

LA CONFRÉRIE NOIRE

Solution écrite par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 28 Octobre 2009

La Confrérie Noire est une guilde d'assassins dirigée par la Mère Noire (ou Mère de la Nuit). La Mère de la Nuit se cache dans un sanctuaire situé sous la statue de la Dame Chanceuse à Bravil. Et c'est au travers de cette statue qu'elle communique avec son Écouteur, le seul à pouvoir s'entretenir avec elle.

L'Écouteur est la personne qui dirige la Confrérie : il a pour rôle de recevoir et de réaliser les ordres de la Mère Noire. Il est assisté de quatre Annonceurs qui ont plus un rôle administratif (recruter les nouveaux membres, gérer la Confrérie, rencontrer les commanditaires des contrats, etc ...). Un Écouteur et quatre Annonceurs soit cinq personnes, un peu comme les cinq doigts de la main, le pouce et les quatre doigts : c'est pourquoi ils sont appelés la Main Noire. Comme chaque main a des doigts, chaque doigt a un ongle. Chaque Annonceur, dispose d'un tel ongle : les Silencieux.

D'après Enric Milnes, auteur du livre intitulé "*Témoignage Sacré*", la Mère de la Nuit serait Méphala en personne, l'Androgyne, appelé le Tisseur ou la Tisseuse : c'est le démon du meurtre et du sang, du sexe et des secrets.

La Confrérie Noire est aussi fidèle à Sithis, le Dieu de la Mort, le Père de la Terreur.

Lorsqu'un particulier pratique le Rituel de la Mère de la Nuit (ou Sacrement Noir), la Mère de la Nuit le ressent puis en parle à son Écouteur qui lui envoie un des Annonceurs pour discuter des modalités du contrat.

Cependant, la Confrérie Noire va subir une crise : un traître est parmi eux et élimine un à un les membres dans le seul et unique but d'approcher et de tuer la Mère de la Nuit ! Votre rôle sera de la protéger.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Cinq Principes 
- Les Frères des Ténèbres 
- Feu et Ténèbres : les Confréries de la Mort 
- Témoignage Sacré : la vraie histoire de la Mère de la Nuit 
- Courrier du Cheval Noir : Rituels de la Mère de la Nuit 



SOMMAIRE

1 - Entrer dans La Confrérie Noire

2 - Les quêtes ...

- 2.1 - à Cheydinhal auprès de Vicente Valtieri
- 2.2 - à Cheydinhal auprès d'Ocheeva
- 2.3 - à Cheydinhal auprès de Teinaava
- 2.4 - à Fort Farragut auprès de Lucien Lachance
- 2.5 - à Bravil auprès de la Mère de la Nuit

3 - Que faire en cas d'expulsion ?

1 - ENTRER DANS LA CONFRÉRIE NOIRE

1.1 - Un couteau dans le noir

Il vous suffit d'assassiner de sang froid un pauvre personnage du jeu !!! Attention à votre amende ^^

Sachez que le fait de tuer le Prince Gris lors de l'ultime combat dans l'Arène est considéré comme un crime pour la Confrérie Noire ! De même que le fait de tuer un des fantômes de Vitharn (pour ceux qui ont l'extension *Shivering Isles*) fonctionne aussi !!! Lucien Lachance viendra vous voir MDR

Ensuite passez une bonne nuit et Lucien Lachance viendra vous réveiller en pleine nuit, fier de votre exploit !

Il vous proposera de rejoindre sa "famille" mais vous devrez prouver votre loyauté et exécuter Rufio. Rufio est un *pauvre et vieil homme* (mais je crois qu'il ne faut pas se fier aux apparences ... vous comprendrez plus loin dans le scénario ...) ; il se cache à l'Auberge du Mauvais Présage (dans le sous sol). Lucien Lachance vous donne une *Lame de Malheur* pour exécuter votre deuxième meurtre.

D'ailleurs, si vous interrogez Rufio il vous suppliera de ne pas le tuer, qu'elle s'est débattue et qu'il n'avait pas eu le choix ! Mais qui a-t-il pu bien tuer ? Vous le saurez plus tard :-)

Ensuite repassez à nouveau une bonne nuit pour retrouver à votre réveil votre nouvel ami. Il est vraiment très fier de vous LOL, et vous invite à trouver le Sanctuaire de la Confrérie Noire à Cheydinhal. Ce sanctuaire est dans la maison abandonnée de la ville, au sous-sol (il faut entrer par la porte normale qui est à crocheter). À la question *"de quelle couleur est la nuit ?"*, il faut répondre *"Ganguin mon frère"*.

Vous serez accueilli par Osheeva.

Un conseil : gardez précieusement cette Lame de Malheur ^^

1.2 - Bienvenue dans la famille

Osheeva vous accueille et vous offre un cadeau de bienvenue : une armure enveloppante et son capuchon. Ensuite elle vous demande de parler à Vicente Valtieri pour exécuter vos contrats ^^

Même si Andel Indarys, le Comte de Cheydinhal connaît l'existence du Sanctuaire de la Confrérie Noire dans la maison abandonnée de sa ville, il en niera la présence car il reçoit des menaces de mort de la part de la Confrérie !

L'armure enveloppante est unique et non levellée ainsi ses statistiques et ses enchantements ne changent pas quelque soit votre niveau ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Armure enveloppée	Fortification de discrétion, d'illusion, de précision, de lame et d'acrobatie 8 pts	2,35	15	0
Capuchon enveloppé	Fortification de discrétion, d'illusion, de précision, de lame et d'acrobatie 2 pts	0,50	2,50	

2 - LES QUÊTES

2.1 - A CHEYDINHALL : LES QUÊTES DE VICENTE VALTIERI

Cet homme est un vampire vieux de 300 ans :-)

D'ailleurs, vous trouverez une note que Vicente a écrit pour Osheeva plutôt marrante 🦋 ... un vampire allergique à l'ail, on aura tout vu MDR

2.1.1 - Une tombe aquatique

Votre premier contrat est de tuer Gaston Tussaud, capitaine du bateau la Marie Elena. Le bateau est dans le port de la Cité Impériale. Camouflez-vous dans une caisse si vous voulez entrer dans le bateau inaperçu. Il est possible d'arriver jusqu'au Capitaine en évitant les pirates.

Quand vous vous approchez des quartiers du Capitaine, vous surprendrez une conversation entre deux pirates débattant sur la présence d'une certaine Malvulis sur le bateau. Un des pirates l'apprécie beaucoup car il la considère comme un très bon marin, et quant à l'autre il se méfie d'elle (les femmes portent malheur sur un bateau pirate !) et est persuadé que le Capitaine Tussaud a du soucis à se faire au sujet de sa vie ... LOL ... C'est peut-être elle la commanditaire du contrat !

Après le meurtre, les pirates arriveront au secours de leur Capitaine : je vous conseille de fuir par la porte située dans le bureau (la clé est sur le corps de Tussaud).

Vous recevrez une bague *Bandeau Noir* en récompense. Ce bel anneau est "levellé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification d'armure légère et de sécurité 3 pts Résistance à la magie 3 %	200
5 - 9	Fortification d'armure légère et de sécurité 5 pts Résistance à la magie 5 %	
10 - 14	Fortification d'armure légère et de sécurité 8 pts Résistance à la magie 8 %	
15 - 19	Fortification d'armure légère et de sécurité 10 pts Résistance à la magie 10 %	
20 - 24	Fortification d'armure légère et de sécurité 13 pts Résistance à la magie 13 %	
25 - 19	Fortification d'armure légère et de sécurité 15 pts Résistance à la magie 15 %	
+ 30	Fortification d'armure légère et de sécurité 18 pts Résistance à la magie 18 %	

2.1.2 - Le sang des damnés

Parlez à nouveau à Vicente pour un nouveau contrat ^^

2.1.3 - Les accidents existent

Ensuite, il vous faut tuer Baenlín, un elfe des bois vivant à Bruma. Mais il faut surtout que sa mort soit conclue par un accident ! Vous pouvez entrer dans sa maison en passant par la cave (derrière sa maison), ensuite montez à l'étage discrètement et cachez vous dans le petit espace. Entre 20h et 23h, il vous suffit de détacher les têtes d'animaux empaillés qui viendront s'écraser sur Baenlín ! Si vous ressortez par où vous êtes venus, le garde du corps de Baenlín, Gromm, ne vous verra pas.

Vicente Valtieri vous offre de l'or en récompense et l'Épée de Douleur, une lame courte "levillée", si vous n'avez pas tué Gromm.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Réduction de santé 5 pts atténuation de force 3 pts	100	5	9	31
5 - 9	Réduction de santé 10 pts atténuation de force 5 pts	65			
10 - 14	Réduction de santé 15 pts atténuation de force 7 pts	51			
15 - 19	Réduction de santé 20 pts atténuation de force 10 pts	53			
20 - 24	Réduction de santé 25 pts atténuation de force 12 pts	45			
25 - 29	Réduction de santé 30 pts atténuation de force 15 pts	70			
+ 30	Réduction de santé 35 pts atténuation de force 20 pts	68			

Vous retrouverez Gromm à la Taverne d'Olaf en train de pleurer Baenlín qu'il aimait tant !

Vous pouvez aussi rencontrer Caenlín, le neveu de Baenlín, dans la maison de son oncle. Non seulement il a hérité de cette maison mais en plus il n'a pas l'air si attristé que ça au sujet de l'accident ... Serait-ce lui le commanditaire ?

D'ailleurs, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale :



Vicente vous nommera Tueur.

2.1.4 - Pas de repos pour les braves

Rien de spécial ici, il vous faut juste parler à Vicente pour recevoir le contrat suivant.

2.1.5 - Exécution prévue

Il vous faudra tuer Velen Dreth, un prisonnier. Il est à la Prison Impériale et pour ne pas vous faire repérer... il vous faudra passer par là où vous vous êtes échappé ! Enfin presque, le chemin a quelque peu changé :-)

Le but est de ne tuer aucuns gardes et c'est plutôt facile, il suffit de prendre son temps et de repérer leur patrouille. Je vous conseille un sort de vision nocturne, c'est très pratique lol. Dans le Sanctuaire, attendez la fin de la conversation des deux gardes avant de continuer. Et dans la prison, même chose, attendez la fin de la conversation entre un garde et Valen avant d'agir.

N'oubliez pas pour ceux qui ont un niveau faible en Discrétion : restez dans l'ombre, enlevez vos bottes, et ne courez pas ! Ces petits détails augmenteront grandement votre discrétion ^^

Si un garde vous repère, vous serez obligés de le tuer et donc adieu le bonus. Je vous conseille à ce moment là de simplement recharger votre partie !

Sauf si vous voulez monter votre compétence Sécurité, sachez que la clé de la prison de Velen se trouve sur une petite table sur votre gauche dans le couloir (ainsi qu'une autre clé vous qui va vous permettre de sortir par la grande porte en toute tranquillité !).

Si vous n'avez tué aucun garde, Vicente vous offre la Balance de Justice Implacable (une vrai balance oui !) qui vous donne +2 en force, en agilité et en intelligence et -2 en personnalité en permanence !

Oui ... Souvenez-vous ! Souvenez-vous de cet insolent dummer qui vous insulte presque lorsque vous vous réveillez à la Prison Impériale ! C'est lui ! Vous l'avez eu votre revanche ;-)

2.1.6 - Servir Sithis

Il vous faut juste accepter le contrat suivant.

2.1.7 - L'homme assassiné

Vicente a passé un contrat étrange avec François Motierre : simuler sa mort. Pour cela, il vous donne une lame imprégnée de Vin de Langueur ainsi qu'un antidote. Ce poison a la particularité de simuler une mort immédiate. François Motierre habite Chorrol. Il sait qu'il va être assassiné par des méchants pas beaux et il vous demande de le "tuer" à la place du tueur à gage Cache-son-Cœur. Dès que ce dernier arrive, poignardez-le vite ! Et lorsque François s'évanouit, fuyez Chorrol et le chasseur de prime !

Évidemment ... Sithis exige du sang. Un contrat accepté, c'est une vie prise obligatoirement. François Motierre a donc sacrifié sa mère !

Ensuite il faut attendre 24 h avant de retrouver la dépouille de François exposée dans sa crypte familiale, dans la Chapelle. Administrez-lui alors l'antidote pour le ressusciter. Cependant, vous avez comme profané la crypte familiale, et quelque morts vivants apparaîtront... tuez les et accompagnez François à la Jument Grise où il pourra organiser sa fuite de Cyrodil.

Vicente vous offrira un collier "levéllé", le Cœur de Cruauté et la clé qui vous permettra de passer par une trappe derrière la Maison Abandonnée.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de volonté et de force 3 pts	1 000
5 - 9	Fortification de volonté et de force 5 pts	
10 - 14	Fortification de volonté et de force 8 pts	
15 - 19	Fortification de volonté et de force 10 pts	
20 - 24	Fortification de volonté et de force 13 pts	

25 - 19	Fortification de volonté et de force 15 pts	
+ 30	Fortification de volonté et de force 18 pts	

De plus vous serez nommé au rang d'Éliminateur.

2.1.8 - Ténèbres éternelles

Vicente vous propose de vous mordre pour devenir un vampire ^^

2.1.9 - Responsable de mon frère

Vicente Valtieri n'a plus de contrat pour vous, il vous envoie donc à Osheeva pour la suite !

2.2 - A CHEYDINHAI : LES QUÊTES D'OCHEEVA

2.2.1 - Vagabond solitaire

Il vous faut tuer Faelian. Mais il faudra faire très attention et le tuer dans un endroit où personne ne pourra vous surprendre ! Si vous vous renseignez auprès des elfes de la Cité Impériale, vous apprendrez que Faelian vit à l'Hôtel Timber Septim, sur la Place Talos.

La tenancière vous parlera de sa fiancée Atraena qui reste cloîtrée dans la chambre, attendant Faelian. Atraena vous expliquera que Faelian est drogué au Skouma et qu'il est la plus part du temps dans la maison de Lorkmir.

Vous pourrez donc le tuer en toute tranquillité là-bas ! D'ailleurs Lorkmir gît mort au sous sol ... Faelian l'aura sûrement tué pour s'approprié sa maison et ainsi prendre son Skouma en toute tranquillité ...

Ocheeva vous offre de l'or en récompense ainsi que l'arc Chasseur d'Ombre qui est une arme unique et "levellée" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Réduction de santé 5 pts Réduction de magie 5 pts Renvoi des morts-vivants 15 pts Vulnérabilité au poison 5 %	8			
5 - 9	Réduction de santé 7 pts Réduction de magie 7 pts Renvoi des morts-vivants 30 pts Vulnérabilité au poison 7 %	25			
10 - 14	Réduction de santé 10 pts Réduction de magie 10 pts Renvoi des morts-vivants 50 pts Vulnérabilité au poison 10 %	30			
15 - 19	Réduction de santé 12 pts Réduction de magie 12 pts Renvoi des morts-vivants 70 pts Vulnérabilité au poison 12 %	47	8	10	50
20 - 24	Réduction de santé 15 pts Réduction de magie 15 pts Renvoi des morts-vivants 90 pts Vulnérabilité au poison 15 %	70			
25 - 29	Réduction de santé 17 pts Réduction de magie 17 pts Renvoi des morts-vivants 110 pts Vulnérabilité au poison 17 %	115			
+ 30	Réduction de santé 20 pts Réduction de magie 20 pts Renvoi des morts-vivants 130 pts Vulnérabilité au poison 20 %	126			

Osheeva vous mettra en garde contre Adamus Phyllida, Commandant de la Légion Impériale, qui consacre sa vie à éradiquer la Confrérie Noire ... alors soyez prudent lors de votre enquête !

2.2.2 - Entrée de l'Éliminateur

Parlez à Ocheeva pour un nouveau contrat.

2.2.3 - Mauvais remède

Rodéric est un Maître de Guerre malade qui a besoin d'un puissant médicament pour rester en vie. Ocheeva veut que vous remplaciez le remède de Rodéric par son poison. Rodéric et sa bande de mercenaire sont à Fort Sutch. Vous ne devez surtout pas vous faire repérer !

Je vous conseille de vous faufiler directement sur votre droite dans le petit passage pour éviter la ronde des gardes. Vous surprendrez une conversation entre deux mercenaires inquiets pour leur Maître : l'un d'eux partira pour surveiller l'armoire où est stocké le médicament et l'autre au chevet de Rodéric ... Alors ne perdez pas de temps !

Mais vous pouvez aussi, comme vous le suggéra Teinaava si vous l'interrogez au sujet de ce contrat, passer par une autre tour située au sud est de Fort Sutch : les deux tours sont reliées par un tunnel inondé mais ... non gardé !

N'oubliez pas pour ceux qui ont un niveau faible en Discrétion : restez dans l'ombre, enlevez vos bottes, et ne courez pas ! Ces petits détails augmenteront grandement votre discrétion ^^

Elle vous offrira alors la robe "levillée" Tenue du Trompeur et de l'or.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de personnalité et de marchandage 3 pts	30
5 - 9	Fortification de personnalité et de marchandage 5 pts	
10 - 14	Fortification de personnalité et de marchandage 8 pts	
15 - 19	Fortification de personnalité et de marchandage 10 pts	
20 - 24	Fortification de personnalité et de marchandage 13 pts	
25 - 19	Fortification de personnalité et de marchandage 15 pts	
+ 30	Fortification de personnalité et de marchandage 18 pts	

2.2.4 - L'enfant de la mère de la nuit.

Parlez à Ocheeva pour un nouveau contrat.

2.2.5 - Qui c'est qui a fait ça ?

Vous devez tuer cinq personnes enfermées volontairement dans le manoir de Cimebrume à Skingrad. Eafnir, le portier vous accueillera pour vous expliquer les règles, à savoir de faire en sorte que vous ne soyez jamais remarqué lorsque vous tuez quelqu'un !

Les personnes sont Mathilde Petit, Nel's l'ordure, Neville, Dovesi Dran et Primo Antonius.

Neville possède une clé qui ouvre le coffre à côté de son lit : ce coffre contient un set d'armure complet de la Légion ^^

A un moment, Mathilde, Neville et Dovesi monteront à l'étage, chacun dans une chambre, profitez-en !

Ensuite, parlez à Nel's, il aura peur de Primo et le tuera lui même ! Il ne vous reste plus qu'à tuer Nel's en toute discrétion.

En plus d'un paquet d'or, Ocheeva vous offrira la Bénédiction de la Mère de la Nuit (soit +2 en précision, sécurité, discrétion, acrobatie et lame permanent).

2.2.6 - Tactique de l'assassin

Parlez à Ocheeva pour un nouveau contrat.

2.2.7 - Retraite définitive

Ocheeva vous demande de tuer l'ennemi juré de la Confrérie Noire, Adamus Phyllida. Cet ex Capitaine de la Garde de la Cité Impériale prend sa retraite à Leyawiin. Pour cela, elle vous donne une unique flèche, la Rose de Sithis, spécialement empoisonnée pour Adamus.

Attention, car Adamus est constamment accompagné par son garde du corps ; et si vous interrogez ce dernier, il explique que son patron ne prend aucun risque, que ses journées se ressemblent : il va nager tous les jours !

En effet l'après midi à partir de 15h environ, il se baigne dans l'étang et donc, il ne porte pas son armure à ce moment là ! Soyez très très discret car son garde du corps veille !

Pour ma part, malgré mes différents sorts d'Invisibilité, de pièces d'armure enchantées avec Caméléon et toute la discrétion possible, et même si le réticule est pâle indiquant que personne ne me voit, PAF, me voilà lotie d'une amende de 40 po ! Mais les gardes de Leyawiin ne m'ont pas pourchassée, je pouvais tout de même me promener ôO

Alors voici comment j'ai procédé : j'ai tué Adamus en toute discrétion (évidemment), je suis allée payer ma prime (si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, allez voir un de ses membres et vous ne paierez que la moitié soit 20 po), j'ai attendu que le garde du corps d'Adamus soit le plus loin possible et enfin je suis retournée vers Adamus prendre sa belle armure du Palais Impérial, son doigt, toutes les clés, et son argent LOL

Ensuite, prenez son doigt pour le déposer dans le bureau de son successeur à la Cité Impériale. Évidemment, je vous conseille d'agir qu'en pleine nuit, quand le successeur dort !!

Ocheeva vous offrira de l'or dont un bonus de 500 po.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale :



D'autre part, quand vous aurez validé cette quête, si vous retournez à la Caserne des Gardes de Leyawiin, vous verrez le garde du corps d'Adamus Phyllida gisant mort par terre : il s'est suicidé et a laissé une lettre 📖

Sur le corps d'Adamus, parmi de nombreuses clés, vous remarquerez celle de la Maison de Claudius Arcadia. Cette maison se trouve à la Cité Impériale, sur la Place de Talos. Sur la porte, vous pouvez voir cette affiche :

Information à la population :
Cette propriété a été saisie par la légion impériale et son propriétaire emprisonné.
Les rites de la Mère de la Nuit,
de même que toute autre tentative pour contacter la Confrérie noire,
ne seront pas tolérés !
Adamus Phyllida, commandant de la légion impériale

Et si vous entrez dans la maison, vous trouverez dans un coffre le journal de Claudius Arcadia 📖 ... Vous avez tout compris, c'est lui qui a pratiqué le Sacrement Noir pour la mort de Rufio dont vous avez eu la charge ! Souvenez-vous, Rufio vous avait supplié de ne pas le tuer, et vous avait dit qu'elle s'était débattue et qu'il n'avait pas eu le choix ! Il a dû tuer la femme ou la fille de Claudius :-/ Je vous l'avais dit : il paraissait faible, vieux, pauvre mais il ne faut pas se fier aux apparences !

2.3 - A CHEYDINHAI : LA QUÊTE DE TEINAAVA

2.3.1 - L'assassin de l'ombre renégat

Teinaava et Ocheeva veut que vous éliminiez un traître de la confrérie, Écorchequeue. Ils vous demandent de rapporter son cœur comme preuve de sa mort.

Écorchequeue vit à Dumarais. Évidemment, il vous attendait et va essayer de négocier lol ... Vous avez alors le choix entre :

- l'écouter et accepter son offre : il vous explique qu'il a du tuer un argonien venu lui aussi l'assassiner. Son corps n'est pas très loin et il vous suffit de prendre le cœur de cette argonien. Et si vous acceptez, il vous offre son trésor.
- ou le considérer comme un traître (et c'est ce qu'il est LOL) et le tuer sans pitié.

De toute manière, son trésor se trouve dans le rocher creux près de son camp ... Et son montant variera selon votre niveau (de 50 à 600 po) !

Teínaava vous offre les Bottes de Bond Sanglant en récompense et ces bottes légères sont "levillées" ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
1 - 4	Fortification d'acrobatie et de lame 3 pts	7	2	15
5 - 9	Fortification d'acrobatie et de lame 5 pts			
10 - 14	Fortification d'acrobatie et de lame 8 pts			
15 - 19	Fortification d'acrobatie et de lame 10 pts			
20 - 24	Fortification d'acrobatie et de lame 13 pts			
25 - 19	Fortification d'acrobatie et de lame 15 pts			
+ 30	Fortification d'acrobatie et de lame 18 pts			

Cette quête ne fait pas partie de la Confrérie Noire, c'est juste une quête optionnelle ^^

2.4 - A FORT FARRAGUT : LES QUÊTES DE LUCIEN LACHANCE

2.4.1 - Du secret et de l'ombre

Osheeva vous donne une lettre de Lucien Lachance  : il vous demande de le retrouver à Fort Farragut très rapidement ... La Confrérie Noire est en danger !

2.4.2 - La Purification

Il y a un traître dans le sanctuaire de Cheydinhal. Lucien vous demande donc de "purifier" cet endroit ... Eh oui cela veut dire que vous devez éliminer tous vos frères et sœurs du Sanctuaire ! Pour cela, il vous nomme son Silencieux, vous faites dorénavant partie de la Main Noire, vous la servez. Par conséquent les Cinq Principes que l'on vous a enseignés ne vous concernent plus. Vous pouvez, au nom de Sithis, pratiquer le rituel de la Purification.

Il vous donne une pomme empoisonnée et un parchemin qui appelle le fantôme de Rufio. Osheeva, Vicente Valtieri, Antoinetta Marie, Gogrom gro-Bolmog, Talaendril, M'raaj-Dar, et Teínaava doivent mourir :-)

Petit aparté : le fantôme de Rufio ne m'a pas beaucoup aidé, il n'a fait que me suivre alors qu'il était censé déverser sa colère ... tsss ... feignant va !!!

Pensez à acheter à M'raaj-Dar (qui d'ailleurs s'excuse de son comportement et décide subitement de vous apprécier !) ces quatre objets suivants car ce sont des objets uniques et vous ne pourrez plus les retrouver quand vous l'aurez "purifié" ... Quant aux sorts qu'il vend, pas de panique, vous pourrez les acheter à son remplaçant plus tard ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES ou ARMURE	VALEUR
Gants légers Main de Minuit	Caméléon 10 % Fortification de l'attaque sans armes 10 pts Résistance aux armes normales 10 % Dégâts solaires 30 pts	/	1,50	2,50	10
Collier Oeil de Sithis	Détection de vie	/	/	/	150
Arc de Givre Infernal	Dégâts de feu 10 pts Dégâts de froid 10 pts	7	14	8	7 000
Hache Colère de Perdición	Dégâts de feu 20 pts sur 50 pieds	1	40	18	3 000

Si vous voulez devenir un vampire, c'est le moment de demander le Don Noir à Vicente ! D'ailleurs, vous trouverez du sang humain en bouteille dans son coffre :-D

Lucien Lachance vous donnera en récompense sa jument Crinière d'Ombre :-) Elle va vite, elle est jolie avec ses yeux rouges, elle détecte les ennemis bien avant vous et frappe fort, elle est immortelle (si elle meurt, elle se relève aussitôt) et si vous la perdez, elle vous attendra bien gentiment à Fort Farragut ^^

Désormais, vous recevrez uniquement vos instructions par écrit.

Vous trouverez un tonneau contenant 10 pommes empoisonnées à Fort Farragut ... Je vous rappelle que ses pommes doivent être placées en toute discrétion sur le PNJ que vous voulez assassiner. Quand il ira manger (midi ou soir), il croquera dans la pomme et adieu monde cruel !

Bon eh bien, à partir de là, les quêtes se suivent et se ressemblent ...

2.4.3 - À tomber mort

Vous trouverez vos ordres suivants 🗡️ à la Colline du Héros.

2.4.4 - Des affaires de magiciens

Vous devez tuer Celedan. Il est dans la Grotte de Feuillespourrie. Vous trouverez son journal "*Le Chemin de l'Éminence*" 🗡️ qui vous explique que le secret de Celedan est son Sablier de Résolution. Vous avez donc le choix : soit vous lui volez en mode discrétion son Sablier de Résolution, soit vous y allez comme une brute !!!

Votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ sont dans un sac sous le chêne de Chorrol.

2.4.5 - Parents proches

Vous devrez tuer la famille Draconis.

Perennia est à la ferme Gardepomme. Avant, parlez-lui de ses enfants et elle pensera que vous êtes un coursier pour leur offrir des cadeaux ! Donc non seulement vous recevrez 100 po pour acheter les cadeaux mais en plus la liste des endroits où se trouvent ses enfants 🗡️ ^^

Matthias est à la Cité Impériale, Place Talos. La journée, il travaille au Manoir d'Umbanaco ... au sous-sol ! C'est le moment idéal pour un crime discret ^^

Andreas est à l'Auberge du Dragon Ivre (attention il y a un garde à l'intérieur !) ... Mais si vous lui parlez, et quelque soit votre choix de phrase, il attaquera en premier et le garde vous aidera à le tuer !

Sibylla est dans la Caverne de la Vallée de Pulponge. Elle vit avec ses animaux, seule.

Caelia est un des gardes de Leyawiin ! (la plus ch...embêtante à tuer !!!). Le mieux est lorsqu'elle est à l'étage de l'Auberge des Trois Sœurs. Il est facile de s'y camoufler pour l'attaquer ... car si vous la provoquez, elle appellera à l'aide !

Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ dans le puits de pierre du château de Skingrad.

Si vous retournez à Gardepomme après cette quête, vous trouverez les tombes de la famille avec leur épitaphe propre et l'épée de Caelia sur sa tombe.

2.4.6 - Vœux brisés

Vous devez tuer J'Ghasta chez lui à Bruma. Au sous-sol, il existe une trappe menant à une pièce cachée sous des tissus pliés.

Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ sous Le Vieux Pont au sud de la Cité Impériale.

Vous trouverez la tenue complète de la Main Noire dans un tonnelet fermé au sous sol ^^ attention, la serrure est difficile à crocheter !

J'Ghasta devait être une des Mains Noires ... Un Annonceur ou un Silencieux ... Peut-être le supposé traître ?

2.4.7 - Justice finale

Vous devez tuer Shaleez, dans la Mine Inondée.

Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants  dans un cercueil à l'entrée de Fort Hommerouge.

2.4.8 - Une affaire d'honneur

Vous devez tuer Alval Uvani. Avec les ordres, vous avez une liste des endroits où s'arrête ce marchand ambulant. Vous apprenez que cet homme est allergique au miel ^^ et donc à l'hydromel ! S'il en boit, il est paralysé ...

Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants  dans un arbre creux derrière le magasin Aux Boucliers de Pierremur à la Cité Impériale.

Alval Uvani habite à Leyawiin. Dans sa maison, vous remarquerez un mur de sécurité caché derrière un tableau : il contient la capuche et la robe de la Main Noire ... comme J'Ghasta, il devait être Annonceur ou Silencieux ...

2.4.9 - Les sommeils les plus froids

Vous devez tuer Harilstein Sangblanc. Il est à la montagne Gnoll.

Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants  dans les Ruines Nornal, au fond de l'eau.

2.4.10 - Un baiser avant de mourir

Vous devez tuer Ungolim. Il prie devant la statue de Bravil de 18h à 1h du mat... Évidemment, il ne se laissera pas faire !

À ce moment là, Lucien Lachance arrive en courant ! Il vous accuse de trahison car vous n'avez pas suivi ses ordres ! Tous ceux que vous avez tués sont des membres de La Main Noire !!!! Mais le pire est qu'Ungolim était l'Écouteur en personne !!!

Ainsi Sithis pense que Lucien est le traître ! Il vous demande alors de trouver le véritable responsable puis il vous attend à la Ferme Gardepomme.

Seuls Celedan et la famille Draconis étaient de vrais contrats, tous les autres étaient des Annonceurs ou des Silencieux de la Main Noire et Ungolim, l'Écouteur.

2.4.11 - Une piste à suivre

Rendez vous donc d'abord là où vous deviez trouver votre prochaine récompense à Anvil  après le meurtre d'Harilstein Sangblanc. Peu de temps après votre arrivée Enilroth se pointe, pétrifié de peur.

Vous apprenez que c'est un homme en capuchon noir qui lui donne des ordres : cet a vécu dans la Cave du Phare de Anvil. Ulfgar Oeil-Brumeux, le gardien du phare, vous donnera la clé.

Voici une petite précision : dans le tonneau vous ne trouverez que les Ordres de Mort suivants sans la récompense habituelle de 500 po ... En effet, vous avez surpris trop tôt Enilroth et il n'a pas eu le temps de les mettre dedans ! Alors si vous le tuez, vous récupérez l'argent et vous ferez un égoïste en moins !

C'est incroyable, la cave est un véritable charnier ! Des chiens, des humains, des moutons morts en décomposition ! Bonjour l'odeur et en plus y a des mouches partout beurk je déteste les mouches ! Bref ... Vous trouvez le "Journal d'un Traître"  : et vous comprenez enfin tout. Une personne a assisté à la mort de sa mère, tuée par un membre de la Confrérie Noire. Depuis, son seul but est d'infiltrer la Confrérie, de monter en grade pour pouvoir rencontrer la Mère de la Nuit et la tuer !

Le traître a même conservé la tête de sa mère !!

Retrouvez Lucien à la ferme mais ... trop tard : il est déjà mort ...

Arquen s'approche de vous et vous rassure : le traître est mort. Il était votre Annonceur, vous prenez donc sa place : vous recevez le capuchon et la robe de la Main Noire, qui est une tenue unique et non levellée.

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Capuche de la main noire	Fortification de lame, d'illusion, de discrétion, de précision et d'éloquence 4 pts	0
Robe de la main noire	Fortification de lame, d'illusion, de discrétion, de précision et d'éloquence 11 pts	0

Mais vous savez que ça n'était pas lui, la Mère de la Nuit est toujours en danger ! Est-ce Arquen ? Mathieu Bellamont ? Barus Alor ? Belisarius Arius ?

Petite information : si vous prenez la tête de la mère trouvée dans le phare d'Anvil, et si vous la posez par terre à Gardepomme ... un des annonceurs sera très perturbé ...

Le problème est qu'il n'y a plus d'Écoutant ... Arquen vous explique que vous devez participer à un rituel pour demander une audience auprès de la Mère Noire afin qu'elle nomme un nouvel Écoutant. Ainsi, parlez à Arquen entre minuit et 3h du matin, et vous serez téléporté devant la statue de la Vieille Dame Chanceuse, à Bravil.

2.4.12 - Honore ta mère

Devant la Vieille Dame Chanceuse, Arquen récite une prière : *"Matrone impie, les membres de la Main Noire vous implorent ! Révélez-vous maintenant, ô magnifique Mère de la Nuit, afin que nous puissions vous demander conseil !"*

La statue bouge et laisse un passage : Méphala, l'altesse daédra, la Mère de la Nuit en personne est là sous la statue dans son Sanctuaire !

Et très vite, le traître se démasque : Mathieu Bellamont tue Barus et Belisarius ! Protégez la Mère Noire ! Tuez-le !

La Mère de la Nuit vous explique qu'elle connaissait les agissements de Mathieu, qu'elle savait que vous serez là pour l'en empêcher ... Bref, Sithis avait déjà tout écrit dès votre naissance ! Elle vous nomme alors Écoutant et libère le véritable pouvoir de la Lame de Malheur. Elle vous donne en charge le Sanctuaire de Cheydinhal où Arquen devient votre Annonceur.

La Lame de Malheur est une arme unique et "levellée" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Démoralisation 10 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 5 pts	29	4	7	20
5 - 9	Démoralisation 15 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 10 pts	30			
10 - 14	Démoralisation 20 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 15 pts	29			
15 - 19	Démoralisation 25 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 20 pts	30			
20 - 24	Démoralisation 30 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 25 pts	30			
25 - 29	Démoralisation 35 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 30 pts	30			
+ 30	Démoralisation 40 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 35 pts	30			

Dans le Sanctuaire, trois meurtriers de la Confrérie Noire font leur apparition : une mage, un assassin khajiit et un archer. Vous pouvez demander à l'un d'eux de vous suivre dans vos aventures ! Pas de panique, si votre meurtrier meurt, il réapparaîtra au Sanctuaire quelques jours plus tard ^^

2.5 - A BRAVIL : LA QUÊTE DE LA MÈRE DE LA NUIT

2.5.1 - Murmure de la mort

Allez toutes les semaines à la statue de Bravil pour recevoir les ordres de la Mère de la Nuit.

Arquen s'en chargera et vous donnera votre salaire (qui dépend de votre niveau, comme toujours ^^).

Vous n'aurez aucune pénalité si vous ne le faites pas.

Cette quête n'a pas de fin, elle ne s'arrête pas. Toutes les semaines, la Mère de la Nuit vous donnera le nom d'une personne qui l'aura contactée via le Sacrement Noir. Le nom et l'endroit où vit cette personne est un random parmi les PNJs et lieux programmés dans les dialogues de la Mère de la Nuit. Évidemment, aucuns des PNJs faisant appel à la Confrérie Noire habitent à Cyrodiil LOL.

3 - QUE FAIRE EN CAS D'EXPUSSION ?

Vous avez été prévenu des Cinq Principes  ... Mais s'il vous prenait l'idée de violer ne serait-ce qu'un seul de ces Cinq Principes alors le spectre Colère de Sithis viendra vous rendre visite ...

Un Sombre Exil : cette quête s'enclenche quand vous ne respectez pas les règles pour la première fois. La Colère de Sithis viendra durant une nuit, quand vous dormirez, pour se venger ! Le spectre possède sur lui la Dague de Discipline.

ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Atténuation de santé 15 pts 6 s	17	5	9	0

Un Autre Exil Sombre : cette quête s'enclenche quand vous ne respectez pas les règles pour la deuxième fois et là encore la Colère de Sithis viendra vous rendre visite une nuit. Elle sera plus puissante que la précédente !

Exil éternel : cette quête s'enclenche quand vous ne respectez pas les règles pour la troisième et DERNIERE fois ! Certes la Colère de Sithis viendra mais même après l'avoir tuée, personne ne vous acceptera à nouveau dans la Confrérie !