récompense.

3.2.4 - Du flin pour Elith-Dal

Percius Mercius vous demande de livrer vingt bouteilles de flin à Dangor. Il est dans la mine d'Elith-Dal. La mine se trouve à l'ouest du Camp des Zaïnabs, derrière la chaîne de montagne.

Percius Mercius vous offre une bouteille de cognac de cyrodil et 500 po en récompense.

3.2.5 - Éliminer les partisans de Sjoring

Voici le seul moyen de devenir Maître dans la guilde des voleurs et celle des guerriers : en trahissant Sjoring Aprecoeur. Vous ne pourrez faire ces quêtes qu'à partir du rang de Gardien ^^

Percius Mercius veut se débarrasser de Eydís Oeil de Feu et Lorbumul gro-Aglakh car ils soutiennent Sjoring Aprecoeur.

Si vous avez donné la Coupe d'Amertume à Eydís, alors elle aura arrêté de trahir la Guilde des Guerriers et il ne sera pas nécessaire de la tuer.

Quant à Lorbumul, il se jettera sur vous dès qu'il vous verra XD

Vous remarquerez qu'il ne vous demande pas de tuer Hrundi : en effet, Sjoring n'a pas encore réussi à le corrompre ! Percius a une grande confiance en lui ^^

3.2.6 - Tuer Aprecoeur

Je vous conseille d'aller voir à ce moment là, Jim Stacey, de la Guilde des Voleurs de Vivec, afin qu'il vous donne l'ordre lui aussi de tuer Sjoring Aprecoeur. Vous deviendrez ainsi Maître dans les deux guildes ^^

Percius Mercius vous demande enfin tuer Sjoring Aprecoeur.

Il nous nomme ainsi Maître de la Guilde des Guerriers :-)

3.3 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE HRUNDI

3.3.1 - La bataille de Nchurdamz

Hrundi veut aider Larienna Macrina à tuer Hrelvesuu, le daedroth.

Elle vous attend devant les ruines dwemers de Nchurdamz, au sud ouest d'Holamayan. L'âme d'Hrelvesuu permet d'enchanter un objet avec une charge à 195.

Hrundi vous offre 500 po de récompense.

N'oubliez pas de fouiller les lieux pour y trouver Illkurok, une lance unique ^^

3.3.2 - La mine de Dissapla

Hrundi vous demande d'aider Novor Dréthan, le propriétaire de la mine de Dissapla. La mine se trouve au nord est de Falensarano.

Novor Dréthan est sans nouvelle de Térès Arothan car la mine a été envahie par des chiens de nix. Vous le retrouvez au fond de la mine vivant.

Novor Dréthan vous donne 4 morceaux de verre brut en récompense et Hrundi offre à son tour 250 po.

3.3.3 - Le traqueur de Berwen / La prime offerte pour Ténim

Hrundi vous demande dans un premier temps de tuer un pestiféré qui se trouve dans la boutique de Berwen, la marchande de Tel Mora.

Il donne 500 po en récompense.

Cette quête est réalisable avant qu'Hrundi vous la donne : si vous passez chez Berwen (après avoir rendu les peaux de guar volées à Gíríth par exemple ^^), elle vous demandera de tuer ce fichu pestiféré.

Hrundi vous demande ensuite de retrouver et de tuer Rels Ténim à Vos. Les fermiers de Vos vous diront d'enquêter plutôt vers le Camps Cendrais des Ahemmusas. Les Cendrais savent que Rels Ténim se cache dans la caverne de Shallit. La caverne se situe sur une île isolée au nord du Camps. Cette quête est plutôt sympa car vous allez foncer tout droit (comme moi lol) et

vous ne verrez ... personne ! Vous entrerez directement dans le Tombeau Ancêtre des Dréthan (où vous attend une méchante et vilaine vampire prête à vous croquer !!!!). Mais où sont-ils ?!? Revenez en arrière près du tonneau où vous avez trouvé la note pour Gilden et regardez en l'air ... (prévoir donc des potions de lévitation !).

En fait, Rels sait que lui et sa bande sont poursuivis par les chasseurs de prime ... Il a donc trouvé cette astuce pour se protéger ! Tout est écrit dans son journal 📖

Là aussi Hrundi vous donne 200 po en récompense.

Dans cette caverne, vous verrez une porte qui mène dans le Tombeau des Dréthan. Dans une pièce se trouve la Vampire Marara. Si vous êtes Vampire, à ce moment là, elle vous demandera de la tuer (voir les quêtes annexes au sujet des Vampires), sinon elle vous attaquera (et dans ce cas, il ne sera plus possible de faire cette quête annexe). Mais dans tous les cas, on récupère son bel anneau ^^.

3.3.4 - Du Sujamma pour Duniraï

Hrundi vous charge de livrer un chargement de vingt bouteilles de sujamma à Nélocar. On le trouve dans la caverne de Duniraï au sud est de La Porte des Ames.

Hrundi vous offre 500 po en récompense.

3.3.5 - Sondaale

Hrundi vous demande d'escorter Sondaale de Shimmerène. Elle se trouve dans la place forte de Telasero, au niveau inférieur : il vous suffit de l'aider à sortir.

Hrundi vous donne 500 po en récompense.

3.3.6 - La prime offerte pour Engaer

Hrundi veut éliminer Engaer. Il est dans la tour Tel Naga à Sadrih Mora tout en haut dans une pièce dont la porte est piégée ^^

Hrundi vous donne 1 000 po en récompense.

3.3.7 - La mine d'œuf de Poudaï

Hrundi veut récupérer sept Œufs d'Or. On trouve ces œufs dans la mine d'œufs de Poudaï, dans l'Antre de la Reine.

Hrundi vous offre une récompense de 10 000 po :-)

3.4 - VIVEC : LES QUÊTES DE LORBUMOL, GRO-AGLAHK

3.4.1 - L'anneau de Plume de Rosée

Lorbumol vous demande de récupérer l'anneau de Plume de rosée de Nar gro-Shagramph qui traîne sur la place du Quartier Hlaalu. Avec une bonne affinité (70), l'orc vous donne cet anneau.

Lorbumol vous offre 100 po en récompense.

3.4.2 - Faire taire Langue-de-crapaud

Lorbumol vous demande de faire taire Langue-de-crapaud. Il est à La Marmite du Rat à Ald'Ruhn.

Percius vous insiste à ne pas le tuer car il n'est pas un criminel ! Il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour le convaincre de partir.

Lorbumol vous offre 500 po en récompense.

3.4.3 - La prime offerte pour Dro'Sakhar

Lorbumol veut se débarrasser d'un khajitt, Dro'Sakhar. Il se trouve dans le canal sud deux du Canton Saint Olms.

Percius vous confirmera que c'est un hors-la-loi reconnu et que la prime est légitime. Alors provoquez-le avec un ton sarcastique pour qu'il vous attaque !

Lorbumol vous offre 500 po en récompense.

3.4.4 - La dette de Lirielle

Lorbumol réclame une dette de 2000 po que doit Lirielle Stoïne à Suvryn Doves. Elle se trouve à La Marmite du Rat à Ald'Ruhn. Mais Lirielle Stoïne ne possède pas l'argent : il vous faut aller voir son frère Ruran Stoïne, mort à Mallapi (au nord est de Gnaar Mok).

Mallapi est une grotte occupée par 2 nécromanciennes. Vous trouverez le cadavre de Ruran Stoïne à droite au 1er embranchement dans l'eau : il ne possède que 500 po sur lui :-(cependant, en vidant la grotte de ces occupantes et en revendant parchemins et armes, vous arriverez bien à 2 000 po !

Lorbumol vous offre la moitié de la dette en récompense.

Vous trouverez un ensemble complet pour votre alchimie de niveau Maître sur une table ^^

3.4.5 - Une prime offerte pour Vandacia

Lorbumol vous demande de tuer Adraria Vandacia. Elle se trouve au Bureau des taxes et du Recensement à Seyda Nihyn.

La prime est de 500 po.

J'ai trouvé cette quête louche, je ne voyais pas en quoi Adraria gênait la Guilde des Guerriers ... Et bien évidemment, Percius vous dira de ne pas le faire : c'est un ordre de la Camonna Tong ! ... Et si vous ne le faites pas, Lorbumol ne vous donnera pas la quête suivante !!

3.4.6 - Une prime offerte pour Alleius

Lorbumol vous demande de tuer le magistrat Rufinus Alleius. Il se trouve dans la Salle du grand Conseil à Coeurébène (à la commission Impériale).

La prime est de 1000 po.

Forcément je n'ai pas non plus fait cette quête ^^

3.5 - VIVEC : LA QUÊTE DE SJORING APRECOEUR

3.5.1 - Supprimer les dirigeants de la guilde des voleurs

Lorsque vous atteindrez le rang de Gardien, Sjoring Aprecoeur veut se débarrasser des tous les chefs de la guilde des voleurs : La Grande Helende à Sadrith Mora, Habasi à Balmora et Aengoth à Ald'Ruhn !!!

Il vous donnera 5000 po pour les frais occasionnés mais ...

... Je ne vous conseille absolument pas de faire cette quête car il ne vous sera plus possible par la suite de devenir Maître Voleur de la guilde des voleurs !!! Pour devenir Maître des deux guildes, je vous conseille de retourner voir Percius Mercius à Ald'Ruhn ^^