

# LA GUILDE DES GUERRIERS

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

*Dernière mise à jour le 23 Janvier 2009*

La Guilde des Guerriers accueille et regroupe tous les combattants de Cyrodiil. Cependant, elle a été menacée de mettre la clé sous la porte à cause de la Compagnie de Boïnoir.

En effet, de nombreux membres de la Guilde des Guerriers démissionnèrent pour s'enrôler dans la Compagnie ! La Compagnie de Boïnoir acceptait toute sorte de contrat en cassant les prix et payait ses adhérents mieux que la Guilde.

Le problème est la manière dont les contrats ont été remplis : on note de graves dommages collatéraux. Le plus grave est sans nul doute celui de Bord De l'Éau, un village au nord de Leyawiin : les membres de la Compagnie devaient tuer quelques gobelins, mais ils ont massacré le village entier !

Après enquête, on a su que la Compagnie de Boïnoir utilisait de la Sève d'Hist pour ses membres : ainsi drogués, ils avaient des hallucinations et voyaient les humains comme des gobelins !

Votre rôle sera donc de découvrir les agissements de la Compagnie de Boïnoir, de tuer ses dirigeants et de détruire l'Arbre d'Hist !

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- L'Histoire de la Guilde des Guerriers 📖
- L'Histoire de la Guilde des Guerriers, 1ère édition 📖
- Courrier du Cheval Noir : Nouvelle Guilde des Guerriers ?



## SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les quêtes ...

... à Cheydínhal auprès de Burz gro-Khash

... à Anvil auprès d'Azzan

... à Chorrol auprès de Modryn Oreyn

3 - Que faire en cas d'expulsion ?

Vous allez être demandé à Cheydínhal, Anvil et Chorrol sans arrêt, je veux dire par là que vous reviendrez dans ces villes tout le temps ^^ sachant que Azzan et Burz gro-Khash vous donneront des "petites" quêtes et que Modryn Oreyn vous donnera des quêtes "supérieures", celles qui font le scénario de la guilde.

## 1 - ENTRER DANS LA GUILDE

C'est Vilena Donton à Chorrol qui vous fait entrer dans la guilde. Mais elle ne vous donne pas de quêtes : il vous propose d'aller voir Burz gro-Khash à Cheydínhal ou Azzan à Anvil.

Vous démarrez en tant qu'Associé de la Guilde ^^

## 2 - LES QUÊTES

### 2.1 - A Cheydínhal : La mine désolée (niveau Associé)

Burz gro-Khash demande à ce qu'on livre des armes aux guerriers dans la mine située au nord ouest de Cheydínhal. Là-bas, vous apprendrez que la mine est infestée de gobelins. Aidez alors les guerriers à les exterminer ... enfin les aider ... prenez votre temps et fouillez la mine ... ils se débrouilleront très bien sans vous !!! Vous recevrez de l'or en récompense (et plus encore si tout le monde s'en sort vivant).

Vous pourrez demander une promotion et devenir Apprenti. Burz gro-Khash n'aura pas de contrat pour vous tant que vous ne serez pas au rang d'Épéiste. Il vous envoie à Anvil si vous n'y êtes pas allé ou à Chorrol si vous êtes au niveau Compagnon.

## 2.2 - À Anvil : Un problème de rat (niveau Associé)

Azzan vous demandera de parler à Arvena Thelas. On en veut à ses petits chéris de rats ! En effet, vous trouverez un puma affamé dans sa cave : il est entré par un trou dans le mur. Arvena est persuadée qu'il en viendra d'autre et vous demande de parler à Pinanus Inventius, un chasseur. Il va vous aider à tuer quatre pumas à l'extérieur de la ville. Mais Arvena n'est pas rassurée : il y a un second puma dans sa cave ! Elle est persuadée que c'est un coup de Tisseplume, une Argonienne qui ne supporte pas ses rats.

Effectivement, si vous suivez Tisseplume en début de soirée (c'est à dire vers 21h), vous verrez qu'elle place de la viande pourrie à l'extérieur de la maison d'Arvena au niveau du trou qui mène à la cave. Cependant elle ne voulait pas faire de mal : elle voulait juste que les rats sortent pour que la garde les élimine. Elle est désolée :-)

À ce moment là, vous avez deux solutions :

- soit de dénoncer Tisseplume et Arvena vous offre de l'or et vous enseigne gratuitement un point d'Éloquence,
- soit vous ne dénoncez pas Tisseplume, et vous ne recevrez que de l'or par Arvena mais aussi un enseignement gratuit en Acrobatie par Tisseplume.

Vous pourrez demander une promotion et devenir Apprenti si vous ne l'avez pas déjà fait à Cheydinhal.

*Tisseplume est un écrivain célèbre et elle prépare son prochain roman ^^ Le Courrier du Cheval Noir en parle : Nouvelles*

Pierres du Destin !



## 2.3 - À Anvil : L'infortuné boutiquier (niveau Apprenti)

Norbert Lelles, un marchand dont la boutique est sur les quais, a besoin d'aide : il ne cesse d'être cambriolé. Il vous demande de rester une nuit pour surveiller son magasin : trois hommes arrivent. Tuez-les et Norbert Lelles vous donnera de l'or en récompense.

Retournez voir Azzan et il vous nommera Compagnon (mais il est écrit Artisan dans votre menu Statistique !). Il vous envoie ensuite à Chorrol.

## 2.4 - À Chorrol : Affaire inachevée (niveau Compagnon)

*Par cette quête vous allez commencer à comprendre le malaise qui règne au sein de Guilde des Guerriers : non seulement beaucoup de membres se plaignent d'être sous payés mais en plus il y a de moins en moins de travail car la Compagnie de Boïnoir rafe tous les contrats ...*

*Ici, Maglir a refusé son contrat non seulement parce qu'il est mal payé mais aussi parce qu'un seul homme pour cette mission est bien trop suicidaire selon lui.*

Azzan (ou Burz gro-Khash suivant par qui vous avez commencé lol) vous dira d'aller voir Vilena Donton à Chorrol, qui à son tour vous demande de parler à Modryn Oreyn.

Ce dernier explique que Maglir n'a pas effectué son contrat. Il veut savoir pourquoi. Maglir est à la Taverne de Skingrad ; il refuse d'honorer son contrat car il trouve que c'est trop mal payé ... Il a une famille à nourrir !! Il devait aller chercher le Journal de Brenus Astis dans la Grotte de Tomberoc ... Allez-y à sa place !

Modryn Oreyn vous offrira de l'or que vous dénonciez Maglir ou non.

## 2.5 - À Chorrol : Boisson et désordre (niveau Compagnon)

Trois membres de la Guilde des Guerriers font du désordre à Leyawiin. Modryn Oreyn vous demande d'aller voir ce qu'il se passe. Les trois guerriers, Dubok gro-Shagh, Rellien et Vantus Preluis, sont en train de se saouler à l'Auberge des Cinq Griffes et refusent de travailler !

Vantus vous explique que la Compagnie de Boinoir prend tout le travail de la Guilde des Guerriers. Alors ils accepteront d'arrêter de boire si vous leur trouvez du travail ! Magarte cherche justement de la main d'œuvre pour son alchimie. Elle acceptera de vous faire confiance (et donc aux autres membres de la Guilde des Guerriers) à condition que vous lui apportiez 5 ectoplasmes ...

Et c'est pas simple à trouver :

- chez les Alchimistes.
- dans des ruines abandonnées où des gentils spectres se laisseront tuer ^^ (n'oubliez pas que les spectres ne sont sensibles qu'aux armes en argent ou aux armes enchantées !!).
- dans les cryptes de la Chapelle de Leyawiin (prévoir un crochet car c'est fermé à clé ^^) !!!

Retournez ensuite à Leyawiin conclure un contrat de travail entre Magarte et les trois soulots ! Modryn Oreyn vous offrira de l'or en récompense.

Vous êtes nommé au rang d'Espéiste et Modryn Oreyn n'aura plus de quête pour vous et vous envoie à nouveau à Cheydinhal ou à Anvil.

## 2.6 - A Anvil : Repaire de voleur (niveau Espéiste)

Azzan veut que vous et Maglir partiez dans un repaire de voleur. Newheim le Corpulent vous apprendra que c'est à la Grotte de Hruta que les voleurs se cachent. Il vous demande par la même occasion de lui récupérer sa chope de vin. Partez alors nettoyer la grotte des voleurs avec votre compagnon ! Newheim le Corpulent vous donnera 3 bières supérieures de Neiwheim en remerciement (ouais génial le cadeau...) et Azzan de l'or.

Azzan vous promet au rang de Protecteur si vous avez fait la quête de Cheydinhal.

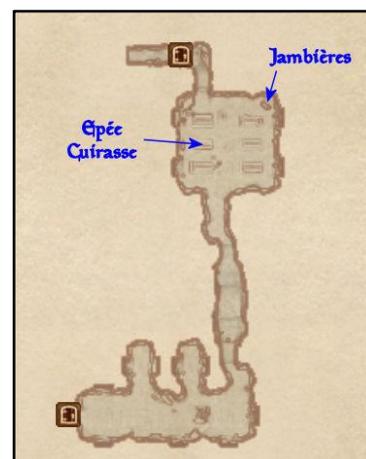
## 2.7 - A Cheydinhal: La dette d'Amelion (niveau Espéiste)

Burz gro-Khash veut que vous partiez à Bord de l'Eau aider Bienne Amelion. Le père de Bienne Amelion s'est fait enlever car il devait une dette. Bienne veut que vous partiez dans le caveau familial récupérer l'épée et l'armure de la famille afin qu'elle puisse les revendre pour payer la dette.

*Mais vous pouvez aussi payer cette dette vous même et ainsi garder l'épée et l'armure ^^ (cela vous coutera 1 000 po).*

Burz gro-Khash vous vous promet au rang de Protecteur si vous avez fait la quête d'Anvil.

*Sachez qu'Amelion ne possédait pas qu'une épée et qu'une cuirasse ! Son armure complète est disséminée dans la tombe ! Voici deux cartes pour vous aider à tout trouver :*



*Cette armure n'est pas levellée ^^*

| NOM       | ENCHANTEMENT          | Nb d'Ut | DOMMAGES<br>OU<br>VALEUR D'ARMURE | POIDS | ACHAT |
|-----------|-----------------------|---------|-----------------------------------|-------|-------|
| Épée      | Dégâts de froid 5 pts | 100     | 14                                | 28    | 125   |
| Casque    | /                     | /       | 3                                 | 21    | 40    |
| Cuirasse  | Bouclier de froid 6 % | /       | 8                                 |       | 110   |
| Gants     | /                     | /       | 3                                 |       | 40    |
| Jambières | /                     | /       | 4                                 |       | 60    |
| Bottes    | /                     | /       | 3                                 |       | 45    |
| Bouclier  | /                     | /       | 8                                 |       | 90    |

## 2.8 - A Chorrol : Le fils du maître (niveau Protecteur)

Modryn Oreyn veut que vous accompagniez Viranus Donton à Nonwyll retrouver Galtus Previa. Viranus est le fils de Vilena Donton alors attention il doit revenir vivant !

*Vilena protège son fils et refuse qu'il parte en mission. En effet, Oreyn vous explique que Vitellus, le frère de Viranus est mort lors d'une mission ratée. Il vous demande donc de l'accompagner pour cette mission sans en parler à Vilena !*

*Pas de panique, Viranus ne peut pas mourrir : il perd conscience mais revient à la vie :-)*

Vous découvrez que Galtus Previa est mort et à ses côtés, il y a un bouclier brisé ... Oreyn sera très intéressé par ce bouclier (qui s'avère être un bouclier d'un des membres de la Compagnie de Boïnoir !!!) et il vous offre une lame en récompense (le style de lame et son enchantement sont dépendants de votre niveau !).

*Il n'est pas obligatoire de ramener le bouclier, même sans lui, la quête se termine normalement (le but étant de trouver le corps de Galtus).*

*Cependant, ça nous donne une petite idée sur les agissements plus que douteux des membres de la Compagnie de Boïnoir ...*

## 2.9 - A Chorrol : D'autres affaires inachevées (niveau Protecteur)

*Même si Maglir est plus ou moins revenu vers la Guilde des Guerriers, il aura fini par céder auprès de la Compagnie de Boïnoir : ils sont plusieurs à être recrutés pour un contrat et ils sont mieux payés.*

Modryn Oreyn veut que vous retrouviez à nouveau Maglir qui n'a, à nouveau, pas respecté son contrat ! Il est à l'Hôtel du Prétendant Solitaire à Bravil. Il a en fait rejoint la Compagnie de Boïnoir ! Il vous agresse :

- si vous l'avez dénoncé auprès d'Oreyn au sujet de son affaire inachevée, il se mettra en colère et vous devrez retourner à Chorrol pour qu'Oreyn vous charge de cette mission à se place.
- si vous ne l'avez pas dénoncé, il vous parle de son contrat et vous pourrez y aller directement.

C'est Aryarie de la guilde des Mages qui cherche un guerrier : elle a besoin de 10 billes de lutins. Il y en a à foison dans la Grotte de la Gorge du Voleur. Elle vous offrira un Grand Anneau d'Égide en remerciement ... qui est "levéllé" ^^

| NIVEAU | ENCHANTEMENT  | VALEUR |
|--------|---------------|--------|
| 1 - 4  | Bouclier 12 % | 10     |
| 5 - 9  | Bouclier 15 % | 30     |
| + 10   | Bouclier 18 % | 40     |

Modryn Oreyn vous offre votre or et vous nomme Défenseur.

## 2.10 - A Chorrol : Azani Coeuroir (niveau Défenseur)

*Modryn vous explique plus en détail les circonstances de la mort de Vitellus Donton : leur mission, commanditée par un mage nommé Argoth, consistait à récupérer l'épée d'Azani Coeuroir ; mais malgré les vingt hommes de la Guilde des Guerrier recrutés pour cette mission, seuls cinq sont ressortis vivants. Vitellus est mort en couvrant leur retraite. Et ce n'est*

*pas tout : c'est la Compagnie de Boïnoir qui a achevé le travail en allant chercher l'arme ! Mais ce qui a mis la puce à l'oreille à Modryn, c'est qu'Argoth fut tué peu de temps après. Il y a anguille sous roche ...*

Modryn Oreyn voudra vous parler mais chez lui, la nuit. Il veut que vous l'accompagniez à Arpenia pour retrouver Azani Cœurnoir. Vous devrez d'abord retrouver Modryn Oreyn à Leyawin ; ensuite vous partirez ensemble à Arpenia. Évidemment, Azani Cœurnoir n'est pas là bas ! Il n'y a rien, aucunes traces de combat !

*L'intuition de Modryn était bonne : la Compagnie de Boïnoir a fait un pacte avec Azani ! Ils ne l'ont pas tué mais ont pris son épée pour la donner à Argoth et ont partagé la prime avec Azani. Ce dernier est venu se venger : il a tué Argoth pour récupérer son épée !*

Modryn Oreyn pense qu'il a déménagé dans les ruines d'Atatar. Effectivement, vous le tuez là-bas et montrez son anneau à Modryn.

Vous êtes nommé au rang de Surveillant.

*Azani Cœurnoir possède une claymore nommée Tisseur de Malheurs : c'est une lame unique et non "levellée" :*

| ENCHANTEMENT  | Nb d'Ut | POIDS | DOMMAGES | VALEUR |
|---|---------|-------|----------|--------|
| Atténuation de fatigue 10 pts<br>Dégâts de feu 10 pts | 24      | 55    | 21       | 1 000  |

## 2.11 - A Anvil : Le lettré errant (niveau Surveillant)

Azzan vous demande d'aider Elante d'Alinor à explorer la Grotte Briseroc. Cette grotte abrite un sanctuaire daédrique ^^ . Elle vous donne un livre intitulé "2920 Primétoile VI" 📖 qui vous augmentera d'un point votre talent en Lame.

Azzan vous promet au rang de Gardien si vous avez fait la quête de Cheydinhal.

## 2.12 - A Cheydinhal : Les fugitifs (niveau Surveillant)

Burz gro-Khash veut que vous tuiez 4 prisonniers qui se sont évadés de la prison de Bravil : Hlofgar, Ashanta, Dreet-Lai, Enrion. Vous pouvez vous renseigner sur place auprès d'un garde : il vous dira qu'ils se cachent dans la Grotte de Sangmayne.

Burz gro-Khash vous nommera Gardien si vous avez fait la quête d'Anvil.

## 2.13 - A Chorrol : Les trolls de la mine oubliée (niveau Gardien)

Modryn Oreyn n'a plus de nouvelle de Viranus Donton ! Il l'avait envoyé dans la Mine Oubliée pour y tuer des trolls. Il vous demande d'y aller ... Là-bas, vous découvrez un véritable massacre : tout le monde est mort. Au milieu des corps de l'équipe de Viranus vous trouvez les corps de quelques gardes de la Compagnie de Boïnoir.

Sur le corps de Viranus, vous ramassez "un Journal Sanglant" 📖, le journal intime de Viranus qui explique qu'ils ont été attaqués par des membres de la Compagnie de Boïnoir !

Modryn Oreyn est furieux mais prend ses responsabilités : vous êtes rétrogradé au rang de Défenseur et Vilena expulse Modryn de la guilde.

*Apparemment, le contrat a été confié et à la Guilde des Guerriers et à la Compagnie de Boïnoir. Dans le journal ont lit que les membres de la Compagnie sont arrivés comme fous, tuant toute forme de vie : Trolls, Humains et Elfe ! Aucun membre de la Guilde des Guerriers n'a survécu. On comprend la réaction de Vilena qui perd son second fils lors d'une mission : '-(*

## 2.14 - A Anvil : La pierre de Sainte Alessia (niveau Défenseur)

Azzan vous informe que la Pierre de Sainte Alessia a été volée ! Partez pour Bruma parler à Cirroc pour en savoir plus. Les voleurs se sont enfuis en direction de l'est. Vous les rattrapez mais il n'y a plus qu'un seul survivant, K'Sharr, les autres ont été tués : un groupe d'ogre les a attaqués et leur a volé la Pierre MDR ! Les ogres sont à Sedor... alors allez-y récupérer cette pierre ! Cirroc vous offre trois fortes potions de guérison en récompense.

Azzan vous offre de l'or et vous nomme gardien si vous avez fait les quêtes de Burz gro-Khash.

## 2.15 - A Cheydínhal : La fille du noble (niveau Défenseur)

Burz gro-Khash a reçu une demande d'aide de la part du Seigneur Rugdumph gro-Shurgah : sa fille a été enlevée ! Partez sur le champ vers la propriété du seigneur. Sa fille, Dame Rodgut gra-Shurgak, est tout près de là. Les ravisseurs vous laisseront pas faire alors tuez les lol puis escortez la Dame jusqu'à chez elle (elle sera dégoutée d'ailleurs, elle aurait tant aimé les massacrer elle même !). Le seigneur vous offre son épée qui n'est PAS "levellée" ^^

| ENCHANTEMENT   | CHARGE | POIDS | DOMMAGES | VALEUR |
|--|--------|-------|----------|--------|
| Absorption de marchandage 5 pts sur 5 s<br>Silence 5 s | 39     | 28    | 14       | 125    |

Burz gro-Khash vous offre de l'or et vous nomme Gardien si vous avez fait la quête d'Anvil.

## 2.16 - A cheydínhal : Mystère de la Garde d'Harlun (niveau Gardien)

Burz gro-Khash vous demande de parler à Drarana Thelis à Harlun. Des lumières étranges ont été aperçues près de la Grotte Marécageuse et tous ceux qui sont partis les voir ont disparus. En fait ce sont des feux follets. Les personnes ont été tuées par des trolls qui ont envahi la grotte. Vous recevez l'anneau de Corps et d'Esprit qui est "levellé" :

| NIVEAU  | ENCHANTEMENT   | VALEUR |
|---------|--|--------|
| 1 - 9   | Fortification de force 4 pts<br>Réflexion des dégâts 4 % | 30     |
| 10 - 19 | Fortification de force 8 pts<br>Réflexion des dégâts 8 % |        |
| + 20    | Fortification de force 6 pts<br>Réflexion des dégâts 6 % |        |

Burz gro-Khash vous nomme Champion et vous envoie auprès de Modryn Oreyn.

*Je reçois de nombreux mails au sujet de cette quête qui bugue pour certains. Là encore j'insiste : mettez votre jeu à jour par pitié ! En effet, voici comment doit se dérouler cette quête sans encombre :*

- vous vous approchez de la grotte,
- vous tuez 3 feux follets et le journal se met à jour au sujet des étranges lumières,
- vous entrez,
- vous tuez deux ou trois trolls des marais,
- vous trouvez les cadavres et le journal se met à jour comme quoi les disparitions sont en fait les personnes qui ont voulu se réfugier dans la grotte mais elles ont été tuées par les trolls des marais,
- vous devez tuer tous les trolls (la grotte contient 2 pièces !) : ils sont nombreux et tant que le journal ne se met pas à jour c'est que vous ne les avez pas tous trouvés !

*Cette quête a été corrigée avec le patch 1.1.511 or nous en sommes au patch 1.2.0416 !*

## 2.17 - A Chorrol : Recueil d'information (niveau Gardien)

Oreyn a besoin de vous pour laver son honneur... Mort à la Compagnie de Boinoir !!! Il veut frapper fort et vous demande de capturer Ajum-Kajin, un des chefs de la Compagnie.

Il est dans la Grotte Bruméclair. N'hésitez pas : tuez tous les gardes de la Compagnie et Ajum-Kajin vous suivra gentiment jusqu'à Oreyn.

Il vous faut maintenant l'interroger : usez de vos talents en Éloquence ! Vous apprenez que le chef de la Compagnie s'appelle RíZakar, qu'ils sont une centaine de membre mais vous ne saurez rien sur leur secret : Ajum-Kajin se suicide avec son anneau de dégâts de feu sur soi !

Oreyn vous offre l'amulette d'interrogation "levellée" :

| NIVEAU | ENCHANTEMENT  | VALEUR |
|--------|---|--------|
| 1 - 4  | Fortification d'attaque sans armes 3 pts<br>Fortification d'éloquence 3 pts | 200    |
| 5 - 9  | Fortification d'attaque sans armes 3 pts<br>Fortification d'éloquence 3 pts |        |
| + 10   | Fortification d'attaque sans armes 3 pts<br>Fortification d'éloquence 3 pts |        |

## 2.18 - A Chorrol : Infiltration (niveau Champion)

Il est tant d'infiltrer les rangs de la Compagnie de Boinoir. Partez pour Leyawiin au siège de la Compagnie : Jeetum-Ze vous accueillera au sein de la Compagnie.

Pour votre première mission, on vous demande de vous rendre à Bord de l'Eau, un village au nord de Leyawiin où des gobelins ont agressé les villageois. Mais avant de partir, vous devez boire une étrange potion : de la Sève d'hist.

Vous serez ensuite téléporté directement au village de Bord de l'eau : il y a des gobelins partout, dehors et dans les maisons ! Vous avez reçu l'ordre de les tuer alors faites-le ! Ce qui va vous paraître étrange, c'est qu'aucun goblin ne se défendra, tous fuiront devant vous ...

*Et ce qui est bizarre aussi, c'est que quatre hommes sont dépêchés sur place pour quelques malheureux gobelins à tuer ...*

Duis vous vous réveillez chez Oreyne ... visiblement vous n'avez pas très bien supporté cette boisson argonienne LOL. Vous ne vous souvenez plus de grand chose alors repartez à Bord de l'Eau ... Tous les habitants ont été tués excepté Marcel Amelion, le père de Bienne ... sa fille gît morte à ses pieds :-)

*La Sève d'hist est une boisson argonienne qui vous a rendu comme fou, comme avide de combattre. C'est une boisson hallucinogène où tous les êtres vivants apparaissent comme des ennemis (Gobelins ou Trolls). Le massacre de Bord de l'Eau est le plus grave qu'a commis la Compagnie de Boinoir et vous y avez malgré vous participé.*

## 2.19 - A Chorrol : L'hist (niveau Champion)

Vous connaissez maintenant le secret de la Compagnie : l'arbre Hist. Sa sève est trop dangereuse, vous devez le détruire ! Partez pour Leyawiin, au siège de la Compagnie.

Tout d'abord, vous trouverez la clé des appartements de Jeetum-Ze sur le corps de Ja'Fazir. Ensuite sur le corps de Jeetum-ZE, il y a la clé des appartements du chef de la Compagnie Ri'Zakar. Et enfin, la clé de la cave est sur Ri'Zakar.

L'arbre est dans la cave. Pour le détruire, je vais vous "donner un tuyau" HAHAHHA l'est bien bonne cette phrase !!! Enfin deux tuyaux seront nécessaires LOL

Modryn vous demandera enfin de dire la vérité à Vilena Donton. De plus ... Et là, le clou du spectacle : il vous offre un casque ayant appartenu à un de ses ancêtres et qu'une personne venue de Morrowind lui a rapporté ... Il a été récupéré grâce à Malacath qui croyait que la lignée des Oreyne était morte ... Le Heaume d'Oreyne Griffes d'Ours ! MAMAMIA son skin est splendide :-)) et il n'est pô levellé ^^

| ENCHANTEMENT                                  | POIDS | ARMURE | VALEUR |
|---|-------|--------|--------|
| Fortification d'agilité et d'endurance 10 pts | 14    | 7,50   | 1 350  |

Maintenant vous pouvez expliquer à Villena Donton la vérité. La pauvre était complètement à côté de la plaque. Vous avez le choix entre dire que vous avez assisté Oreyne ou pas. Dans tous les cas, Villena prend sa retraite et vous nomme Maître de la Guilde !! Elle vous demande de choisir votre Second.

Sur le coup, Modryn vous dira qu'il savoure vraiment sa retraite et que de reprendre du service ne lui plaît guerre ! Mais bon, il vous apprécie et accepte votre proposition.

Et voilà, à vous de gérer la guilde : soit vous demandez à Modryn de se concentrer sur les recrutements, les contrats ou un peu des deux !

Et voilà, vous avez contribué à stopper les débordements de la Compagnie de Boïnoir. Il a fallu malheureusement le meurtre du fils de Vïlena pour qu'une enquête soit sérieusement mise en route. Sans lui, la Compagnie aurait multiplié les "dommages collatéraux".

Je termine sur une note rigolote ^^ Quand vous avez demandé à Modryn d'accepter un poste de Second, il vous a dit qu'il aimait sa retraite et que son temps libre lui permettait de s'améliorer à la peinture ... En effet, il vous a peint, vous, en train d'interroger Ajum-Kajin ficelé sur une chaise !

Les ressemblances sont frappantes :



### 3 - QUE FAIRE EN CAS D'EXPULSION ?

Vous avez tué ou volé un membre de la Guilde des Guerriers et vous voilà exclut ? Rhôô c'est pô bien !

Expulsion : Vous avez été exclut une première fois de la Guilde. Vïlena Donton vous demandera 20 peaux d'ours en échange de votre réintégration. Les ours apparaissent dans la nature à partir du niveau 9 de votre personnage. Pensez aussi à faire le tour des marchands, ils en ont peut-être en vente.

Expulsion : Vous avez été exclut une deuxième fois de la Guilde. Vïlena Donton vous demandera 20 cornes de minotaure en échange de votre réintégration. Les minotaures apparaissent dans la nature à partir du niveau 14 de votre personnage. Cependant, si vous être Grand Champion de l'Arène avec un niveau supérieur à 18, vous pouvez combattre jusqu'à 3 seigneurs minotaures d'un coup ^^

Expulsion : Vous avez été exclut une troisième fois de la Guilde ... il ne vous reste plus qu'à pleurer (ou à recharger une partie LOL) !!