

LA QUÊTE PRINCIPALE - L'ORDRE DES LAMES

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

Dernière mise à jour le 23 Avril 2013

Nous sommes en l'an 427 de la Troisième Ère (notée 3E427). L'Empire est ébranlé avec de sombres histoires de succession au trône ... mais en plus, la province de Morrowind est menacée par le réveil de Dagoth Ur.

Vous incarnerez un prisonnier, gracié et libéré par l'Empereur Uriel Septim VII en personne, qui voit en vous la réincarnation du Nérévar, le seul capable de démanteler l'œuvre de Dagoth Ur. Ainsi, par ordre de l'Empereur, Caius Cosadès, Grand Maître des Lames, n'a pas le choix : il vous accueille et vous guidera dans votre quête.

L'Ordre des Lames est le service d'espionnage de l'Empereur. Ses membres sont un peu partout dans Vvardenfell et personne ne connaît leur identité.

1 - LES GRADES DES LAMES

Les talents favorisés sont : Éloquence, Précision, Armure légère, Discrétion, Guérison, Lame longue

Les compétences majeures sont : Intelligence, Personnalité

- Novice : Intelligence et Personnalité à 30
- Apprenti : Intelligence à 40 et Personnalité à 30 ainsi qu'un des talents à 30 et deux autres à 20
- Compagnon : Intelligence à 45 et Personnalité à 35 ainsi qu'un des talents à 40 et deux autres à 20
- Pisteur : Intelligence à 50 et Personnalité à 40 ainsi qu'un des talents à 50 et deux autres à 25
- Voyageur : Intelligence à 55 et Personnalité à 45 ainsi qu'un des talents à 60 et deux autres à 25
- Auxiliaire : Intelligence à 60 et Personnalité à 50 ainsi qu'un des talents à 70 et deux autres à 30
- Agent : Intelligence à 65 et Personnalité à 55 ainsi qu'un des talents à 80 et deux autres à 35
- Espion : Intelligence à 70 et Personnalité à 60 ainsi qu'un des talents à 90 et deux autres à 40
- Maître espion : Intelligence à 75 et Personnalité à 65 ainsi qu'un des talents à 100 et deux autres à 45
- Grand maître espion : Intelligence à 80 et Personnalité à 70 ainsi qu'un des talents à 110 et deux autres à 50

2 - CHEMINEMENT

2.1 - Rapport à Caius Cosadès

Il faut donner le paquet codé à Caius Cosadès pour pouvoir faire partie de l'Ordre des Lames. Vous devrez vous informer auprès du patron du Mur du sud à Balmora : il vous indiquera où est la maison de Caius... Vous ferez la connaissance d'un homme qui aime la drogue et l'alcool PTDR ! Y a plein de sucre de Lune et de fioles de Skouma chez lui XD (en plus, il vous accueille à moitié défroqué LOL) !

Et pourtant, il est Grand Maître Espion Impérial !!!!

Dans un premier temps, il vous accepte en tant que Lame et vous suggère d'avoir une couverture en entrant dans une guilde (mage, guerrier, voleur ... ou toutes !). Il vous donne aussi les noms des Mentors des Lames qui pourront vous aider :

- Rithlyn, Tyermaillin et Neuf-Orteils à Balmora
- Surane Léoriane à Caldéra
- Gildan à Ald'Ruhn
- S'Jorvar Tête-de-Cheval à l'ouest d'Ald'Ruhn
- Elone à Seyda Nyhin (A la Taverne d'Arrile ... mais vous la connaissez déjà ^^)

Ensuite il a besoin d'en savoir plus sur le Nérévarine ...

Lorsque vous aurez commencé la quête principale. Vous serez accosté dans les villes par des Dormeurs Éveillés. Ils ne sont pas agressifs et vous disent juste que vous êtes attiré par Dagoth Ur. La quête "Éveil des dormeurs" s'enclenche alors dans votre journal. De plus, vous ferez des rêves troublants que Caius ne pourra expliquer. Il vous dira juste d'éviter d'en parler pour ne pas être considéré comme hérétique auprès du Temple. Cette quête "Éveil des dormeurs" s'achèvera à la fin de la quête principale (voir tout à la fin de cette solution ^^).

D'autre part vous apprendrez aussi par certaines personnes (j'ai notamment croisé un Cendrais à la Taverne de Michemín de Délagiad) qui vous expliqueront que la Tempête du Fléau provoque la purulence de l'âme, joli terme inventé par le Temple qui veut tout simplement dire "folie" lol. Ça n'est pas vraiment une maladie car elle n'apparaît pas dans votre menu. Mais ceux qui se sont exposés à la Tempête du Fléau font des cauchemars et sont très fatigués. Ceci peut donc aussi expliquer les rêves troublants :-)

2.2 - Antabolis l'informateur

Caïus Cosadès veut récupérer des informations auprès d'Hasphat Antabolis.

Hasphat Antabolis se trouve à la guilde des guerriers de Balmora. Il accepte de vous aider à condition que vous lui apportiez un Cube dwemer en échange. Le Cube se trouve dans les ruines dwemers Arkringhand, à l'ouest de Fort Phalène derrière le pont dwemer.

Sur le pont, vous recevrez un accueil ... chaleureux de la part de nombreux squelettes et de leur invocateur LOL

Comme je reçois quelques mails au sujet de ce cube, je vais vous détailler l'endroit où il se trouve. Tout d'abord, pour entrer dans la ruine, il faut actionner une manivelle située tout près de la porte. Ensuite, descendez dans la pièce principale en suivant les torches. Vous remarquerez que vous pouvez atteindre l'étage en passant sur des rochers alors allez-y ^^ . Le cube est posé sur une étagère dans la pièce "Cellule de la Main Creuse" ... Attention au méchant Boss assez difficile à vaincre pour un perso de bas niveau !!!

Après avoir reçu le cube, Hasphat vous en dira plus particulièrement sur la Sixième Maison. La Sixième Maison ou Maison Dagoth faisait partie des sept Maisons Dunmers, son siège était à Kogoruhn. Mais elle a eu la bonne idée de trahir les autres Maisons provoquant la Guerre du Premier Conseil. Et bien évidemment, cette guerre provoqua sa chute ! Hasphat vous donne le livre "Morrowind, province impériale" 📖 pour que vous en sachiez plus sur la région.

Ensuite, il vous conseillera une liste de livre à lire afin de mieux comprendre la chute de la Sixième Maison :

- "La guerre du premier conseil" 📖
- "Saint Nérévar" 📖
- "Nérévar Astre-Lune" 📖
- "Le vrai Nérévar" 📖

Il vous explique aussi qui est le Nérévar. D'après certains Dunmers, le Nérévar ou Incarné serait la réincarnation du Général et Président du Conseil, le légendaire Seigneur Indoril Nérévar. Ce héros de légende est devenu un Saint du Temple. Cependant la prophétie qui dicte la venue de l'Incarné qui unifierait les Dunmers est réfutée par le Temple qui n'hésite pas à persécuter les hérétiques. Mais il ne connaît pas bien les religions de Vvardenfell et vous conseille de parler à Sharn gra-Muzgob.

Bref, tout ça est consigné dans une note à donner à Caïus 📖

2.3 - gra-Muzgob l'informateur

Caïus Cosadès vous envoie donc chercher des informations auprès de Sharn gra-Muzgob.

Elle est dans la guilde des mages. Sharn gra-Muzgob accepte à condition de lui ramener le Crâne de Llewele Andrano. Le tombeau ancestral des Andrano se situe sur la route entre Seyda Nihyn et Délagiad.

Profitez-en pour ramasser la Dague du Jugement, une des armes uniques du jeu ^^

Ainsi vous apprenez qu'Indoril Nérévar, Almalexia, Vivec et Sotha Sil se sont unis et ont fait la guerre aux Dwemers, à la Maison Dagoth et à leurs alliés occidentaux du Mont Ecarlate. Le Général Nérévar a d'ailleurs péri lors de cette Guerre du Premier Conseil.

Le Culte du Nérévar est un culte Cendrais : le Nérévar est sensé revenir pour jeter de leur piédestal les Faux Dieux (Almalexia, Vivec et Sotha Sil toujours là ^^), légaliser le culte ancestral pratiqué par les Cendrais et chasser les étrangers de Morrowind. Toute personne s'affirmant comme la réincarnation du Nérévar est déclarée hors-la-loi par le Temple des Tribuns et l'Empire.

Mais alors ... Nérévar doit revenir détruire ceux avec qui il s'est allié dans le passé ? Mais que s'est-il passé lors de cette guerre ?

Quant à Dagoth Ur, il est l'ennemi immortel du Temple et réside dans les cavernes du Mont Écarlate. Bref, tout ça est consigné dans une note à donner à Caïus 📖

Caïus vous nomme Apprenti et vous donne de l'or.

2.4 - Les informateurs de Vivec

Caïus Cosadès a besoin plus d'information auprès de trois personnes séjournant à Vivec : Huleeya, Addhíranírr et Mehra Mílo.

2.4.1 - Huleeya

Cet argonien membre de la Morag Tong est au Cercle de la Craie Noire dans le Quartier Étranger. Il vous demande de l'escorter jusqu'à la boutique *Aux Livres Rares de Jobasha*. Pour calmer les personnes racistes dans le pub, il suffit d'avoir une affinité d'au moins 70 avec l'un des 3 et ils vous laisseront partir ... Sinon, ils attaqueront dès que vous escorterez Huleeya !

Une fois en sécurité dans la boutique de son ami Jobasha, Huleeya vous en apprend tout plein ^^

En effet pour comprendre le Culte du Nérévarine, il faut déjà connaître l'histoire des Cendrais. Ces derniers ont été repoussés vers les régions les plus inhospitalières de l'île suite à la Guerre du Premier Conseil. Et les Dunmers ont aujourd'hui abandonné le culte traditionnel Cendrais des ancêtres pour celui des Nouveaux Dieux (les Tribuns). C'est pourquoi le Nérévar des Cendrais, celui qui viendra les sauver, n'est pas le même que Saint Nérévar vénéré par les Dunmers des 5 Grandes Maisons (Hlaalu, Telvanni, Redoran, Dren et Indoril) ! C'est pourquoi le Temple des Tribuns et l'Empire persécutent le concept de Faux Nérévar.

La Sixième Maison ou Maison Dagoth est dirigée par Dagoth Ur, considéré comme le Diable pour les Tribuns.

2.4.2 - Addhíranírr

Cette khajitt membre de la guilde des voleurs est réfugiée dans les canaux du Canton Saint Olms. Pour qu'elle accepte de donner les informations, elle vous demande d'éloigner l'agent du bureau des taxes, Duvianus Platorius : il suffit de lui mentir.

Addhíranírr ne sait pas grand chose sur la Sixième Maison mais elle sait une chose importante : beaucoup de contrebandiers ont laissé tomber leurs clients habituels pour faire commerce avec les Sixième Maison ... Pourquoi ? Elle l'ignore.

Par contre Addhíranírr ne croit pas à cette histoire de Réincarnation de Nérévar qu'elle considère comme une histoire de chaton mal sevré !

2.4.3 - Mehra Mílo

Cette prêtresse du Temple, est à la bibliothèque du Palais de la Sagesse. Elle suggère de lire le livre *"La Marche en Avant de la Vérité"* 📖 (qu'on peut acheter à la boutique de Jobasha).

Le Temple vénère Saint Nérévar mais la prophétie annonçant sa réincarnation est considérée comme hérésie. En effet, le Culte du Nérévarine affirme que les Tribuns sont des faux dieux !

Almalexia, Vivec et Sotha Sil étaient autrefois les gardiens mortels de Morrowind. Ils ont reçus leur statut de Divin après avoir vaincu les Nordiques et les Dwemers, ennemis jurés des Dunmers. Quand on fait référence aux trois Tribuns en même temps, on les nomme ALMSIVI :

- Vivec le Poète est le protecteur des artistes et des roublards.
- Almalexia la gardienne est la protectrice des guérisseurs et des professeurs.
- Sotha Sil le mage est le protecteur des mages et des artificiers. Il a été le professeur de Nérévar Indoril. Il est la Lumière de la Connaissance.

Caïus vous donne de l'or et vous nomme Compagnon. Il vous demande un peu de temps pour lire tous ces livres et toutes ces notes et vous suggère en attendant de travailler sous votre couverture : dans la ou les guildes que vous avez choisies.

2.5 - Zainsubani l'informateur

Caïus Cosadès veut ensuite des informations d'un Cendraï, Hassour Zainsubani. Il est à l'Auberge d'Ald Khar à Ald'Ruhn.

Vous apprendrez qu'il aime la poésie, on peut donc lui offrir en *cadeau approprié* un recueil de poésie. Vous trouverez "*Les Cinq Étoiles Lointaines*" dans une des chambres de l'Auberge ... ça tombe bien XD. Attention, pensez à avoir une bonne affinité avec lui avant de lui offrir le livre !

Hassour appréciera beaucoup ce cadeau et vous donnera en échange les informations que vous voulez au sujet des Cendraï.

Vous apprenez que le Culte du Nérévarine est très important pour les Urshilakus. Il vous donne des notes à remettre à Caïus.

Si vous lui parlez de sa vie de marchand, il mentionnera son fils Hannat : cela fait longtemps qu'il n'a pas eu de nouvelle, il pense qu'il se trouve toujours à Mamaea (il devait tracer la carte des complexes). Si vous croisez Hannat au cours de votre aventure, pensez à revenir auprès de son père pour lui donner des nouvelles.

Dès que vous parlez à Caïus, il vous nomme pisteur et vous révèle pourquoi il vous a demandé de vous renseigner pour lui sur le Nérévarine et le Culte du Nérévarine. En effet, l'Empereur en personne croit en cette prophétie ! Et d'après lui et ses conseillers, vous correspondez tout à fait à la description que pourrait être l'Incarné. Pour preuve, Caïus vous donne les notes contenues dans le paquet codé que vous lui avez remis la première fois que vous l'avez vu et vous envoie voir Sul-Matuul, Khan des Cendres des Urshilakus.

Avant cela, il vous conseille de parler à Sommutis Vunnis et Crulius Pontanian de Fort Phalène pour recevoir de l'aide envoyée par l'Empereur.

Sommutis Vunnis vous donne 2 potions de guérison des maladies, 2 potions de guérison du fléau, une potion de santé à bas prix, une potion de force à bas prix et une potion de rapidité à bas prix.

Crulius Pontanian vous donne un parchemin d'intervention divine, un parchemin de seconde barrière, un parchemin de bénédiction du guerrier et 2 parchemins de pureté du corps.

Pour vous rendre au Camp des Urshilakus, il vous conseille de parler à l'éclaireur Nuléno Tédas à l'Avant-Poste de Maar Gan.

2.6 - Sul-Matuul

Sur place, vous ne serez pas le bienvenu évidemment. Mais avec une affinité d'au moins 60, les Urshilakus vous expliqueront que comme ni la Sage Femme ni le Khan des Cendres ne vous ont convoqué, vous devriez parler en premier lieu au Gula-Khan et Champion de Sul-Matuul : Zabamund.

Avec une affinité d'au moins 60, vous aurez plusieurs choix dans la boîte de dialogue avec Zabamund. Vous connaissez les coutumes cendraïses alors n'hésitez pas : provoquez le en duel pour avoir l'honneur de rencontrer son Khan des Cendres ! Il sera impressionné et refusera le duel et vous enverra voir Sul-Matuul.

Sul-Matuul vous explique que pour que la Sage Femme accepte de vous parler, vous devez être ami avec les Cendraï et, pour cela, réussir un rite d'initiation. Ce rite consiste à ramener l'Arc-Perforateur de Sul-Sénipul de leur tombeau Ancestral (au sud est).

L'Arc est en possession du Spectre de Sul-Sénipul. Vous le trouverez dans la Sépulture de Juno : entrez dans le Tombeau Astral des Urshilakus, puis passez par la Sépulture de Karma, puis par celle de Latérus, puis enfin celle de Juno tout en haut. N'oubliez pas non plus de ramasser Fléau des Mages, une claymore en verre unique !

Si vous capturez l'âme du spectre Sul-Sénipul, vous pourrez enchanter un objet avec une charge à 100.

Sul-Matuul sera très impressionné par votre prouesse : il vous nomme Ami des Cendraï, vous offre l'Arc qui vous revient de droit et vous autorise à rencontrer la Sage Femme du Camp. Vous pouvez dorénavant dormir dans leur hutte alors profitez-en car le périple a été dur dur :-)

Nibani Maësa a des TONNES de choses à vous raconter ! Alors je vais vous expliquer ça tranquillement dans l'ordre :-)

2.6.1 - Qui est Nérévar ?

Les elfes des profondeurs (comprenez les Dwemers) ainsi qu'une grande armée d'étrangers venus d'occident (les nordiques ^^) ont tenté de voler les terres des Dunmers. Nérévar était le Grand Khan et le Chef de Guerre des Maisons Dunmers à l'époque. Il honorait les esprits ancestraux et la loi tribale. Il jura sur son Anneau "*Un-Seul-Clan-Sous-L'Astre-Lune*" de respecter la terre et les coutumes ancestrales. Ainsi toutes les Maisons s'allièrent pour livrer la bataille du Mont Escarlate à ses côtés. Cependant les autres Khans des Grandes Maisons tuèrent Nérévar en secret et s'autoproclamèrent Dieu en oubliant les promesses faites aux tribus !

Aujourd'hui les Cendrais attendent le Nérévarine qui reviendra jeter à bas de leur piédestal les faux dieux et son Anneau lui permettra alors d'honorer sa promesse et de chasser les étrangers.

2.6.2 - Les nombreuses prophéties liées au Nérévarine

Eh oui Nibaní vous explique qu'il y en a plusieurs et non pas qu'une !

Jour de naissance et filiation : Nérévarine est né le même jour que vous de parents inconnus ... comme vous ... mais ça ne fait pas encore de vous le Nérévarine !

La lune et l'astre : la légende veut que la bannière d'Indoril Nérévar représente une lune et une étoile et que l'on retrouve sur les armes et armures de Nérévar. Vous n'avez pas cette marque du Nérévarine sur vous, vous n'êtes donc pas le Nérévarine !

Les dormeurs : en effet des fous vous accostent criant le réveil de Dagoth Ur ... mais ça ne fait pas de vous le Nérévarine !

Le fléau des Sept Malédictions : cette prophétie oubliée est appelée "Les Sept Malédictions du Sharmat". Nibaní ne sait rien sur cette prophétie mais elle pense que des prêtres dissidents du Temple ont consigné des notes à ce sujet dans des livres. Elle vous demande de lui ramener un livre sur cette prophétie oubliée.

La prophétie de l'Étranger : c'est la prophétie liée au Nérévarine la plus connue :

*Quand la terre est déchirée, que les cieux sont obscurcis,
Et que les Dormeurs servent les sept malédictions,
Au cœur du foyer vient un étranger,
Ayant voyagé au plus loin sous l'Astre-Lune.*

*Bien que né de parents inconnus,
Il porte sur lui son destin.
Les malfaisants le traquent, les vertueux le maudissent.
Les prophètes parlent, mais tous nient.*

*Par de nombreuses épreuves se manifeste l'évidence,
le destin de l'étranger, le fléau des malédictions.
Nombreux sont ceux qui se croient l'étranger.
Beaucoup échouent mais un seul demeure.*

La prophétie des Sept Visions : le titre complet de cette prophétie est "*les Sept visions des sept épreuves de l'Incarné*" et explique qui sera le Nérévarine et quelles épreuves il devra surmonter pour accomplir sa destinée.

*Les sept épreuves
Ce dont il s'occupe, cela sera fait.
Ce qui n'est pas accompli, cela devra être fait.*
(L'Incarné ne peut échouer. Ce que les autres essayent de faire, lui le réalise !)

*Première épreuve
Un certain jour, de parents inconnus,
renaît l'Incarnation de l'Astre-Lune.*
(Cela rejoint la prophétie de l'Étranger)

*Deuxième épreuve
Ni la maladie ni l'âge ne peuvent l'abattre,
les maux de la chair face à lui s'effacent.*

(Nibani pense que cette malédiction fait référence à un mal bien précis, la peste, cette maladie due au Fléau qui déforme si atrocement ses victimes.
Peut-être le Nérévarine saura-t-il la soigner, auquel cas ce serait là un signe permettant de le reconnaître)

Troisième épreuve
Dans les cavernes ténébreuses, l'œil d'Azura observe
et fait briller la lune et l'astre.

(Il existerait un sanctuaire consacré à Azura ayant pour nom Caverne de l'Incarné, mais Nibani refuse de vous en dire plus à ce sujet)

Quatrième épreuve
La voix d'un étranger unit les Maisons.
Trois Conseils le nomment Hortator.

(L'Hortator est le Chef de Guerre élu par les Grandes Maisons Dunmers pour les unir contre un ennemi commun)

Cinquième épreuve
La main d'un étranger unit les Vélothis.
Quatre tribus l'appellent le Nérévarine.

(Les Cendrais sont aussi appelés Vélothis en l'honneur de Véloth le Prophète. Le Nérévarine doit les unir)

Sixième épreuve
Il honore le sang de la tribu que nul ne pleure.
Il dévore sa faute et elle renaît.

(Nibani pense que cette épreuve fait peut-être référence à la Sixième Maison, Maison Dagoth, qui a été exterminée à la bataille du mont Écarlate, ou des Dwemers)

Septième épreuve
Sa miséricorde libère les faux dieux maudits,
elle répare ce qui est rompu et rachète les péchés des fous.

(Les "faux dieux maudits" doivent être les Tribuns. Cette épreuve doit faire référence à la promesse de Nérévar aux Cendrais, jamais honorée, et selon laquelle il s'engageait à rétablir le culte des esprits et à respecter la terre)

Une destinée
Sa voix énonce la loi du peuple de Véloth.
Il parle pour leur terre et leur rend leur grandeur.

(Nérévar va revenir pour rendre Morrowind au peuple de Véloth (les Dunmers) qui retrouvera sa grandeur d'antan)

Les prophéties oubliées : Comme "les Sept Malédictions", certaines prophéties liées au Nérévarine ont été perdues, oubliées, ou sciemment cachées. Et bien que les Sages Femmes soient la mémoire vivante des Cendrais, leur savoir meurt avec elles. Mais Nibani sait que les prêtres dissidents du Temple étudient les prophéties liées au Nérévarine et les consignent dans des livres : elle vous demande de lui rapporter ces livres pour passer les épreuves !

Vous n'avez plus qu'à retourner à Balmora pour raconter cette incroyable prophétie à Caïus. Il va recontacter Mehra Milo pour qu'elle lui dénêche ce fameux livre que réclame Nibani. En attendant il vous charge d'une mission qui n'a rien à voir avec le Nérévarine (a priori ... ^^) : il veut que vous alliez à Fort Silène, près d'Ald Ruhn, rencontrer Raesa Pullia ...

2.7 - La base de la Sixième Maison

Si vous le pouvez, je vous conseille avant de continuer d'avoir un niveau 100 aux caractéristiques suivantes : force et endurance. Vous comprendrez pourquoi au paragraphe suivant ^^

Raesa Pullia vous explique qu'une garnison a trouvé une base de la Sixième Maison dans une caverne près de Gnaar Mok. Un seul de ses soldats est revenu avec une maladie horrible : la Peste. Avant de mourir, il a juste eu le temps d'expliquer que Dagoth Garès, Prêtre de Dagoth Ur, l'a laissé en vie pour qu'il transmette un message : Dagoth Ur s'est réveillé ... !!!
DIANTRE

La caverne en question est Ilunibi, elle est au nord de Gnaar Mok. Dagoth Garès est évidemment tout au fond de la caverne :-)

Et il vous attendait !! Il vous nomme Seigneur Nérévar et vous explique qu'il est le Prêtre du Sanctuaire d'Ilunibi et Ministre des Serviteurs de la Sixième Maison. Il explique que la Sixième Maison n'a jamais disparue et qu'aujourd'hui elle

s'est réveillée, Dagoth Ur aussi. Son but est de libérer Morrowind des dirigeants étrangers et des faux dieux pour que le peuple de Véloth retrouve ses terres.

Il vous transmet un message de son Maître Dagoth Ur : *Nous étions autrefois unis comme deux frères, Nérévar, dans la paix comme dans la guerre. Et pourtant sous le Mont Écarlate, tu m'as frappé alors que je gardais le trésor que tu m'avais fait prêter serment de défendre. Mais en souvenir de notre amitié, je suis disposé à te pardonner et à te confier un poste important au sein de mon armée.*

Dagoth Garès vous explique que Dagoth Ur veut que vous le rejoigniez mais tant que vous ne lui aurez pas prêté allégeance, ses serviteurs vous considéreront comme un ennemi et vous traqueront ! Un conseil : dormez avec un œil ouvert :-D

Il vous faut tuer Dagoth Garès, qui *dans un dernier souffle vous maudit en souriant "comme le désire mon Maître, vous irez à lui, dans sa chair et par sa chair"* ... Il vous transmet la peste BEUARKH ! Sur lui vous trouverez un message de Dagoth Ur à votre intention 🐉.

Vous pouvez capturer l'âme de Dagoth Garès : votre objet sera enchanté avec une charge à 280.

Pensez à récupérer les Poings de Randagulf un des objets magiques du jeu (fouillez bien les recoins de la pièce ou utilisez un sort de détection ^^) !

2.8 - Un remède contre la peste

Avant d'aller vous faire soigner, voici une petite astuce bien sympathique. La peste affecte vos caractéristiques : plus un point en force et en endurance par 24 heures et moins un point en intelligence, volonté, personnalité et rapidité par 24 heures. Même si vos niveaux en force et en endurance sont à 100, il est possible de les augmenter d'un point par jour ! Ainsi vous dormez, vous continuez les quêtes des autres factions, ou celles des statues ou n'importe quoi d'autre, bref vous passez le temps et ces deux caractéristiques augmenteront vite ! Pour les quatre autres qui diminuent, il est possible de les soigner régulièrement par un sort ou une potion de regain de caractéristiques. Et votre patience sera récompensée car sachez qu'une fois soigné, vous garderez le haut niveau en force et en endurance ! Personnellement, j'ai augmenté de 100 points mes deux caractéristiques soit 200 en tout, ce qui est largement suffisant pour la suite du jeu, mais vous pouvez aller au delà !

Cependant je vous mets tout de même en garde : lors d'une nouvelle partie où mon jeu est à jour avec le dernier patch correctif, cette astuce n'a pas marché ! En effet, je me suis retrouvée avec une maladie qui affectait mon endurance (elle était dans le rouge). Lorsque je me suis soignée avec un sort de regain d'endurance, la caractéristique est revenue à son niveau normal.

Caïus Cosadès vous rassure au sujet de votre maladie : d'après Eddie-le-Vif, le meilleur moyen de se soigner de la peste est de voir Divayth Fyr, Mage Telvanni qui a fondé le Pestarium (une sorte d'hôpital qui reçoit les pestiférés) à Tel Fyr. Pour le soudoyer, il vous donne un artefact dwemer. Il vous nomme Voyageur par la même occasion et vous offre de l'or pour le voyage ainsi que des potions de lévitation ... eh oui les mages Telvannis ne s'encombrent pas d'escaliers !!! Caïus vous conseille aussi de parler à Sondryn Irathi, de la Guilde des Guerriers de Sadrith Mora pour qu'il vous donne le chemin pour rejoindre Tel Fyr.

Divayth Fyr se trouve dans ses quartiers (prévoir un sort ou une potion de lévitation). C'est un personnage sympathique ! Il possède une collection de ouf d'artefact dwemer ou daédriques ; d'ailleurs il possède sur lui une armure complète daédrique ! Il est très vieux mais ... ça ne l'a pas empêché de réaliser un projet : créer des femmes à partir de ses recherches sur la peste le cochon XD

Il accepte de vous soigner à condition que vous lui rameniez les bottes de Vol que Yagrum Bagarn devait lui réparer. Vistha-Kaï le Veilleur est à l'entrée du Pestarium : il vous explique que vous ne devez en aucun cas faire de mal aux malades !!!

Si par mégarde, vous avez été faire un tour dans le pestarium avant cette quête et que vous avez tué des pestiférés. Divayth Fyr refusera de vous parler et donc de vous soigner. Il est possible de l'amadouer en buvant une fiole de Musc d'Insecte Telvanni (personnalité +40 pts).

C'est comme cela que vous rencontrez le Derniers des Nains Vivant : Yagrum Bagarn :-D Il n'était pas sur Vvardenfell lorsque la guerre a éclaté entre son peuple et les Dummers (d'ailleurs il dit même que tout le monde vivait en harmonie avant cela oO). Il était artisan au service de Kagrénac, le plus grand enchanteur et architecte en chef des Dwemers. Il vous explique que Kagrénac avait trouvé un moyen de devenir immortel et il suppose qu'il a du tenter cette expérience pour sauver son peuple de la guerre contre Nérévar ... et qu'elle aurait échoué. Il espère que son peuple est coincé dans un Monde Extérieur.

En échange des bottes, le sort de soin de Divayth vous soignera et vous immunisera à 100% de la peste et du fléau :-)

Profitez de l'endroit pour récupérer l'Amulette Sanctuaire Daédrique et pleins d'autres objets intéressants comme Châtiment ou la Cuirasse en Peau du Sauveur ! L'armure pourra être vendue au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.

2.9 - Mehra Milo et les prophéties oubliées

Caïus Cosadès est rappelé par l'Empereur : la santé de l'Empereur faiblit et ses 2 fils seraient bien pressés d'hériter du trône ... Bref, cette petite tension politique l'oblige à partir (ou ment-il et a-t-il simplement peur de Dagoth XD ?????).

Il vous donne tous ses effets (son pantalon et sa tunique qui sont des vêtements uniques ^^) et sa maison. Il vous suggère de retourner voir Mehra Milo à Vivec au sujet des prophéties oubliées.

Les quartiers de Mehra Milo sont dans le Palais de la Sagesse. Mais elle n'y est pas et elle y a laissé un mot "pour Amaya" ... Vous comprenez qu'elle est prisonnière dans le Ministère de la Vérité ! Mais elle a tout prévu : elle vous laisse 2 potions de lévitations sur sa commode et vous demande d'acheter 2 parchemins d'Intervention Divine (Elle vous indique que Janad Maulinie, de la Guilde des Mages, en vend).

Heureusement pour vous Alvela Saram est de garde et elle vous aidera en vous laissant passer et en vous donnant la clé du Ministère :-). Elle vous explique que Mehra est prisonnière dans la cellule du fond, à droite.

Les portes dans le Ministère sont faciles à crocheter, vous n'aurez pas besoin de chercher les clés.

Mehra Milo vous donne rendez-vous au monastère d'Holamayan. Pour s'y rendre, il faut aller sur les quais de Cœurébène et de parler à Blatta Hatera. Elle vous demandera si elle vous connaît et effectivement, vous proposera de vous accompagner pour une petite séance de pêche ... pour 44 po ! Et non c'est pô gratuit bande de radin XD.

Après lui avoir parlé, penser à cliquer sur Voyager dans la boîte de dialogue sinon, vous n'irez pas loin LOL

Sur les docks du monastère, le (enfin la !) moine Vevrana Aryon vous expliquera que la porte ne s'ouvrira qu'au crépuscule ou à l'aube :-)

Dans le monastère, vous pourrez vous reposer et profiter des bonnes bénédictions du Temple ^^

Il ne vous reste plus qu'à interroger Maître Gilvas Barélo au sujet des prophéties oubliées et des livres sur la personnalité du Nérévar.

Tout d'abord, vous devez comprendre qui sont ces Prêtres Dissidents. Je vous conseille de relire "La Marche en avant de la Vérité" : les Prêtres Dissidents sont loyaux envers les anciennes traditions du Temple mais ils savent que les sources divines des Tribuns sont sûrement les mêmes que la puissance maléfique qui alimente Dagoth Ur. Ils sont conscients que Dagoth Ur grandit et que les Tribuns s'affaiblissent ! Les Prêtres Dissidents se sont réunis autour de leur Ordre Secret, leur but étant de réunir les écrits secrets contenus dans l'Apogryphe. En effet le Hiyéroglyphe est le recueil de textes écrits par les prêtres du Temple, tandis que l'Apogryphe rassemble les textes uniquement connus de l'Inquisition et du sommet de la hiérarchie ... donc interdits ! Les Prêtres Dissidents ne veulent pas cacher la vérité aux fidèles et tentent de dévoiler le contenu de ces textes secrets.

Les Tribuns s'affaiblissent et Dagoth Ur grandit ... En effet les Ordonnateur et les Tribuns ne parviennent plus à contenir le Fléau et les monstres de Dagoth Ur grâce au Rempart Intangible !!! Aujourd'hui, les gens n'ont plus foi en la protection promise par le Temple : les voyageurs et les villages proches du mont Ecarlate subissent les tempêtes du Fléau et les invasions des monstres. Le Temple serait-il en train de perdre le combat millénaire qui l'oppose à Dagoth Ur ??

Comme Hasphat Antabolis, Maître Barélo vous conseillera de lire "Saint Nérévar" , "Nérévar Astre-Lune" et "Le vrai Nérévar" (ils vous les donnent en fait) pour en savoir plus sur la personnalité du Nérévar.

Quant aux prophéties oubliées, il vous parle de l'Apogryphe qu'il a longuement étudié. Il en ressort deux prophéties liées au Nérévarine.

La Prophétie Oubliée : elle peut être résumée ainsi "Un étranger accueilli en invité affronte sept malédictions sous le mont Ecarlate. Sa main bénie par dame Azura brandit une épée maudite pour châtier la Maison Dagoth, ou la Maison Dwemer, ou les deux".

*Du septième signe de la onzième génération,
Ni Molosse ni Guar, ni Semence ni Herse,
Mais né du Dragon et marqué par les étoiles lointaines,*

*Étranger incarné sous le mont Écarlate,
Invité béni contrant les sept malédictions,
La main sanctifiée par les étoiles brandit la lame trois fois maudite,
Pour recueillir le fruit du vent semé par la maison que nul ne pleure.*

Les Sept Malédictions : elles sont issues de la Maison Dagoth, la Maison Dwemer, ou des deux.

*Entre les murs de la maison que nul ne pleure,
Où les moqueurs raillent et les fourbes ourdissent leurs plans,
Dans les couloirs de la maison parjure et impure,
Résonnent les sept malédictions des dieux que l'on blasphème
La première, celle du feu
La deuxième, celle de la cendre
La troisième, celle de la chair
La quatrième, celle des spectres
La cinquième, celle de la semence
La sixième, celle du désespoir
La septième, celle des rêves*

Le feu et la cendre proviennent du mont Écarlate et la chair est synonyme de peste. On ignore à quoi font référence les spectres, la semence et le désespoir, mais la malédiction des rêves est peut-être liée aux récents cas de purulence de l'âme et aux attaques de dormeurs en ville.

Maître Barélo vous donne aussi des informations sur les "*3 Outils de Kagrenac*" : Broyeur le Marteau, Lamentation la dague et Garde spectrale un gantelet. L'utilisation de ces artefacts magiques créés par Kagrenac a entraîné la disparition pure et simple des Dwemers. Vous comprenez en lisant cette note le terrible secret du Temple au sujet de l'origine des Tribuns et de la nature corrompue de leurs pouvoirs divins ...

Il ne vous reste plus qu'à donner toutes ces informations à Nibani Maésa !

2.10 - La voie de l'Incarné

Nibani Maésa a besoin de 24h pour lire et comprendre les prophéties oubliées (votre journal se mettra à jour).

Enfin, elle va vous dévoiler ses rêves : oui pour elle, vous êtes le Nérévarine !! Elle est formelle : c'est sur vous que plane la bénédiction d'Azura ! Mais vous devrez pour cela suivre la Voie des Sept Visions et accomplir les Sept Épreuves pour le prouver !!!

Mais alors ... l'Empereur aurait-il vu juste en vous libérant de prison ???

La première épreuve : *Un certain jour, de parents inconnus, renaît l'Incarnation de l'Astre-Lune.* Vous correspondez à cette première épreuve ^^

La deuxième épreuve : *Ni la maladie ni l'âge ne peuvent l'abattre, les maux de la chair face à lui s'effacent.* Nibani sait d'après ses rêves que vous avez passé cette épreuve mais elle ne comprend pas comment ... Il vous suffira de lui raconter ce que Dyvaith Fyr a fait pour vous :) Il vous a soigné des maux de la chair, certes, mais sans le savoir sa potion vous a rendu totalement immunisé contre tout : le Fléau, la Peste, la Maladie et ... le vieillissement !!

La troisième épreuve : *Dans les cavernes ténébreuses, l'œil d'Azura observe et fait briller la lune et l'astre.* Sul Matuul acceptera de vous expliquer le secret de la troisième épreuve ... mais avant cela vous devrez faire preuve de courage, de force et de ruse en passant son Épreuve du Guerrier. Il vous demande de partir à Kogoruhn, ancienne place forte de Dagoth Ur, de trouver et ramener 3 objets : des larmes de pestiférés, une coupe à l'effigie de la Maison Dagoth, et le Bouclier d'Ombre. Les larmes et la coupe se trouvent tous les deux dans le Dôme de la Veille de Pollock, le premier par terre et le second sur une petite table. Le bouclier se trouve dans Kogoruhn, dans le Cœur Saignant, dans les galeries les plus profondes de la cité.

ATTENTION !!! Dans la Galerie de Maki, vous trouverez 3 prisons chacune détenant un héros mort. L'un d'entre eux porte sur lui Furie, une claymore en argent unique. SVP lisez bien ses stats avant de vous ruer dessus MDR. Cette épée vous fait perdre 20 pts de toutes types d'armures (légère, lourde etc ...), vous donne aussi Cécité ... en effet constant !!! Résultat dès que vous la prendrez : pouf vos 4 talents d'armures tomberont à zéro. Il n'est donc pas nécessaire de m'écrire pour savoir quoi faire ... il n'y a rien à faire !!! Il vous faudra juste vous réentraîner (en portant à nouveau vos armures favorites ou en payant un entraîneur) ... eh oui, c'est le seul moyen car il n'existe pas de sort ou de potion de regain d'armure. Je vous aurais prévenu MOUHAAAAAAAAAAAA ... (Sinon essayez toujours de prier au Temple pour une guérison d'ALMSIVI mais je crois que ça

ne marche pas). SAUF si votre personnage possède une résistance à la magie de plus de 100%, alors Furie n'aurait aucun effet néfaste sur vous :-)

Vous pouvez aussi continuer jusqu'au Souffle de Charma pour tuer Dagoth Uthol, un des serviteurs de Dagoth Ur. Il possède sur lui la Ceinture du Feu du Cœur.

À l'extérieur de la place forte, vous trouverez le cadavre de Féril Salmyn, un ordonnateur. Il a sur lui la tunique en cheveux de Saint aralor. Conservez la précieusement en prévision d'une quête du Temple donnée par Ulvoo Llaren ^^

Sul Matuul sera impressionné de votre courage, il vous laisse les objets :-) et comme promis, il vous révèle le secret de la troisième épreuve ... sous forme d'énigme ! Eh oui, vous devez maintenant passer l'Épreuve de la Sagesse. Vous devez vous rendre à la Caverne de l'Incarné, lieu saint pour Azura, et en ramener la lune et l'astre. Le secret de la caverne est révélé par cette énigme :

*Le chas de l'aiguille se trouve entre les dents du vent,
l'entrée de la grotte repose dans la peau de la perle,
le rêve est la porte et l'étoile est la clé.*

Vous devez demander la sagesse des tribus ... donc des Sages Femmes. Nibaní vous explique que l'Étoile, c'est Azura ! Et elle n'apparaît qu'à l'aube et au crépuscule : elle en conclut que l'Étoile d'Azura est la clé permettant d'ouvrir la porte de la Caverne de l'Incarné. Vous pouvez aussi parler aux Cendrais du Camp et on vous donnera des indications sur le lieu où se trouve la grotte. En effet *le chas de l'aiguille* fait référence à l'Aiguille, un pic rocheux se situant dans la Vallée du Vent. Il existe au nord du Mont Écarlate deux vallées situées à l'est des ruines daédriques de Zergonípal : la Vallée du Camp Sec à l'ouest (dans laquelle se trouve la caverne Dun-Ahe), et la Vallée du Vent à l'est (dans laquelle se trouve le Tombeau Ancêtre des Daréleth). Cette dernière débute entre 2 pics rocheux, les Dents d'Aíran (qui font référence aux *dents du vent* ^^). Quant à *la peau de perle*, cela fait référence au pic de l'Aiguille plus clair que les autres pics de la région. Après votre conversation, les ruines daédriques sont apparues sur votre carte.

Ainsi donc, si vous regardez votre carte, les ruines daédriques de Zergonípal sont au nord du Mont Écarlate. À droite des ruines, on voit bien les 2 vallées, il vous suffit donc de vous engouffrer dans celle la plus à l'est :-) souvenez vous que pour ne pas vous tromper, vous trouverez les Dents d'Aíran à l'entrée de la vallée et vous passerez devant le Tombeau des Daréleth ^^ puis suivez la route jusqu'à la très belle porte de la Caverne de l'Incarné !

Dans la Caverne, prenez la lune et l'astre : une bague au pied de la statue. À ce moment là, Azura vous parlera et vous bénira : elle vous explique que vous devez recevoir les titres d'Hortator des Grandes Maisons et Nérévarine des Camps Cendrais.

Lunétoile est un artéfact !

Ensuite, les fantômes des faux élus du passé seront là et vous donneront chacun un ou deux objets ... qui ne sont plus très utiles sur leurs cadavres LOL.

D'ailleurs vous rencontrerez le fantôme de Dicastre, la dernière fausse Nérévarine ^^ C'est la plus bavarde des fantômes : elle vous rappelle que vous ne devez pas oublier que la déchéance de la Sixième Maison résulte de la loyauté qu'avait Dagoth Ur envers vous Seigneur Nérévar !! Car en lui demandant de garder les outils de Kagrénac, il a succombé à la tentation (les Tribuns aussi d'ailleurs) et vous l'avez trahi !

Donc oui, on peut résumer cette quête par : "réparer mes conneries du passé" LOL

Retournez enfin voir Nibaní pour lui raconter votre rencontre avec la daédra :-) et lui expliquer en quoi consiste les 2 épreuves suivantes. Elle vous donnera l'unique ceinture du Régisseur Malípu en récompense.

La quatrième épreuve : *La voix d'un étranger unit les Maisons. Trois Conseils le nomment Hortator*. Il vous suffit donc de convaincre les conseillers des 3 Grandes Maisons qu'ils vous nomment Hortator !!!

La cinquième épreuve : *La main d'un étranger unit les Vélothís. Quatre tribus l'appellent le Nérévarine*. Et là, il vous faut être nommé Nérévarine par les 4 Gula-Khan des 4 Camps Cendrais !!

Vous pouvez tout à fait faire les quêtes suivantes dans l'ordre ou le désordre que vous souhaitez ^^ le but étant d'obtenir le titre d'Hortator et de Nérévarine ^^

2.11 - Nérévarine des Urshílakus

Vous portez au doigt l'Astre-Lune de Nérévar. La marque d'Azura est sur vous. Alors Nibani vous envoie vers Sul-Matuul : il vous nomme Nérévarine des Urshilakus et Sul-Matuul vous offre la Dent des Urshilakus. Cependant il vous rappelle votre devoir : vous devez libérer les faux dieux, vaincre la Sixième Maison et Dagoth Ur, mais aussi délivrer les Tribuns de leur malédiction !

2.12 - Nérévarine des Ahemussas

Il n'y a pas de Gula-Khan dans le camp. Les Khans sont Kausi, Dutadalk et Yenammu. Je vous conseille d'aller leur parler avant : ils vous enverront auprès de Sinnammu Mirpal, la Sage Femme du camp. Elle vous demande de rendre sûr la Ruine Daédrique d'Ald Daédroth. En effet, la prêtresse Hliréni Indavel s'est installée là bas pour vénérer Shéogorath.

Attention, si vous ne l'avez pas encore faite, Sinnammu Mirpal vous demandera d'abord de parler à Urshamusa Rapli, une autre Sage Femme se promenant dans le village, au sujet du Guar Blanc. Cette quête peut tout à fait se faire bien avant, c'est pourquoi je la considère comme secondaire mais je la redétaille ici :

Urshamusa Rapli veut retrouver un guar blanc. D'après elle, il se trouverait sur une piste en fourche, où les rochers poussent hors de la terre comme les doigts de la main. Il vous suffit de suivre la route en direction du sud ouest : le guar blanc se cache derrière des pics rocheux (en forme de doigt). Lorsque vous vous approcherez de lui, il s'éloignera vers l'ouest derrière les collines : il faut le suivre (si vous voulez le tuer pour capturer son âme, l'objet enchanté aura une charge de 50). On tombe alors sur le cadavre Ashamanu (tombe <-> cadavre ... HAHHAHAHA ... non ? désolée). Ramenez son Amulette à Urshamusa Rapli qui vous offre le Bouclier de l'Indomptable en récompense.

Ensuite Sinnammu Mirpal acceptera alors de vous parler de son petit problème que seul le Nérévarine peut résoudre XD bref hop go, rendez-vous à Ald Daédroth !

Sur place, vous assisterez à un combat entre Drorès Arvel, un Ordonnateur, et Patte-Avant, un des partisans d'Hliréni. Il vous demandera ce que vous venez faire ici. Personnellement, je vous conseille de lui dire que vous venez juste piller l'endroit ... Sinon vous devrez le tuer lui et ses ptits copains !

D'autre part, Eyérira, traîne non loin de là, et vous invite à aller danser avec Hliréni ...

Vous avez donc le choix : soit vous regarder les ordonnateurs et vous les aidez. Soit vous y allez à la bourrin et vous tuer tout ce qui bouge ... j'ai trouvé la première option plus facile ^^

Dans l'Aile Droite de la ruine, vous rencontrerez 2 Ordonnateurs se battants contre Domba et Rongedent. Attendez que tout ça se termine et vous pourrez récupérer sur Domba la Ceinture de fracassement Sanguyin, et sur Rongedent la Bague de sagesse verte Sanguyin ! Voir les quêtes des Fils du Tisseur de la Morag Tong pour plus d'explication ^^

Bref, allez jusqu'à l'Antichambre et parlez à Hliréni : il suffit de la menacer et de lui promettre la vie sauve si elle accepte la tribu des Ahemussas près de la statue de Shéogorath. Elle sera tellement impressionnée qu'elle ne bronchera pas croyez moi !!

Près d'elle un galopin vend du Sujamma ... hips ^^

L'orc Ra Gruzgob se prend pour un Khajiit MDR : il dit "miaou" et vous demande comment vous trouvez sa queue LOL. Dites lui qu'elle est belle et votre affinité augmentera avec lui jusqu'à ce qu'il vous donne son petit secret :-). Attention le gant Gambolpoudis vous servira pour une quête du Temple, ne le vendez pas !

Ensuite il suffit de retourner au camp et accompagner Sinnammu Mirpal jusqu'à la statue. Elle vous offrira la Pierre de folie des Ahemussas et vous nomme Nérévarine des Ahemussas ^^

2.13 - Nérévarine des Zaïnabs

Il faut s'adresser au Khan des Cendres, Kaushad, et le convaincre que vous êtes le Nérévarine. Et pour lui prouver que vous le méritez, demandez-lui une tâche à accomplir : il veut tuer Calvario, un vampire résidant dans le Tombeau Ancestral des Néranos.

Dans ce tombeau vous trouverez 2 corps : celui de Moris contenant la clé du coffre Néranos et celui d'Ursine contenant la clé rouillée du Tombeau d'Indalen et une note de Bakarak. Dans cette note, un certain nécromancien Goris est cité et il aurait trahi et tué toute cette jolie petite troupe de bandits ... et si vous allez lui dire bonjour ? Pour info, il est dans le Tombeau Ancestral de Vénim ;-)

Cela fait, il accepte de vous donner le titre de Nérévarine des Zaïnabs à condition que vous alliez lui chercher une fiancée Telvanni ... Sonummu Zabamat, la Sage Femme du camp, vous propose son aide et vous indique Savile Imayn, marchande d'esclaves à Tel Aruhn. A vous de lui acheter une esclave qui se fera passer pour une noble Telvanni !

Savile Imayn a besoin pour cela d'une tunique, d'une jupe et d'une paire de chaussure, l'ensemble devant être d'un goût exquis (on en trouve chez les tailleurs, le plus simple est de faire ses courses au Hall des Tailleurs dans le Quartier Saint Olms à Vivec), ainsi qu'une fiole de Musc d'Insecte Telvanni (elle vous indique l'alchimiste de Tel Aruhn). Ensuite elle nous vend son esclave Falura Llervu que vous escorterez jusqu'au Camp des Zaïnabs.

Puis Khaushad, ravi, vous offre la Lanière des Zaïnabs, signe que vous êtes nommé Nérévarine du Camp des Zaïnabs :-)

Si votre jeu n'est pas à jour, il se peut que la tunique d'un goût exquis achetée chez Bivale Ténéran, la tailleur d'Ald Ruhn sous Skar, ne fasse pas l'affaire vous obligeant à l'acheter ailleurs !!! Pour ma part, Bivale n'en vend pas, elle n'a que les chaussures et je n'ai eu aucun bug.

Si vous retournez voir la Sage Femme, elle vous parlera de son rêve "Quand le Nérévarine se rendra au mont Écarlate pour affronter Dagoth Ur, il emportera avec lui le cœur des siens." ... Mais elle ne comprend le terme "les siens".

2.14 - Nérévarine des Erabenimsus

Le Khan des Cendres est Ulath-Pal. Ni lui, ni ses Gula-Khan, Ahaz, Ranabi et Asha-Ahe, n'accepteront de nommer un étranger en tant que Nérévarine de leur camp ! Et plus vous leur parlerez, plus l'affinité avec eux descendra très vite lol

Il faut s'adresser à Maniraï la Sage Femme qui explique que le seul moyen est de tous les tuer... chouette un peu d'action ^^

Maniraï vous demande ensuite de convaincre Han-Amma de devenir le Khan des Cendres du camp. En lui donnant d'abord la Robe d'Erur-Dan le Sage (ayant appartenu à Ranabi) puis l'Amulette du Cœur de Feu de Sanit-Kil (ayant appartenu à Ahaz) et enfin la Hache de Guerre d'Airon-Ammu (ayant appartenu à Ulath-Pal), il finit par accepter la responsabilité d'être le Khan du camp et nous nomme directement Nérévarine des Erabenimsus :-)

Maniraï vous donne l'artéfact Capture des Erabenimsus ^^

Et voilà, la cinquième épreuve est terminée ^^

2.15 - Hortator des Hlaalus

Pour commencer, adressez vous à Nileno Dorvayne, au Manoir Hlaalu à Balmora. Elle vous vendra pour 50 po le Livre Jaune de l'An 426 de la 3ème ère qui répertorie les Conseillers Hlaalus (au passage, il en vaut 20).

Yngling Demi-Troll est dans son manoir sur la Place du Canton Saint Olms à Vivec ; il accepte de donner sa voix en échange de 2000 po.

Dram Béro est dans le Manoir Hanté sur la Place du Canton Saint Olms à Vivec ; il accepte de donner sa voix car il est impressionné que vous ayez réussi à le trouver XD. Il vous explique que pour obtenir les voix de Névèna Ulès et Vélenda Omani, il va falloir d'abord convaincre Orvas Dren.

Orvas Dren est dans sa Plantation. Avec une affinité de 70 minimum, dites lui que vous voulez devenir Hortator des Hlaalus pour *protéger Morrowind contre l'Empire* ... Et comme c'est exactement ce que Dagoth Ur lui a aussi promis, il vous donnera son vote ! Ensuite il jouera de son influence auprès de Névèna Ulès et Vélenda Omani.

Petite précision : si vous avez terminé les quêtes de la Guilde des Voleurs ou celles de la Morag Tong alors vous avez tué Navil et Ranès Iénith. Et Orvas Dren ne sera pas du tout mais alors pas du tout content et vous attaquera ! Et le fait de le tuer ne modifie pas la quête et vous serez Hortator des Hlaalus quand même ^^

De plus il existe une alternative : toujours si vous avez terminé les quêtes de la Guilde des Voleurs ou celles de la Morag Tong. Il y a un petit coffre contenant une note de Dren 📄 ... Et il vous suffit de lui montrer pour qu'il soit tout à coup super coopératif mouhahahahaha

Névèna Ulès, qui est dans son manoir près de Suran, et Vélenda Omani, qui est dans son manoir à l'Est de Vivec, acceptent alors de donner leurs voix.

Crassius Curio est dans son manoir sur la Place du Quartier Hlaalu à Vivec ; il accepte de donner sa voix en échange de 1000 po. Et comme les quatre autres conseillers sont aussi d'accord, il vous offre alors l'unique Ceinture de l'Hortator, signe que vous êtes nommé Hortator de la Grande Maison Hlaalu :-)

Si vous faites partie de la Maison Hlaalu et que vous avez donc une bonne affinité avec Crassius Curio, il ne vous réclamera pas de l'argent mais il voudra juste ... un bisou. LOL. Beurk. Et il vous indiquera aussi qu'Yngling Demi-Troll n'est pas forcément apprécié par la Maison ... En gros le tuer vous fera économiser de l'argent mais faites en sorte de le provoquer pour qu'il engage le combat !

2.16 - Hortator des Rédorans

En parlant à Néminda, au Palais du Conseil Rédoran, vous récupérerez gratuitement (lol) le Livre Rouge des Rédorans qui liste tous les Conseillers de la Grand Maison.

Athyn Saréthi est dans son manoir à Ald'ruhm sous Skar ; si vous ne faites pas partie de la Maison Rédoran, il demandera de sauver son fils, Varvur Saréthi, avant de donner sa voix. Varvur Saréthi est prisonnier dans l'Île Droite du Manoir Vénim : la porte de sa prison est cachée derrière un grand tapis ^^ . Évidemment, quand vous sortirez tous les deux de sa prison, si les gardes vous voient VOUS, ils vous attaquent. Ma technique ? Elle est simple : j'ai porté l'anneau de mimétisme (30% caméléon), et je me suis déplacée en toute discrétion ^^ Athyn sera tout content de retrouver son fils et vous donnera son vote !

Attention : Athyn Saréthi insiste sur le fait qu'il ne faut surtout pas tuer Bolvyn Vénim !!!

Ainsi, Minerve Arobar, Garisa Lléthri, Hlaren Ramoran (tous sont dans leurs quartiers privés dans leurs manoirs respectifs) et Brara Morvayn (dans ses quartiers dans le Palais du Conseil Rédoran) acceptent tous de donner leurs voix suite aux recommandations d'Athyn.

Par contre Bolvyn Vénim (dans ses quartiers privés de son manoir) refusera de vous donner sa voix malgré que tous les autres Conseillers l'ait fait XD. Il vous impose un duel à mort à l'Arène de Vivec ... Alors faites-lui la peau à cet insolent !!! L'énorme avantage de l'Arène, c'est qu'on peut rester en haut et décocher des flèches ou des boules de feu tranquillement ... :-)

Je reçois beaucoup de mail au sujet de ce duel qui bugue : encore une fois si votre jeu est à jour avec les derniers correctifs, vous n'aurez aucun problème.

Après ça, Athyn Saréthi vous nomme Hortator de la Grande Maison Rédoran et vous offre l'Anneau de l'Hortator ^^

Cependant il vous donne aussi une note du Grand Chanoine du Temple 📜 qui vous ordonne de vous rendre au Temple de Vivec une fois que vous serez Nérévarine des 4 Camps Cendrais et Hortator des 3 Grandes Maisons.

Cette note lancera la quête Nerevarine et Hortator dans votre journal.

Athyn vous donne aussi une affiche 📜 stipulant que vous êtes dorénavant un hors-la-loi recherché par les Ordonnateurs !!! Cette affiche signée par Bérel Sala, le Capitaine de la Garde à Vivec, a tout de même été publiée sous l'autorité du Temple !!!

Le Temple est dans une bien mauvaise posture non ?

2.17 - Hortator des Telvannís

Avant tout, je vous préviens : vous aller vous promener dans les maisons des mages Telvannís ... Oui, j'ai bien dit mages et comme tout mage qui se respecte, les escaliers sont inutiles !!! Vous l'aurez compris, usez et abusez des sorts et des potions de lévitation XD

Tout d'abord, je vous conseille d'aller voir les Hérauts Telvannís des Conseillers Talvannís : ils se réunissent au Palais du Conseil Telvanni à Sadrith Mora. Vous récupérerez auprès l'un d'eux le Livre Brun de la Grande Maison Telvanni dans lequel sont notés tous les Conseillers Telvannís. Ensuite, vous pouvez demander aux Héraut de vous nommer Hortator des Telvannís mais aucuns n'acceptera : ils vous enverront tous auprès de leur Maître(sse) respectif(ve).

Galos Mathendis est le Héraut de Maître Aryon qui vit à Tel Vos. Aryon accepte sans détour de vous donner son vote pour devenir Hortator des Telvannís. Il vous met en garde contre Maître Gothren qu'il vous conseille de tuer car il sait d'avance qu'il refusera (enfin, il veut surtout sa place !!!).

Félissa Ulessen est le Héraut de Maîtresse Thérana qui vit à Tel Branora ... Aaahhh pauvre, pauvre Thérana ! Complètement bouffée par la nécromancie : elle est devenue folle, complètement folle !!! Vous pouvez toujours *écouter poliment* ce qu'elle bafouille sur les hormadors ... Mais ça ne vous mènera pas loin et elle finira par s'endormir en parlant ! Non il vous faut capter son attention : une affinité de 80 minimum est requise pour qu'elle vous donne son vote.

Raven Omayn est le Héraut de Maîtresse Dratha qui vit à Tel Mora. Cette conseillère aime les femmes : il n'y a aucun homme dans sa ville !!! Ainsi, si votre personnage est une femme voici ce qu'elle vous dira : *"Cela a dû leur faire un choc, à ces idiots rétrogrades : Nérévar revenant sous les traits d'une femme ! Ha ! Évidemment que je vous soutiens. Avec joie, même."* !!! Elle vous donne en prime 4 parchemins d'invocation de Sainte Dorée :-). Alors que si vous êtes un homme, il va falloir la séduire en ayant une affinité d'au moins 80 avec elle et en *vous jetant à ses pieds* ! Elle vous trouvera pathétique mais vous donnera sa voix avec en prime un parchemin d'invocation de Sainte Dorée.

Arara Uvulas est le Héraut de Maître Néloth qui vit à Tal Naga, la tour Telvanni de Sadrith Mora. Néloth est arrogant et agressif mais avec une affinité de 80 minimum, il vous donnera sa voix.

Mallan Ryon est le Héraut de l'Archimage Gothren qui vit à Tel Aruhn. Gothren aura soi-disant besoin d'en parler aux autres conseillers. Et quand vous lui en reparlez, il refusera de nommer un étranger comme Hortator !! Il n'y a plus qu'un moyen : tuer Gothren après l'avoir provoqué en utilisant votre plus beau ton sarcastique :-). Il est entouré par 2 drémoras mais le combat est facile (quoiqu'il se soigne le bougre !).

Maître Aryon vous nommera alors Hortator des Telvannis et vous donnera la belle Robe de l'Hortator :-).

Et voilà, la quatrième épreuve de close ^^

... Sauf si vous faites partie de la Grande Maison Telvanni et que vous avez convaincu Baladas Demnevanni de rejoindre le Conseil à la demande d'Aryon : dans ce cas vous devrez aussi lui demander sa voix !

2.18 - Hortator et Nérévarine

Une fois que vous avez terminé toutes ces (longues) épreuves, partez pour Vivec. Vous pouvez enfin demander une audience auprès de Thler Saryoni via Danso Indulées. Elle vous met en garde que malgré le fait que les Impériaux vous laisse libre cours dans vos actions, il n'en est pas de même des Ordonnateurs du Temple ! Ainsi, Tholer Saryoni est dans ses quartiers mais la porte est fermée avec une serrure à 45 ... soyez donc discret quand vous la crochetez ^^

Tholer Saryoni ne perd pas de temps et vous envoie rencontrer Vivec en personne !

Tout d'abord, Vivec lève la malédiction qui pèse sur le Nérévar (vous quoi lol), met immédiatement un terme aux persécutions dont les prêtres dissidents font l'objet et vous proclame Nérévar et Incarné !

Ensuite il vous demande (disons plutôt qu'il vous l'impose LOL) une promesse : *"pouvez-vous me promettre sur votre honneur et devant les dieux, les hommes et les esprits, visibles ou invisibles, qu'à partir d'aujourd'hui, vous consacrez votre existence à la destruction de Dagoth Ur et à la défense de Morrowind et de son peuple, utilisant pour cela Garde spectrale, que je viens de vous confier ?"*

Après un joli oui de votre part, il vous donne Garde Spectrale. Cet artefact vous protégera des effets néfastes du marteau Broyeur et de la dague Lamentation. Il vous explique que pour terrasser Dagoth Ur, vous devez rompre le lien qui l'unit au Cœur de Lorkhan en frappant le Cœur une fois à l'aide du marteau Broyeur, puis plusieurs fois en utilisant la dague Lamentation. Ainsi, le Fléau qui accable Morrowind devrait disparaître :-)

Si à ce moment là, vous voyez rouge et décidez de zigouiller Vivec ... Vous trouverez sur son cadavre une garde spectrale différente de celle qui vous donne : c'est un gant gauche à l'aspect d'un gant daédrique. Vous devrez alors voir Yagrum Bagarn au Destarium afin qu'il révèle les pouvoirs de ce gant ^^ c'est une façon alternative de terminer la quête principale =)

Broyeur est dans la Citéadelle de Vémynal.

Lamentation est dans la Citéadelle d'Odrosal.

Voici le Plan visant à vaincre Dagoth Ur 

Vous trouverez ce récit, tiré de l'Apogryphe, le fameux ensemble de textes secrets du Temple des Tribuns . Il raconte le meurtre de Nérévar, le destin tragique de Dagoth Ur et la source sacrilège des pouvoirs divins des Tribuns ...

Vivec vous donne aussi sa version des faits 🗡️ quant à ce qu'il s'est passé au Mont Écarlate avec Nérévar Indoril ...

Vous l'avez compris, à vous de vous convaincre d'une vérité ! Pour information à cette époque, Morrowind se nommait Resdayn. Ces récits expliquent la transformation du peuple Chimer en Dunmer ^^

Mais pourquoi Dagoth Ur est-il revenu alors ? Bonne question ! Parce qu'il a appris à ce servir des Outils de Kagrenac et qu'il est en train de créer un nouveau dieu Akulakhan (Le second Numidium) du Cœur de Lorkhan 🗡️

2.19 - Les citadelles de la Sixième Maison

Vous voilà parti pour la Porte des Âmes pour entrer dans le Mont Écarlate, au delà des Remparts Intangibles.

À la Porte des Âmes, vous rencontrerez un certain Wulf, vétéran de la Légion. Il vous offre son "sou fétiche du vieil homme" pour qu'il vous porte chance ... En effet ce sou vous a donné un nouveau pouvoir Chance de l'Empereur !!! Lorsque vous rencontrerez l'Oracle du Culte Impérial, elle vous expliquera que la chance de l'empereur s'attache à vous depuis que ce vieux vétéran vous a remis sa pièce tout simplement parce que vous avez reçu la visite d'un aspect de Tiber Septim en personne !!! Elle vous dit que c'est un signe que les dieux vous ont réservé un destin d'exception ^^

Avant d'aller tuer Dagoth Ur, vous pouvez vous débarrasser de ses sept lieutenants (les Vampires des Cendres) ; cela reste facultatif mais très utile car cela l'affaiblit ^^ . J'ai mis entre parenthèse la charge de l'âme du Dagoth si vous décidez de la capturer. Voici où ils se trouvent :

Dagoth Utol (340) : il est dans le Souffle de Charma, une caverne dans la Citée perdue de Kogoruhn (mais vous pouvez aussi y accéder via une porte de caverne à l'est de Vémynl). Vous l'aviez pitêtre déjà tué lors de la 3ème épreuve donnée par Sul Matuul (trouver le Bouclier de l'Ombre). Vous aviez du récupérer sur lui la Ceinture du Feu du Cœur. Sinon ben hop, au boulot :D

La Ceinture du Feu du Cœur est un artefact !

Dagoth Araynys (360) : il est dans la caverne Mamaea, à l'est de la place forte Bérendas. On récupère l'Anneau de l'Âme en le tuant ; et cet anneau est un artefact. Pensez à continuer un peu plus loin dans Mamaea pour trouver la dague Croc d'Haynekhtnamet, un autre artefact du jeu :-D

Vous trouverez Hannat prisonnier ici. Vous vous souvenez ? C'est le fils d'Hassour Zainsubani ! Il vous demandera de l'escorter vers la sortie.

Dagoth Endus (360) : il est à la Citadelle d'Endusal (étude de Kagrenac), dans les Monts Écarlates. On récupère l'Amulette du Givre du Cœur en le tuant. Deux autres Dagoths sont sur les lieux : Goral et Mendras.

L'Amulette du Givre du Cœur est un artefact !

Dagoth Tureynul (360) : il est à Tureynulal (bibliothèque de Kagrenac), dans les Monts Écarlates. D'autres Dagoths sont sur les lieux : Fals, Galmis, Molos et Fandril. Vous récupérez l'Amulette de Toile du Cœur.

L'Amulette de Toile du Cœur est un artefact !

Vous trouverez aussi le cadavre de Mendel Eive qui possède le Tranchoir de Saint Felme ; attention ne vendez pas cette hache car elle est indispensable à une quête du Temple donnée par Uvoo Llaren.

Dagoth Odros (360) : Il est à Odrosal (académie d'entraînement des Dwemers) dans les Monts Écarlates. On récupère sur lui l'Amulette de Feu du Cœur et ... l'Épée Lamentation dans la Tour :-)

Comme Lamentation, l'Amulette du feu du Cœur est un artefact !

Dagoth Vémyn (360) : Il est à La Citadelle Vémynal, dans les Monts Écarlates. On récupère l'Amulette de Soin du Cœur et le Marteau Broyeur sur lui ^^ . D'autres Dagoths sont sur les lieux : Garel, Nilor, Felmis et Soler. De plus vous rencontrerez un certain Beldoth l'immortel (un squelette) ... pas si immortel que ça XD

Comme Broyeur, l'Amulette de Soin du Cœur est un artefact !

Dagoth Gilvoth (360) : il est dans la Citadelle de Dagoth Ur. On récupère l'Anneau Sanglant. D'autres Dagoths sont sur les lieux : Iénas, Irvyn, Rather, Drals et Muthès.

L'Anneau Sanglant est un artefact !

Dans la Tour Intérieure de la Cité de Dagoth Ur, vous trouverez le cadavre de Voruse Béthrino et la Crosse de Saint Llothi ; attention, comme pour le Tranchoir de Saint Felme ne la vendez pas car elle est indispensable à une quête du Temple donnée par Ulvoo Llaren.

Au fur et à mesure de votre avancée dans la Cité de Dagoth Ur, celui vous parlera et vous dira :

*Viens, Nérévar, traître et ami.
Viens contempler le Cœur, l'Ákulakhan.
Et amène Garde spectrale avec toi, j'en ai grand besoin ...*

*Viens dans la Chambre du Cœur, je t'y attendrai.
T'en souviens-tu ?
C'est là que nous nous sommes vus pour la dernière fois,
il y a une éternité de cela ...*

*Viens à moi au travers des flammes et de la guerre.
Je t'accueille à bras ouverts.*

*Bienvenue, Ástre-Lune.
Je t'ai préparé un endroit où résider.*

*Viens à la Chambre du Cœur et amène Garde Spectrale avec toi.
Ensemble, nous délivrerons le monde de ses faux dieux.
Bienvenue, Nérévar.
Ensemble, nous serons la loi et la terre,
et nous chasserons les chiens impériaux de Morrowind.*

*Est-ce ainsi que tu honores la Sixième Maison et la Tribu que nul ne pleure ?
Viens à moi ouvertement, pas par la trahison.*

Bienvenue, Ástre-Lune, en ce lieu où se fait le destin.

Dagoth Ur se trouve juste derrière la porte donnant sur les Complexes des Cavernes. Il accepte de discuter : vous pouvez répondre à ses questions comme bon vous semble et lui en poser. Le choix des dialogues ne change rien à la quête : vous vous affrontez dans tous les cas. Lorsqu'il lui restera très peu de vie, il disparaîtra laissant derrière lui l'Anneau du Cœur ... Eh oui, n'oubliez pas : il est immortel !!

L'Anneau du Cœur est un artefact !

La porte vers la Chambre d'Ákulakhan s'est ouverte :-) Dagoth Ur vous menace :

*Faut-il que tu sois stupide !
Je suis un dieu !
Comment comptes-tu me tuer ?
Ton innocence et ta naïveté en deviendraient presque attachantes.
Tu ne pourras t'échapper, car ni Rappel ni Intervention ne fonctionnent en ce lieu.
Allons, dépose les armes.
Il n'est pas trop tard pour implorer ma pitié.*

Allez tout droit au bord du vide : ô miracle il y a un pont en bois juste en dessous, vous pouvez sauter ! En face se trouve le cœur. À ce moment-là, Dagoth Ur est toujours invincible, inutile donc de gaspiller de l'énergie sur lui. Par contre, le Cœur de Lorkhan est devant vous : frappez-le une fois avec Broyeur, puis plusieurs fois avec Lamentation ! Une fois détruit, Dagoth hurle et disparaît, il est anéanti !

Oui mais ne restez pas planté là ! Fuyez vous aussi car tout s'écroule !

Ákulakhan est détruit : il s'écroule en mille morceaux :-)

Il n'y a plus qu'à sortir de la Chambre en empruntant la corniche qui monte, en colimaçon (les sorts de Rappel ou d'Intervention ne fonctionneront toujours pas ^^).

Azura vous attend dans le Complexe des Cavernes, et vous donne son Anneau ^^

...

Le jeu ne s'arrête pas, vous avez le loisir de continuer toutes les autres quêtes. L'avantage est qu'il n'y a plus de Tempêtes du Fléau, ce qui est plutôt pratique quand on se promène dans le Mont Écarlate lol

...

Alors, ça fait quoi d'avoir sauvé le monde ?!

Eh mais c'est pas fini, il faut installer Tribunal et BloodMoon !!! Bande de feignant !!

EEEEHHH pi attendez ! N'oubliez pas la quête "Éveil des dormeurs" !!! Ben vi, maintenant que Dagoth Ur n'est plus, il vous faut ... les réveiller !

Voici la liste de ceux qu'il faut réveiller (chaque réveil vous donnera un point de réputation ^^) :

- Alvura Othrénim dans les Complexes de l'Arène à Vivec
- Assi Sérímik dans les rues de Maar Gan
- Daynasa Télandas dans les champs de la Plantation Arano
- Dralas Gílu dans les rues de Pélagiad
- Drarayne Gíriþ au Complot Avorté à Tle Aruhn
- Dravasa Andréthi dans sa maison à Ald Rhun
- Éndris Dilmyn dans sa cabane à Khuul
- Éralane Hlédas dans le Canal nord de Saint Olms - un à Vivec
- Llandras Belaal dans les rues de Balmora
- Neldris Llervu dans les rues de Suran
- Nelmil Hler dans les Complexes du Quartier Rédoran à Vivec
- Rararyn Radarys dans les rues de Balmora
- Rélor Faryon dans les Canaux du Quartier Hlaalu à Vivec
- Virevéri Daréthran dans les rues de Ald Vélothi
- Vívyne Andrano dans la Place du Quartier Saint Délyn à Vivec