

LA LÉGION IMPÉRIALE

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

Dernière mise à jour le 9 Juillet 2008

La Légion Impériale est la force militaire qui fait appliquer les lois de l'Empire.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Ordo Legionis 

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la légion

2 - Les grades

3 - Les quêtes ...

- 3.1 - à Fort Darius auprès de Darius
- 3.2 - à Fort Phalène auprès de Radd Aprecoeur
- 3.3 - à Fort Silène auprès d'Imsin la rêveuse
- 3.4 - à Fort Noctuelle auprès de Frald le Blanc
- 3.5 - à Fort Noctuelle auprès de Varus Vantinus

1 - ENTRER DANS LA LÉGION

Pour entrer dans la Légion Impériale, il faut se rendre à Gnisis : c'est Darius qui s'occupe de l'inscription (il est à la Taverne de Madach).

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 : Athlétisme, Lance, Lame longue, Arme contondante, Armure lourde, Parade

Les compétences majeures sont : Endurance, Personnalité

- Recrue : compétences à 30 et vous recevrez une cuirasse de maille impériale
- Lancier : compétences à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5 et vous recevrez un bouclier impérial
- Homme de troupe : compétences à 30 et deux talents à 20 : et vous recevrez une cuirasse en acier impériale
- Agent : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5 et vous recevrez des gantelets d'acier impériaux et un casque d'acier impérial
- Champion : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10 et vous recevrez des bottes d'acier impériales et des épaulières d'acier impériales
- Chevalier errant : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15 et vous recevrez une cuirasse des chevaliers templiers impériale ainsi que des jambières de templier impériales
- Officier chevalier : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20 et vous recevrez le casque de templier impérial et les bracelets de templier impériaux
- Chevalier protecteur : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25 et vous recevrez les bottes de templier impériales et les épaulières de templier impériales
- Chevalier impérial : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Chevalier du dragon impérial : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

3 - LES QUÊTES

3.1 - GNISIS - FORT DARIUS : LES QUÊTES DE DARIUS

3.1.1 - Le titre de propriété de la veuve Vadbas

Darius veut que vous récupériez le titre de propriété de la veuve de Vadbas. Il vous explique que son mari vient de décéder et il a besoin de leur terrain près de la rivière pour construire un nouveau quai.

La cabane de la veuve est à l'ouest de Gnisis, le long de la rivière. Elle refuse catégoriquement de vous donner son titre de propriété : son mari aurait été assassiné par la Légion ! Elle pense qu'il y a des preuves dans la mine d'œufs de Gnisis.

La mine est au sommet de la colline à l'est de Gnisis. Vous y rencontrez le fantôme de son mari dans la rivière souterraine : il vous explique qu'il a été tué par Lugrub Gro-Ogdum, l'orque qui garde l'entrée, et que la hache qui est auprès du cadavre en est la preuve.

En sortant de la rivière, vous pourrez venger la veuve en tuant l'orque (qui attaque le premier d'ailleurs) avant d'aller faire votre rapport à Darius. De toute manière si vous ne le tuez pas, Darius vous dira de la faire ^^

3.1.2 - La mine d'œuf de Gnisis

La reine kwama de la mine d'œuf de Gnisis est malade du fléau. Darius vous demande d'aller la soigner : vous pouvez utiliser un Parchemin de Guérison du Fléau en vente chez le régisseur Hetman Abelmewia ou un sort.

Darius vous offre 100 po en récompense.

3.1.3 - Sauver Madusa Seran

Darius vous demande de secourir Madusa seran, une pèlerine (^-^), qui a été enlevée par une tribu Cendraïs.

Pour la retrouver, il vous faut quitter Gnisis par l'ouest en suivre les panneaux en direction de Ald Vélothi ; la yourte est sur la gauche juste au sud d'Ald Vélothi.

Abassel vous demandera une rançon de 500 po pour libérer Madusa Seran. Ensuite, elle vous demandera de l'escorter jusqu'à l'avant-poste d'Ald Vélothi.

3.1.4 - Sauver Ragash gra-Shuggub

Ragash gra-Shuggub est prisonnière chez Baladas Demnevanni. Darius vous demande de la libérer.

Baladas Demnevanni est dans la tour Arvs Drelen près du temple de Gnisis. Il vous suffit de le corrompre à 100 pour qu'il accepte de vous donner la clé de la prison ^^ (mais il a pas du tout apprécié qu'on vienne lui réclamer des impôts PTDR)

3.1.5 - Le complot du culte de Talos

Darius vous demande d'enquêter sur un complot contre l'empereur : une conspiration du culte de Talos.

Il vous faudra corrompre Oritius Maro à au moins 80 pour qu'il vous donne une clé et vous parle du culte de Talos. La clé vous permettra d'accéder à un souterrain (une sorte de sanctuaire) dont la trappe se trouve dans la réserve (en face de l'entrée de la caserne).

Arius Rulician, un autre adepte est dans ce souterrain. La preuve de l'existence de ce complot est dans le petit coffre. Tuez ensuite Arius Rulician qui attaquera en premier, puis Oritius Maro. Et si vous ne le faite pas, Darius vous enverra les éliminer ^^

3.2 - BALMORA - FORT PHALÈNE : LES QUÊTES DE RADD APRECOEUR

3.2.1 - Les morceaux de métal

Radd Aprecoeur a besoin d'un morceau de métal.

Il vous offre 500 po en échange.

3.2.2 - Sauver Jocien Ançois

Radd Aprecoeur veut retrouver Jocien Ançois. Il a été enlevé par le Camps Cendrais des Erabenimsuns.

Sur place, vous apprenez qu'il est détenu chez Zennammu au Camps des Shashuraris : il vous suffit juste de suivre les pages d'un livre qui sont éparpillées par terre ^^

Zennammu accepte de le libérer mais veut Assaba-Bentus pour le remplacer. Il n'y a plus qu'à aller le chercher au Camps des Erabenimsuns ! Pour qu'il accepte, vous devez avoir une bonne affinité avec lui et quelque soit votre choix il vous suivra ^^

3.2.3 - Sauver Dansda

Radd Aprecoeur veut libérer Dansda retenue prisonnière dans la caverne d'Abernanit. La caverne se situe au sud est de Gnaar Mok.

3.2.4 - Le couple de netch

Radd Aprecoeur vous demande de tuer un couple de netch qui sème la pagaille à Gnaar Mok. Le couple sévit au nord de Gnaar Mok, sur la Pointe de Kaarstag.

3.2.5 - Sorkvild le Corbeau

Radd Aprecoeur vous demande de tuer Sorkvild le Corbeau, un nécromancien. Il habite la tour à l'est de Dagon Fel.

Profitez-en pour récupérer le Masque du Vil Clavicus un des artefacts uniques du jeu ^^

3.3 - ALD RUHN - FORT SILENE : LES QUÊTES D'INSIN LA REVEUSE

3.3.1 - Les artefacts dwemers de Drinar Varyon

Insin la rêveuse vous demande de récupérer tous les artefacts dwemers que vous trouverez chez le soi-disant potier Drinar Varyon afin de prouver sa contrebande. Sa boutique est à Ald'Ruhn.

Il y a effectivement un tube dwemer caché sur une table au milieu de ses poteries ... mais il est SUPER CHAUD à trouver, il faut se mettre debout sur la table !!!!



Pour vous aider :

3.3.2 - Sauver Joncis Dalomax

Imsin la Rêveuse vous demande de délivrer Joncis Dalomax qui est détenu prisonnier dans les ruines daedriques de Ashurnibi. Les ruines sont sur la presqu'île au nord ouest de Hla Oad.

3.3.3 - Le tendre cadeau

Imsin la Rêveuse veut récupérer le gant brodé qu'Ilmeni Dren a offert à un exalté. Le problème est que Varona Nédas a volé ce gant : on la trouve dans la caverne Assumanu (au sud est des ruines d'Ald Redaynia).

Vous avez le choix entre ramener le gant à Imsin la rêveuse, ou le donner à Ilmeni Dren (à Vivec) ^^

3.4 - COEURÉBÈNE - FORT NOCTUELLE : LES QUÊTES DE FRALD LE BLANC

3.4.1 - Une leçon de courtoisie

Frald le Blanc vous demande de défier Salyr Saréthi dans une épreuve d'esprit et de poésie. Il vous attend à la Porte des Ames, dans la Tour du Crépuscule.

Il vous suffit à chaque fois de répondre avec le dernier choix.

Frald le Blanc vous donne le livre intitulé "2920, *Plantaison*" 📖 en récompense qui vous augmentera d'1 point votre éloquence ^^

3.4.2 - Honthjolf est un traître

Frald le Blanc veut retrouver le traître Honthjolf. Il se cache dans la caverne de Aharnabi située au sud du sanctuaire d'Azura.

3.4.3 - Les calmonies de Suryr Athonès

Frald le Blanc vous demande d'éliminer Suryr Athonès, un ordonnateur. Il est au Palais de la Justice à Vivec.

Il vous faut juste employer un ton sarcastique pour qu'il vous attaque en premier.

3.4.4 - Saprius Entius

Frald le Blanc vous demande de retrouver Saprius Entius, un chevalier de la Légion qui a commis un meurtre. Il veut le retrouver afin qu'il bénéficie d'un véritable procès (il n'a pas confiance au jugement des Ordonnateurs). Saprius se cache dans les entrepôts de l'Arène à Vivec ; quand vous lui parlerez, 2 ordonnateurs vous attaqueront !

Il vous faudra l'escorter jusqu'à Coeurébène sans vous faire prendre par les Ordonnateurs !! (enfin perso, je suis passée devant plusieurs d'entre eux, et ils ne m'ont jamais rien dit XD)

Frald le Blanc vous offre en récompense le Casque de son père Graff le Blanc, une pièce d'armure unique du jeu.

3.5 - COEURÉBÈNE - FORT NOCTUELLE : LES QUÊTES DE VARUS VANTINUS

Varus Vantinus ne vous donnera ces quêtes que lorsque vous aurez atteint le rang de Chevalier Protecteur !

3.5.1 - L'Armure du Seigneur

Ne vous fiez pas au nom de la quête ... il y a 2 objets à trouver qu'il faudra docilement donner à Varus sous peine de ne jamais devenir Chevalier du Dragon Impérial !

Dans un premier temps, Varus Vantinus veut récupérer l'Armure du Seigneur qui a été volée. Elle se trouvait dans le sanctuaire de la Commission Impériale. Les gardes à l'entrée assurent pourtant n'avoir laissé entrer personne. Mais il existe une porte dérobée dans le sanctuaire qui mène vers des souterrains où Furius Arilius se cache avec l'armure :-)

En échange de l'armure, Varus vous offre une cuirasse en argent de garde du duc.

Ensuite, vous devrez trouver Chrysamère qui a été volée par l'ensorceleuse Draramu Hloran. Elle vit dans la caverne d'Abanabi au sud ouest de Sadriith Mora.

L'armure du Seigneur et Chrysamère sont des artefacts uniques qui pourront être vendus au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po chacun.

3.5.2 - Duel contre le grand maître

Il ne peut y avoir qu'un seul Chevalier du Dragon Impérial !!

Et là, vous récupérez l'Armure du Seigneur et Chrysamère ^^