

## QUÊTES SECONDAIRES A SOLSTHEIM

Solution écrite par Lilou, webmistress du site [www.nerevarine.fr](http://www.nerevarine.fr)

Dernière mise à jour le 28 Octobre 2009

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orangé* les artefacts ^^

Je vous conseille de visiter chaque cave, chaque tertre : vous découvrirez votre tertre (oui oui le tertre du Sangskaal ! HAHHA) dans lequel une épée longue vous attend, ou encore un PNJ hostile équipé d'une armure complète en verre, etc etc.

Ce qui est bien avec l'add-on Bloodmoon, c'est que l'on peut ajouter un commentaire sur la carte et ainsi mettre des marques sur les endroits visités.

### SOMMAIRE

- 1 - La quête à Ald'Ruhn :
  - L'aérostat de bric et de broc
- 2 - Les quêtes aux alentours de Fort Molène :
  - Enlèvement d'une missionnaire
  - Le mystère du Sucre de Lune
- 3 - La quête aux alentours du Rocher du Corbeau :
  - A la recherche des Falmer - *La lance du Prince des Neiges*
  - *Sangskaal*
  - *Le Casque de l'Odorat de l'Ours*
- 4 - La quête aux alentours de Thirsk :
  - Le carnage de la salle à hydromel - *Les pattes de Vif Loup* - *La jambe nordique coupée* - *Clanbringer*
  - La souche creuse - *L'Anneau d'Œil du Corbeau* - *Dardombre* - *Trahison et Leurre*
  - *Le Coup de Chance de Haakon*
  - *Le Casque des Ursidés*
- 5 - La quête dans le village Skaal :
  - Tymvaul et le puits
  - *Le bâton d'enchantement charnel*
- 6 - La quête au Bosquet de Brodir :
  - Trahison au Bosquet de Brodir
- 7 - Les quêtes au sud est de Solstheim :
  - Le trésor des pirates - *Fendeur de flots*
  - La sanction d'une veuve - *Rammekald*
  - Seul
- 8 - La quête au sud ouest de Solstheim :
  - Une femme bafouée
- 9 - Les quêtes dans les Montagnes Moesring :
  - Le capitaine maudit / Un sorcier au désespoir
  - *Fendgivre*
  - *La dague du Finduloup en argent*

### 1 - LA QUÊTE A ALD'RUHN

#### L'aérostat de bric et de broc

*Les rumeurs circuleront au sujet d'un navire volant qui se dirigeait vers le nord dans un violent blizzard ...*

Vous trouverez le lieu du crash d'un l'aérostat au sud des Montagnes Moesring au nord ouest de l'Autel de Thrond (il est dessiné sur la carte fournie avec le jeu !). Tout l'équipage est mort. Près du Capitaine Roberto Jodoïn, vous verrez le journal de bord 📖 qui vous apprend que l'aérostat n'a pas résisté à une tempête des neiges. Et apparemment, c'est un certain Louis

Beauchamp, de la Guilde des Mages d'Ald'Ruhn, qui a commandité cette expédition ... Alors allez lui annoncer la mauvaise nouvelle :-)

*Il est possible de démarrer cette quête dans l'autre sens : rencontrer en premier lieu Louïs qui vous demande de retrouver son aérostat car il n'a plus de nouvelle.*

Comme son expédition a échoué dans sa mission, Louï vous la confie ! Il vous demande de lui ramener l'Amulette de Charme Contagieux. Elle est dans le Tertre de Hrothmund, et il vous avance de 500 po pour subvenir à vos frais et vous donne le mot de passe pour y entrer : Ondjage. L'Amulette est juste devant la Hache de Hrothmund. Louïs Beauchamp vous récompensera de 1 500 po.

*Vous pouvez faire la quête de Thírsk en parallèle à celle ci puisqu'il faut se rendre dans les deux cas sur le tertre de Hrothmund.*

## 2 - LES QUÊTES AUX ALENTOURS DE FORT MOLENE

### Enlèvement d'une missionnaire

Jeleen, le prêtre du Culte Impérial, est inquiet de la disparition de Mirisa. Il l'avait envoyée prêcher les enseignements du Culte Impérial auprès des tribus autochtones mais elle n'est pas revenue depuis un mois (et il n'a reçu aucune nouvelle). Il vous explique qu'elle devrait être au nord du lac Ejdalding ... Alors pourquoi ne pas commencer vos recherches au village Thírsk ? Effectivement, vous apprenez qu'elle est séquestrée par un certain Erich l'Indigne ; et vous la trouverez dans la Salle à Hydromel dans une chambre à l'étage fermée à clé. Erich l'Indigne ne sera pas content LOL et vous provoquera en duel. Après l'avoir tué, vous aurez l'autorisation de partir avec Mirisa. Il vous faudra l'escorter saine et sauve jusqu'au Sanctuaire du Culte. Jeleen vous offrira 300 po en récompense.

*Si Mirisa meure, alors vous ne recevrez que 100 po de récompense. De plus vous retrouverez plus tard Jeleen, mort, avec une lettre de suicide ☹ sur lui ... et les 200 po qu'il vous manque !*

### Le mystère du Sucre de Lune

Severia Gratius est inquiète car le vin a été empoisonné avec du sucre de lune. Le dernier à avoir été empoisonné est Jeleen, le prêtre du Culte Impérial : il pense que le responsable est *un individu... vieux et frêle, sûrement pas un Nordique, portant un casque colovien blanc en fourrure* et qu'il chantonnait une comptine relatant *d'un atelier dans la neige et de lanternes allumées. Et de friandises. Ah oui, il y avait aussi beaucoup de hi hi hi et de ha ha ho.*

*Vous imaginez le prêtre complètement stone ... Il vous dit : Je n'ai jamais ressenti une telle... liberté ! Rire, danser... c'était horrible ! ... MDR la débauche XD*

Vous trouverez l'Oncle Friandise chez lui : sa cabane est le long de la rive droite de la rivière, en remontant vers le lac gelé. A l'extérieur, près de la cabane, vous trouverez le cadavre de MNashí, un khajít : il a sur lui la "Chanson de l'Oncle Friandise" ☹, une note qui vous fera augmenter d'un point le talent d'alchimie ! Oncle Friandise (trop farfelu ce personnage ^^) accepte de vous donner son casque colovien et de ne plus distribuer de sucre de lune (à moins que vous préféreriez le tuer lol). Severia Gratius vous offre 1500po et son unique épée courte impériale en récompense si vous faites partie de la Légion ^^

## 3 - LA QUÊTE AU ROCHER DU CORBEAU

### A la recherche des Falmers - La lance du Prince des Neiges

Athellor est au bar du Rocher du Corbeau. Il fait des recherches sur les Elfes des Neiges, les Falmers. Il a besoin d'un aventurier pour explorer les tertres funéraires et les menhirs et pour cela il vous avance de 200 po. Rechercher cette race disparue s'annonce vaste LOL, mais je vais vous aider :-). Dirigez vous dans le Tertre de Jolgeirr, au sud ouest de l'Autel de Thronnd ... ô miracle vous trouvez ce que vous cherchiez LOL, à savoir la Lance du Prince des Neiges, une armure complète en acier et un livre intitulé *La Chute du Prince des Neiges* ☹. Athellor vous offre 800 po en récompense.

### Sangskaal

Cette unique épée longue nordique en argent est dans le Tertre du Sangskaal, au nord ouest du Rocher du Corbeau.

### Le casque de l'Odorat de l'Ours

Ce casque en peau d'ours est caché dans un coffre dans le Tertre d'Eddard, au nord est du Rocher du Corbeau.

## 4 - LES QUÊTES A THIRSK

### Le carnage de la salle à hydromel - Les Pattes de Vif-Loup - La jambe nordique coupée - Clanbringer

Quand vous arriverez à Thirsk après avoir prouvé votre force aux Skaals, vous verrez la Salle à Hydromel complètement détruite ! Svenja Chant-Neige est la seule survivante : elle vous qu'ils ont été attaqués par l'Udyrfrykte ! Alors allez lui dire deux mots à ce monstre de légende !!!

Un conseil, faites vos courses sur les cadavres autour de vous car ils disparaîtront une fois la Salle à Hydromel retapée ... Et adieu les bottes uniques Pattes de Vif-Loup !!!

Le repaire de l'Udyrfrykte est à l'ouest de Thirsk. Il vous faut tuer la bête et ramener son cœur. Si vous capturez son âme, vous pourrez enchanter un objet avec une charge de 250.

Après lui avoir ramené le cœur, Svenja Chant-Neige vous demande de recevoir la bénédiction de Hrothmund le Rouge. Vous trouverez son tertre sur la Peau d'Ours, à l'ouest des montagnes Moesring, pour y rentrer, prononcez son nom : Ondjage. Il vous suffit de toucher la Grande Hache de Hrothmund.

Près de la hache, il y a l'Amulette de Charme Contagieux. Ne la vendez pas si vous la prenez ! Car elle vous servira pour valider la quête donnée par Louis Beauchamps (la toute première là-haut).

Quand vous reviendrez à Thirsk, Svenja vous nommera chef ! Vous pouvez ensuite gérer votre clan :

- en envoyant les chasseurs tuer des loups et des ours des neiges : le forgeron vous confectionnera alors des armures en peau de loups ou d'ours des neiges.
- en faisant du commerce de l'hydromel sur Solstheim : Svenja vous remettra les bénéfices de la vente sous forme sonnante et rébuchante ^^

Elle a aussi laissé un petit cadeau dans vos quartiers : Clanbringer, une épée longue nordique unique.

Vous ferez la connaissance de Beréditte Jastal, une écrivain. Elle a écrit Thirsk, une Histoire 📖 et Sovngarde, un Réexamen 📖 (ce livre vous sera utile dans la quête au Bosquet de Brodir ^^). D'ailleurs, elle vous remettra la toute première édition corrigée mentionnant vos exploits dans Thirsk, une Histoire - Revue 📖.

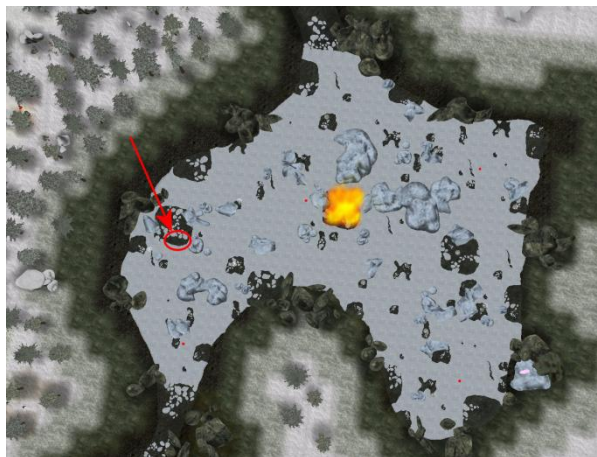
### La souche creuse - L'Anneau d'Œil du Corbeau - Dardombre - Trahison et Lurre

Vous trouverez une souche creuse située derrière le bâtiment, contre le mur. Elle contient une note tachée de sang écrite par un certain E à l'intention d'un certain S : *Voici l'équipement dont je t'ai parlé. N'oublie pas, les faibles ne méritent pas la pitié.* Elle est accompagnée d'objets uniques : une paire de gants, Trahison et Lurre, l'Anneau d'Œil du corbeau, la lame Dardombre et cinq Flèches Tranchantes en ébonite (youhou les stats ðo).

Tous ces objets sont utiles à un voleur voire à un assassin ... Qui se cachent derrière E ou S ? Peut-être que E est Eno Hlaalu, le grand maître de la Morag Tong, qui a du laisser ces objets à l'intention de son assassin pour une mission ? En tout cas profitez-en et raslez tout LOL

### Le Coup de Chance de Haakon

Ce bâton en argent se cache dans le lac Fjalding, et voici un screenshot pour le trouver :



### Le casque des Ursidés

C'est la Matriarche berserker qui possède ce casque en peau d'ours et elle se cache dans la Caverne de Gronn.

## 5 - LA QUÊTE DANS LE VILLAGE SKAAL

### Tymvaul et le puits

Lassnr a besoin de vous pour retrouver son fil Tymvaul : selon lui, il est tombé dans le puits qui mène dans les cavernes Rímhull. Tymvaul est bel et bien dans la caverne : il étudiait la magie noire. Cet idiot est tombé sous le charme du Manteau de Chagrin, et s'est mis à la nécromancie ... Il vous dit : *Bientôt les morts marcheront à nouveau et recevront leurs ordres de Tymvaul le Maudit* !!! Alors dites lui simplement que son père s'inquiète ... Et il va se retrouver comme un BIIIIP ... Il vous donne la robe et décide de partir pour Vvardenfell étudier la vraie magie. Lassnr vous offre cinq fourrures d'ours des neiges en récompense.

*Vous trouverez dans cette maison des morceaux de Chair Humaine, un ingrédient très rare, ainsi que des pétales de fleur d'Aconit. Sachez qu'il existe un seul plant de fleur d'Aconit sur Solstheim au sud ouest des montagnes Moesring !*

### Le bâton d'enchantement charnel

C'est un nécromancien solitaire qui possède cet unique bâton en ébonite ; il se cache dans la caverne Skygge.

## 6 - LA QUÊTE AU BOSQUET DE BRODIR

### Trahison au Bosquet de Brodir

Une rumeur circule comme quoi les pierres du Bosquet de Brodir étaient autrefois des hommes avant qu'un sorcier ne leur jette un sort ...

Ulfgar Sans-fin est dans sa caverne sur le Bosquet de Brodir. Et comme je trouve son histoire vraiment sympathique, je vous copie son monologue :

*Je suis venu à Solstheim avec quatre frères d'arme. Nous menions une quête, et nous sentions que nous approchions du but. Mais l'un de nos compagnons, un sorcier puissant nommé Grímkell, nous trahit tous. Il dressa une embuscade et nous attaqua avec une puissante magie. Je réussis à tuer Grímkell mais sans avoir pu empêcher la transformation de mes trois autres compagnons en pierre. Vous les avez peut-être vus, ce sont les trois pierres dressées du Bosquet de Brodir, non loin d'ici.*

*Le bosquet de Brodir, c'est là que Grímkell nous attendait. C'est là que mes amis furent changés en pierre. Depuis, ils gisent là, tels des monuments à la trahison. Le sort m'avait frappé aussi mais je pensais qu'il n'avait pas fait effet. J'avais tort. Au lieu de me tuer, comme pour mes amis, la magie de Grímkell me transforma en pierre vivante. Tout cela se déroula il y a cinq cents ans. Je suis resté ici depuis et j'y resterai jusqu'à ce que je trouve l'entrée de Sovngarde.*

*Sovngarde est le nom de la forteresse érigée par le dieu Shor en hommage à la bravoure. On dit que si un Nordique réussit à trouver l'entrée cachée de Sovngarde, il peut rester dans ses salles remplies d'hydromel pour toujours ! C'était notre quête, voyez-vous. C'est pour ça que Grímkell nous a trahis, il a essayé de tous nous transformer en pierre. Il essayait de créer son propre portail magique vers Sovngarde. Maintenant Grímkell est mort, tout comme mes amis. Et j'ai... j'ai échoué dans notre quête.*

Vous l'aurez compris, il vous supplie de l'aider dans sa recherche ! Et c'est vrai que ce n'est pas simple, alors je vais vous aider ^^ Il vous faut aller à Thírsk et trouver Bereditte Jastal. Cette écrivain a travaillé sur Sovngarde et en a fait un livre : *Sovngarde, un Réexamen* 📖. Lorsque vous aurez remis ce livre à Ulfgar, il comprendra enfin : il doit tout simplement mourir au combat ! Alors aidez le et n'oubliez pas de ramasser Croc des tempêtes ^^

Après cette mort honorable, son fantôme vous attendra au Bosquet de Brodir. Vous pourrez aposer vos mains sur les pierres dressées pour recevoir :

- 10 points de force pendant 3 minutes de la part d'Ulfgar.
- 10 points d'agilité pendant 3 minutes de la part de Hunroor.
- 10 points de rapidité pendant 3 minutes de la part de Elendir.
- 10 points de personnalité pendant 3 minutes de la part de Níkulas.

## 7 - LES QUÊTES AU SUD EST DE SOLSTHEIM

### Le trésor des pirates - Fendeur de flots

Si vous demandez aux PNJs s'ils n'ont pas de petits secrets à vous confier, ils vous parleront d'un trésor de pirates qui aurait été enterré quelque part sur l'île il y a plus de cent ans et que personne ne l'a jamais trouvé.

Pour le trouver rien de plus simple : Faites un petit tour dans le Tertre de Himmelhost est sur l'est du Fort, de l'autre côté de la rivière Ijnjír. Des squelettes pirates vous attaqueront ainsi que le squelette du Capitaine pirate au fond du tertre. Vous trouverez sur lui le sabre unique Fendeur de flots, une note et une clé :

*Près de la grande pierre, pour le soleil puissant  
Une arche marquée de la chair et des os blancs  
À sa base se trouve une grande chance  
Creuse, creuse et peut-être danse !*

La Pierre du Soleil est au nord du Tertre d'Himmelhost. Puis en continuant toujours vers le nord, vous apercevrez une grande arche de pierre : c'est le repaire du Draugr Valbrandr. Derrière l'arche, on remarque un monticule de pulponges qui cachent un petit coffre en bois :-)

### La sanction d'une veuve - Rammekald

On vous confiera une rumeur : *Vous avez entendu ? Sigvatr le Puissant a tué Gustav Deux-Dents de sang froid ! Kolfinna, la veuve de Gustav veut une compensation. Elle la mérite à mon avis.*

Kolfinna habite dans sa caverne, le long de la rivière Ijnjir, au nord est du Fort. Elle fait le deuil de son mari tué par un certain Sigvatr le Puissant. Elle exige le Wergild, le rite de rétribution des Nordiques : elle vous demande de lui rapporter Larme de Pin, un bijou de famille appartenant à Sigvatr. Vous trouverez cet assassin sur l'Autel de Thron, à l'ouest de la rivière Harstrad. Avec une affinité d'au moins 90, il se repentira et vous donnera la gemme. Kolfinna vous offre en récompense une armure complète en fourrure nordique (dans le coffre de son mari), en vous accueille chez elle comme si vous faisiez partie de la famille :-)

*Vous pouvez évidemment récupérer la Larme de Pin autrement. Vous pouvez voler Sigvatr. Plus radicalement, vous pouvez le tuer et récupérer Rammekald par la même occasion ;-)*

### Seul

Ingmar, un skaal, est devant la caverne de Draugr Valbrandr, au nord de la pierre du soleil. Il doit tuer le Draugr Valbrandr ... une tâche que n'importe quel adolescent Skall accomplirait avec une fourchette mais lui, il n'y arrive pas ! Il est rouge de honte et ne peut pas rentrer chez lui sans avoir tué le Draugr ! Pour l'aide rien de plus simple : laissez vous tabasser par Draugr Valbrandr pendant qu'Ingmar lui fait la peau. Vous n'aurez pas de récompense sur place (excepté les quelques minerais de Stahlrim que vous piocherez ^^). Par contre, si vous retournez le voir au village Skaal, il vous offrira une Ceinture de Force d'orque en remerciement.

## 8 - LA QUÊTE AU SUD OUEST DE SOLSTHEIM

### Une femme bafouée

Les PNJs vous diront que Kjolver cherche quelqu'un pour un travail particulier... Quelqu'un qui n'a pas peur d'avoir du sang sur les mains...

La cave de Kjolver se situe au nord du Rocher du Corbeau, dans les plaines d'Isinfier. Kjolver vous demande de tuer Erna la Quiète, la maîtresse de son mari. La maison d'Erna est au village Skaal : elle n'est pas chez elle mais vous trouverez une note adressée à Brandr, le mari de Kjolver. Ainsi donc les amoureux se promènent le long de la rivière ... coquins va !!! Le seul moyen de réussir cette quête est de ne tuer que Erna et surtout pas Brandr!!! En donnant l'anneau d'Erna à Kjolver, vous recevrez 1 000 po en récompense.

## 9 - LA QUÊTE AU NORD OUEST DE SOLSTHEIM

### Le capitaine maudit / Un sorcier au désespoir

Thormoor Grise-vague se tient près du rivage, au nord ouest de l'île (son emplacement est indiqué par la carte fournie avec le jeu !). Il vous explique qu'il était capitaine de navire, et qu'un jour il s'était endormi à son gouvernail ce qui a provoqué le naufrage du bateau. Il y eu deux survivants : lui et un vieil homme qui aura perdu toute sa famille dans le naufrage. Pour se venger, ce vieil homme nommé Geilir le Grognant, l'a ensorcelé : Thormoor est condamné à un éveil éternel (ça fait six mois qu'il n'a pas dormi !!!). C'est pourquoi il vous demande de retrouver Geilir le Grognant pour qu'il enlève le sort. Sa cave est à l'est du navire de ravitaillement qui a fait naufrage.

Geilir le Grognant accepte de lever le sort si vous lui ramenez Oddfrid Blanche-Lippe (c'est un crâne en fait). Vous trouverez ce crâne dans le Tertre de Kolbjorn, au sud est de la cave de Geilir (au sud est de la colonie du Rocher du Corbeau, près de la rive). Geilir ne vous donnera pas de récompense mais vous lira votre avenir :

*Si vous n'avez pas encore terminé la quête principale, il vous prédira l'événement suivant : le crâne d'Oddfrid Blanche-Lippe me parle et me raconte votre avenir. Elle dit... elle dit que le temps de la chasse est proche. Vous êtes à la fois chasseur et chassé. Elle vous voit cerné par la glace. Attention à la trahison ! Oddfrid voit... elle voit un géant. Et... oui ! Le chasseur cornu ! C'est tout. Je ne suis pas sûr de ce que cela signifie, mais Oddfrid n'a rien à ajouter.*

*Si vous avez terminé la quête principale, il vous prédira l'événement suivant (qui n'est autre qu'un avant goût d'Oblivion !) : le crâne d'Oddfrid Blanche-Lippe me parle et me raconte votre avenir. Elle dit... elle dit que vous avez accompli tant de choses à Solstheim et que votre avenir est incertain. Attendez ! Elle voit quelque chose d'autre. Quelque chose de sombre, qui pourrait tous nous affecter. Quand le dragon meurt, l'empire meurt. Où est le sang du dragon perdu, le seigneur de l'empire ? Et du sein de l'empire, qui pourra arrêter la vague de sang ? Je... je ne sais pas ce que cela veut dire. C'est si abscons...*

Ainsi, en échange du crâne, Geilir le Grognant a accepté de lever le sort. Vous retrouverez Thormoor Grise-vague dans ses appartements à Thirsk : il vous offre en récompense une clé ouvrant le Tertre de Gyldenhill.

### Fendgivre

Cette unique lance rickeline se cache sous l'eau dans les Montagnes Moesring :



### La dague Finduloup en argent

Vous trouverez cette dague nordique en argent par terre dans la caverne Frykte.