

LA QUÊTE PRINCIPALE DE L'ORDRE DES LAMES

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

Dernière mise à jour le 31 Décembre 2011

J'ai vu le jour il y a 87 ans. 65 années durant, j'ai été Empereur de Tamriel. Mais pendant tout ce temps, jamais je n'ai pu gouverner mes rêves. J'ai vu les Portes d'Oblivion, au delà desquelles nul ne peut voir en dehors du sommeil. Voyez ! Au coeur des ténèbres, un grand fléau s'abat sur le monde ! Nous sommes le 27 Vifazur de la 433ème année d'Akatosh. L'Ère Troisième vit ses derniers jours, et mon existence, ses dernières heures.

Ce sont les dernières paroles d'Uriel Septim, prêt à accepter son destin.

Nous sommes en l'an 433 de la Troisième Ère (notée 3E433). L'Empire va mal : tous les héritiers au trône ainsi que leurs descendants ont été assassinés. L'Empereur Uriel Septim VII tente de fuir mais il sait qu'il n'échappera pas à son destin : il se fera assassiné à son tour.

Vous avez assisté à son meurtre, impuissant ; mais juste avant, l'Empereur vous a chargé d'une mission : il vous a donné l'Amulette des Rois et vous a demandé de trouver et de mener au trône son dernier fils illégitime caché, Martin. L'Ordre des Lames, les gardes du corps de l'Empereur, vous aidera à trouver et à protéger cet héritier.

L'Amulette des Rois est transmises de génération en génération depuis Alessia, la première "Empereur" de Cyrodiil : elle l'avait obtenu d'Akatosh en personne. Cette amulette doit être portée par l'Empereur en cours de règne pour permettre de garder les Feux de Dragons allumés ce qui maintient fermée la frontière entre l'Oblivion où résident les daédras et le Nirn, le Plan Mortel (Tamriel !). Ainsi sans Empereur, l'Amulette des rois n'est plus portée et les Feux de Dragons sont éteints !

Mankar Camoran, fondateur de l'Aube Mythique, une secte vénérant le Seigneur Daëdra Mehrunes Dagon, va profiter de ce chaos pour ouvrir des portes d'Oblivion et permettre ainsi à Mehrunes Dagon de venir envahir Tamriel.

Votre rôle sera de protéger Martin Septim et de l'aider à refermer les portes d'Oblivion.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Épreuves de Sainte Alessia 
- L'Amulette des Rois 
- L'Abrégé de la Vie d'Uriel Septim VII 
- Les Portes d'Oblivion 
- Sur Oblivion 

Pour ceux qui ont joué à Morrowind : l'histoire se passe 5 ans après les événements survenus sur l'île de Vvardenfell.

Le Nérévarine a quitté la province de Morrowind pour partir en expédition vers Akavir (et on est sans nouvelle de lui depuis). La province de Morrowind a toujours été un endroit tourmenté et les choses ne vont pas en s'arrangeant. En effet, les Nordiques de Bordeciel sont en guerre contre la Maison Rédoran et ils ont aussi envahi Solstheim pour y détruire le Fort Impérial. La Maison Indoril est en ruine et le Roi Helseth, associé à la Maison Drès, n'hésite pas à la piller.

Cependant, les Maisons Drès et Hlaalus ont renoncé au commerce des esclaves : Khajiits et Argoniens peuvent rentrer chez eux.

Évasion de prison

Vous vous réveillez en prison ; vous ne savez pas pourquoi vous avez atterri ici ... Le prisonnier dunmer dans la prison en face de la votre se moque de vous ... et vous insulte presque !

Ce Dunmer est Velen Dreth : vous lui ferez mordre la poussière lors d'une quête de la Confrérie Noire ... Et si vous voulez connaître les insultes qu'il vous dit en fonction de la race de votre personnage, rendez vous sur la page "Petits Plus" du site ^^

Vous entendez des pas ... l'Empereur Uriel Septim VII en personne arrive escorté par ses Lames !! Il y a un problème, votre geôle aurait du rester vide car il s'avère qu'elle possède un passage secret ! Apparemment, l'Empereur tente de fuir quelque chose ...

... Mais il semble vous connaître et vous laisse le suivre ... alors profitez-en !

Évadez vous !

Régulièrement, dans sa fuite, l'Empereur est attaqué par des assassins de l'Aube Mythique ... D'ailleurs Capitaine Renault se fera vite tuer : vous pouvez récupérer son Katana Akarivi mais il vous sera retiré à la fin de la quête par Baurus.

Cette petite quête fait office de tutorial : tuez tout ce qui bouge et ramassez le plus de chose possible ^^ surtout le Bâton de Chaman Gobelín qui est votre premier objet unique et magique de jeu YEAH :D de plus il va se revendre une bonne tite somme pour ceux qui ne veulent pas l'utiliser :-)

ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	VALEUR
Dégâts de foudre 5 pts	16	10	125

Livrer l'amulette

L'Empereur finit par accepter son destin : il vous donne alors l'Amulette des Rois et vous explique qu'elle ne peut être portée que par son descendant et il vous demande de l'apporter à Jauffre qui saura quoi faire. Puis vous assistez à son meurtre, vous ne pouvez pas le défendre.

Baurus, une des Lames de l'Empereur est consterné : il croyait que tous les descendants de l'Empereur avaient été tués ! Mais il existerait donc un fils ... un héritier "caché" ? Comme l'Empereur vous a fait confiance, il vous fait donc aussi confiance. Il vous dit que Jauffre habite au Prieuré de Weynon près de Chorrol.

Après cet incident tragique, le Courrier du Cheval Noir publiera une édition spéciale : L'Empereur et ses héritiers assassinés !



Trouver l'héritier (début)

Jauffre est au courant de ce fils illégitime : Martin. Il vous demande d'aller le chercher à la Chapelle d'Akatosh à Kvatch. Pour vous aider, il vous propose de prendre tout ce dont vous avez besoin dans son coffre.

Vous pouvez aussi parler au Frère Piner qui vous donnera un livre intitulé "Le Voile de l'ouest" (qui vous donne un point en Parade), au Prieur Maborel qui vous prêtera son cheval si vous en avez besoin et enfin à Eronor qui vous donnera un marteau d'apprenti pour la réparation de votre armure.

Vous trouverez sur une table une lettre de Piner pour sa mère un peu envahissante ?? Y a même trois brouillons LOL

Lorsque vous arrivez à Kvatch, Hirtel arrive affolé : il vous dit de fuir ! C'est un véritable cauchemar : vous trouvez une ville complètement détruite !! Quelques survivants campent à l'extérieur de la ville : vous apprenez que Martin est réfugié dans la Chapelle.

Plus vous grimpez vers les portes de la ville, plus le ciel s'assombri en rouge et noir ... Savlian Matus se tient derrière les barricades placées devant une sorte de porte ovale en feu.

Pour libérer Martin, vous devez obligatoirement faire la quête "Percée du siège de Kvatch" que va vous donner Savlian Matus (rédigée juste à la suite) : vous avez donc deux quêtes en cours dans votre journal ^^

Percée du siège de Kvatch

Savlian Matus tente tant bien que mal de résister à l'envahisseur. Il vous explique que Martin est réfugié dans la Chapelle d'Akatosh. Mais une Porte d'Oblivion bloque l'entrée de la ville ! Savlian avait envoyé un groupe au travers de la porte pour qu'ils trouvent un moyen de la fermer mais ils ne sont toujours pas revenus. Il s'inquiète et vous demande d'y aller ... Il va vous falloir trouver le moyen de fermer cette porte :-)

Des hordes de daedras sortiront régulièrement de la porte : vous n'êtes pas obligé de les zigouiller, vous pouvez entrer dans la porte et laisser les gardes défendre ce qui reste de la ville ^^

Approchez-vous de cette porte ovale en flamme ... Vous voilà arrivé pour la première fois dans le Plan d'Oblivion !!!

Comme je le disais en introduction, l'Oblivion ou le Néant est une dimension parallèle où résident les Daédras, créatures qui servent les Princes Daédras.

À l'entrée, sur votre gauche, vous verrez Ilend Vonius se battre contre des daédras alors allez vite l'aider ! Il vous dit qu'ils ne sont que deux survivants du groupe : lui et Menien Goneld qui a été kidnappé et emmené dans la grande tour. Vous pouvez lui demander de rester avec vous ou de le renvoyer auprès de Savlian.

Ainsi, vous voyez dans le fond une très haute tour avec une lumière jaune sur les "fenêtres" du haut (comme si elles étaient en flamme) : c'est votre but. Vous devez arriver tout en haut de cette tour ! Face à la porte d'Oblivion par laquelle vous êtes arrivés, vous voyez un large pont qui mène à cette tour mais il est barré par "les Portes de la Guerre" (derrière, on aperçoit les cadavres des hommes de Savlian ...). Il est possible de les ouvrir en allant dans la tour "Puits de Sang" sur votre gauche (il faut actionner un levier ^^), mais il est aussi possible de contourner ce pont ^^

Hop, c'est parti, direction cette grande tour ! Des daédras tenteront de vous arrêter mais n'y arriveront pas ! Menien est prisonnier dans la tour "Expansion faucheuse" mais pour y accéder, vous devez entrer dans la tour principale par la porte "Fête du Sang" brrrr ...

Le but est de monter dans les hauteurs alors zou ! Vous traverserez la Salle des Déchirements (argh), puis les Corridors de la Providence où vous trouverez une porte vers les Plaines d'Oblivion. Face à vous un long pont très étroit qui mène à l'Expansion Faucheuse !

Dans l'Expansion Faucheuse, vous entendez Menien hurler au secours !! Vite grimpez et tuez le Gardien des Sceaux ! Menien, très courageux (quoique fou) vous dit de le laisser ! Il vous dit de prendre la clé du Donjon des Sceaux que garde le Gardien des Sceaux et de fermer cette fichue porte d'Oblivion ! Comment ? Il vous dit que le seul moyen est de prendre la Pierre Sigillaire !

Bon ben hop, laissez le dans sa prison et rebroussez chemin. La Pierre Sigillaire est tout en haut de la tour principale : il vous suffit donc de monter tout en haut dans la pièce se nommant "Sigillum Sangis" (vous trouverez parfois des portails au sol avec des runes, prenez-les pour grimper plus haut ^^).

La Pierre Sigillaire est sur son socle : dès que vous la prenez tout implose ! Vous êtes expulsé de l'Oblivion et vous vous retrouvez à l'entrée de Kvatch : la porte est détruite en mille morceaux, bravo ^^

Tout d'abord, un petit mot sur les Pierres Sigillaires. Ce sont des pierres daédriques qui permettent de maintenir ouvertes les portes entre le Nirn (Tamriel quoi !) et Oblivion en canalisant l'énergie. Dans le Nirn, ces pierres sont hautement magiques et servent à enchanter des pièces d'armure, des armes, des vêtements ou des bijoux !

Savlian vous accueille en héros mais il a encore besoin de vous ...

Voici une tite précision pour la suite : les mondes d'Oblivion se ferment très très simplement ! Vous devez juste trouver la Pierre Sigillaire et la prendre. Cette pierre est toujours tout en haut de la plus grande tour, dans une salle appelée Sigillum Sangis. En général, pour y arriver, il vous faudra peut-être actionner des leviers pour ouvrir des portes ou passer par des grottes souterraines mais dans l'ensemble, ces "petits labyrinthes" sont très simples et linéaires et vous ne devriez pas vous perdre ^^

Les Plans d'Oblivion regorgent de monstres et d'espèces de "gousses" qui contiennent de jolis trésors alors prenez votre temps et fouillez tout partout ! N'oubliez pas non plus la cueillette de plantes que vous ne trouverez pas dans Tamriel ^^

Les Pierres Sigillaires contiennent des magies très très utiles pour enchanter votre équipement ! Je détaille tout sur cette page :-)

Enfin dernière chose, il existe dans le jeu 60 Portes d'Oblivion au total : 10 seront obligatoirement fermées lors de la quête principale (dont la Grande Porte) et 50 apparaîtront dans Cyrodiil (vous êtes libres de les fermer ou pas). Les 10 "obligatoires" seront toujours au même endroit quelque soit votre partie, et les 50 "facultatifs" apparaîtront aléatoirement.

Les 10 portes non aléatoires sont celles d'Anvil, de Bravil, de Bruma, de Cheydinhal, de Chorrol, de Kvatch, de Leyawiin, de Skingrad, de Fort Sutch et la Grande Porte à Bruma.

La bataille du château de Kvatch

Cette quête est optionnelle donc vous n'êtes pas obligés de la faire ^^

Vous avez certes fermé cette fichue porte et la porte de Kvatch est peut-être accessible mais l'ennemi est toujours dans Kvatch ! Savlian vous demande encore de l'aide pour libérer la ville : il vous faut libérer la Place Sud. Puis, dans la Chapelle, Savlian demande à Tierra de faire son rapport : en gros, ça va mal LOL. Tierra rassemble ensuite les civils pour les mettre en lieu sûr, dans le campement au sud de la ville. Savlian vous donne ensuite un peu de temps : profitez-en pour vous reposer ^^

A ce moment là, vous pouvez tout à fait parler à Martín et terminer la quête "Trouver l'héritier" et vous reviendrez à Kvatch plus tard pour aider Savlian. Ou vous pouvez laisser Tierra escorter Martín en sécurité et aider Savlian. Vous retrouverez alors Martín après avoir terminé cette quête ^^

Vous pouvez aussi demander à Martín de vous suivre : il ne peut pas mourrir et il vous sera d'une aide incontestable :-D

Bon ben hop, faut y retourner au turbin ! Sus aux daédraaaaasss !!!!

Malheureusement, la porte du château est bloquée par une grille et le seul moyen d'accéder au mécanisme qui l'ouvre est de passer par les bâtiments des gardes !

Dans la chapelle, Berich Inian possède la clé qui ouvre le bâtiment de garde : il vous accompagnera. S'il meurt en route, n'oubliez pas de prendre la clé sur son corps !

Une fois les grilles ouvertes et la cour du château sécurisée, Savlian vous demande de trouver le Duc Goldwine. Malheureusement, il est dans ses appartements, mort ... Ramenez alors son anneau Sceau Colovien à Savlian qui vous remerciera en vous offrant une Cuirasse Kvatch.

Vous êtes devenu le Héros de Kvatch hip hip hip hourra !!!

:-D

Trouver l'héritier (fin)

Ainsi Martín a un peu de mal à croire tout ce que vous lui dites mais il finit par accepter de vous suivre au Prieuré de Weynon.

Prieuré de Weynon

Evidemment... lorsque vous arrivez là-bas, le Prieuré est attaqué par les mêmes agents de l'Aube Mythique qui ont assassiné l'Empereur !!!

Dans la Chapelle, vous trouverez Jauffre vivant, mais très inquiet : il court vers la cachette dans laquelle il a placé l'Amulette des Rois ... ARG elle a été volée !!!

Certes l'ennemi possède l'Amulette mais les Lames ont retrouvé leur nouvel Empereur. Il faut que Martín soit absolument mis en sécurité car peut-être qu'avec un peu de chance, ses assassins ne connaissent pas l'existence de cet héritier.

Jauffre vous demande alors de les escorter au Temple du Maître des Nuages, au nord de Bruma. Le Temple des Nuages est une place forte akaviri construite du temps de Reman le Cyrodiil. Elle est devenue par la suite la forteresse des Lames.

Attention, j'ai déjà reçu quelques mails à ce sujet : oui vous avez momentanément Jauffre et Martín qui vous suivent et oui ils vous aident dans les combats ... Mais NON ça n'est pas une bonne idée d'en profiter pour faire d'autres quêtes. Ils ne peuvent pas mourir certes ... Mais si vous les perdez, vous ne pourrez pas continuer la quête principale car les portes du Temple du Maître des Nuages resteront fermées LOL

En effet, Martín et Jauffre sont accueillis par Cyrus qui ouvre les portes du Temple. Puis toutes les Lames se réunissent et acclament leur nouvel Empereur !!!

Jauffre vient vous voir et vous propose de faire partie des Lames : il vous nomme Frère ou Sœur ... Soyez-en fier !

:-)

N'hésitez pas à revêtir votre armure des Lames : vous trouverez toutes les pièces dans le Temple. D'autre part, si vous observez Fortis et Delagius à l'entraînement, vous recevrez 2 points en Lames et 2 points en Parade !

Les portes d'Oblivion ne s'ouvrent pas qu'en Cyrodiil mais dans tout Tamriel. Ainsi, pour ceux qui ont joué à Morrowind et veulent des nouvelles de cette province, voici ce qu'il se passe. Des hordes de daédras ont envahi tout le territoire y compris l'île de Vvardenfell. Là bas, les mages Telvannis font tout leur possible pour fermer les portes, mais en vain. Vivec a même disparu : on dit qu'il a été enlevé par les daédras !

Les Sentiers de l'aube

Jauffre vous demande de retrouver Baurus à la Pension de Luther Broad : il pourrait avoir des informations au sujet de l'Amulette des Rois.

Baurus est assis au bar ... Il vous demande une grande discrétion : il sait que Astav Wirich, un homme assis derrière lui, le suit et l'espionne. Il se lève et se dirige vers le sous-sol de la Pension et effectivement, l'homme le suit ... Il se transforme en agent de l'Aube Mythique ! Zou hop, tuez le :)

Astav Wirich possède sur lui le Volume 1 des "*Commentaires de Mankar Camoran sur le Mystérium Xarxes*" 📖. Et vous comprenez que l'Aube Mythique est un culte daédrique vénérant Merhunes Dagon. Baurus vous suggère d'aller voir Tar-Meena, une érudite qui s'occupe des Archives Mystiques à l'Université Arcane, pour plus d'informations.

Tar-Meena vous explique qu'il y a quatre volumes du livre "*Commentaire de Mankar Camoran sur le Mystérium Xarxes*". Vous avez déjà le volume 1 et Tar-Meena vous offre le volume 2 📖. Elle vous explique que ces livres contiennent des indices sur l'emplacement du Sanctuaire secret de l'Aube mythique qui mène à Mehrunes Dagon. Elle vous suggère d'aller voir Phintias, le propriétaire de la boutique Première Édition pour trouver les deux derniers.

En effet, Phintias possède le volume 3 📖 mais il l'a réservé pour Gwinas ... Il ne peut donc pas vous le vendre mais si vous avez une bonne affinité avec lui, il accepte de vous le céder pour 750 po ! Gwinas arrivera un peu plus tard dans la boutique et ne sera pas du tout content de ne pas récupérer le livre qu'il avait commandé LOL

Mais vous avez une autre solution moins chère : vous laissez Gwinas récupérer sa commande puis vous lui parlez pour lui expliquer que l'Aube Mythique est responsable de la mort du roi ! Il sera affolé et vous laissera le livre.

En tout cas, dès qu'il apprendra que cette secte est responsable de la mort de l'Empereur, il prendra peur et vous explique qu'il avait rendez-vous avec un mécène dans les égouts de la Cité Impériale. Il vous donne une note 📄 qui vous indique à quel endroit il devait le rencontrer. Il vous explique que le dernier volume est toujours détenu par un agent de l'Aube Mythique ... Ce mécène doit donc en posséder un sur lui !

Partez ensuite informer Baurus de tout ce que vous avez appris et il vous accompagnera dans les égouts (vous n'avez qu'à le suivre ^^). Une fois arrivé il vous demandera de le laisser seul pour le rendez-vous et de le protéger. Il doit rester vivant !

Raven Camoran viendra ... Sautez lui dessus LOL. Il avait bien sur lui de quatrième volume 📖 du "*Commentaire de Mankar Camoran sur le Mystérium Xarxes*" ainsi qu'une clé des égouts submergés qui va vous permettre de sortir de là ^^

Tar-Meena aura besoin d'une journée pour étudier les quatre volumes. Puis, après 24h, elle vous dira que les premiers mots de chaque paragraphe ont leur importance ! Elle vous demandera une journée de plus pour décoder tout ça. Enfin, 24h plus tard, elle a enfin trouvé le code qui permet de trouver l'emplacement du Sanctuaire de l'Aube Mythique ! Elle vous récite "*Chemin vert de l'empereur où la tour rejoint le soleil de midi*".

Euh ... le problème est que dans la version US du jeu, effectivement les premières lettres de chaque paragraphe mises bout à bout forment cet indice ... Mais dans la version française ... c'est vraiment décevant qu'il n'y ait pas eu d'effort de fait :-)

Le Chemin Vert est au centre de la Cité Impériale, au niveau du Palais Impérial. Et si vous vous postez devant la Tombe du Prince Camarril, à midi (et si possible quand il fait beau LOL), une carte va s'illuminer donnant l'emplacement du Sanctuaire de l'Aube Mythique et avec un peu de chance, vous y trouverez l'Amulette !



Sanctuaire de Dagon

Il ne vous reste plus qu'à partir vers la Caverne du lac Arrius récupérer l'Amulette des Rois ! Et là, vous imaginez : vous la récupérez et c'est la fin du scénario MDR

Hum hum, reprenons nous :D

Donc vous arrivez dans la Caverne du Lac Arrius. Vous avez, à ce moment là, plusieurs options qui s'offrent à vous.

Voici une première possibilité. Comme vous avez les quatre volumes en votre possession, vous pouvez vous faire passer pour un initié auprès du portier. Ainsi il vous ouvrira sans soucis la première porte et Harrow vous accueillera. Il vous demandera de lui donner tout votre équipement (oui TOUT LOL, vous serez à poil !) et vous donnera en échange une robe de l'Aube Mythique, puis il vous accompagnera à l'initiation. Vous avez beaucoup de chance ... Mankar Camoran est là ! Il porte l'Amulette des Rois sur lui ! Et voici ce qu'il prêche : *Plus personne ne siège sur le trône du dragon. Et l'amulette des rois est entre nos mains. Loués soient nos frères et sœurs! Grandes soient les récompenses qui les attendent au paradis. Écoutez les paroles du seigneur Dagon. Quand j'arpenterais de nouveau la surface de Tamriel, les fidèles recevront leur juste récompense et seront éternellement supérieurs au commun des mortels. Quant aux autres... Les faibles disparaîtront, les timides seront abattus, et les forts imploreront ma clémence agenouillés à mes pieds. Votre récompense, frères et sœurs, l'heure de la purification approche! Je m'en vais maintenant vers le paradis et j'en reviendrai avec le seigneur Dagon quand l'aube se lèvera.*

Mais vous ne pouvez rien faire, il se téléporte vers son Paradis (sisi j'ai essayé de le tuer ^^). Par contre il a laissé un livre, le "Mysterium Xarxes" 📖 sur l'autel ... Il vous le faut ! Ruma Camoran vous appellera pour accomplir votre rituel d'initiation : vous devez tuer Jeelius, l'argonien inconscient avec la dague en argent posée près du livre.

Si vous acceptez, les adeptes quitteront la salle et vous pourrez prendre le livre en toute discrétion. Mais n'oubliez pas de tuer Harrow pour reprendre votre équipement !

Mais vous pouvez aussi refuser (ou accepter et ne pas le faire) ! Ruma Camoran se jettera sur vous avec les acolytes et les gardes mais c'est pas grave : donnez-vous en à cœur joie ^^ C'est vrai qu'avec la tite dague, c'est pas simple mais concentrez-vous sur Harrow pour pouvoir retrouver vos affaires au plus vite (et si vous faites cette quête avec une armes liée comme Umbra par exemple, ça vous aidera beaucoup car Harrow ne vous l'aura pas prise, elle sera toujours dans votre inventaire puisqu'elle vous est liée !).

Les autres possibilités sont d'arriver jusqu'ici en toute discrétion ou en fonçant dans le tas LOL

Petite astuce toute bête : Et si vous enlevez tout votre équipement AVANT de parler à Harrow ??? Ben vi il ne pourra rien vous confisquer ! Ensuite, il vous suffit de tout récupérer juste avant de le suivre vers le Sanctuaire :D

Maintenant, si vous avez décidé de sauver Jeelius, et je vous le conseille d'ailleurs, ça ne va pas être très simple. Voici comment procéder. Tout d'abord sauvegardez LOL. Ensuite, il vous faut prendre le livre avant de libérer Jeelius MAIS en prenant le livre, la statue de Mahrunes Dagon s'écroule ! En fait, il faut être très très rapide : dès que vous prenez le livre, libérez très vite Jeelius : il va s'enfuir ce qui fait qu'il recevra peu de pierre sur lui et ne sera pas trop amoché. S'il meurt, rechargez ! Ensuite il va courir vers la sortie, complètement affolé alors suivez-le vite ! Puis il va se mettre à marcher et là, vous pourrez lui parler : il reprend ses esprits doucement et réalise où il est et s'affole à nouveau MDR : il vous dit qu'il vous faut sortir d'ici ! Et c'est à partir de là que ça se complique à nouveau donc je vous conseille de sauvegarder à ce niveau là. Jeelius va vous devancer mais dès qu'il aperçoit un garde ou un acolyte, il se sauve dans le sens inverse et recule derrière : c'est à vous de zigouiller tout le monde. Normalement, il reste en retrait et dès que la voie est libre, il repart. Mais il lui arrive de

repartir vers une salle précédente ! Bref, essayez de rester au plus près avec lui mais pas trop pour ne pas qu'il se fasse tuer. Très franchement, j'ai dû recommencer au moins 10 fois avant qu'il soit auprès de moi à la sortie de la Caverne. Une fois libre, il vous dira qu'il est prêtre au Temple de l'Unique à la Cité Impériale : et si vous allez le voir un peu plus tard, il vous enseignera un point en Mysticisme, Guérison et Alchimie !

Il vous faut ensuite apporter le "*Mysterium Xarxes*" à Martin.

Parlons un peu de livre maléfique. Il a été écrit par Mehrunes Dagon, Prince Daédra du Chaos et de la Destruction, résidant dans l'Oblivion (vous avez déjà été sur ses terres lorsque vous avez fermé la porte de Kvatch). Ce Prince Daédra a donné son livre à Mankar Camoran. Ce dernier s'en est servi pour créer son Paradis.

Le Mysterium Xarxes est écrit en lettre runique mais il est possible de le traduire et je vous laisse lire l'excellent travail fait ici ^^ <http://imperial-library.info/fg/kikaiartidel.shtml>

Ainsi Martin va étudier ce livre pour essayer de reproduire un portail de téléportation vers le Paradis de Mankar Camoran ... Il faut lui reprendre l'Amulette ! En attendant, il vous envoie auprès de Jauffre qui a du travail pour vous.

Si Baurus n'a pas perdu conscience lors de votre petite escapade dans les égouts, il sera là posté près de Martin. Et pour vous remercier de l'avoir protégé, il vous enseigne un point en Lame, Parade et Armure Lourde !

Espions

Jauffre vous informe que les gardes des portes de la forteresse ont remarqué des personnes en train de roder autour du Temple du Maître des Nuages. Le Capitaine Stefan vous indique qu'il a déjà vu une personne devant la pierre elfique non loin du Temple.

Près de la pierre elfique d'Hestra, vous trouverez soit Jearl, soit Saveri Faram, soit les deux ensembles. Dans tous les cas, elles ont sur elles les clés de la maison de Jearl ainsi que celle de la cave. Le Capitaine de la Garde de Bruma vous autorisera à fouiller la maison de Jearl. Et vous y trouverez les Ordres de Jearl  : Mankar Camoran connaît l'existence de Martin et il sait qu'il se cache au Temple du Maître des Nuages !

Si vous ne rencontrez et tuez qu'une des deux espionnes, Jauffre vous demandera de tuer la seconde. Vous la trouverez toujours près de la pierre elfique d'Hestra ; et si elle n'est pas là, passez le temps avec la touche T pour qu'elle arrive plus vite ^^

Jauffre est très inquiet : si l'Aube Mythique est au courant de l'existence de Martin alors Bruma est en très grand danger ! Il ira prévenir la Comtesse de Bruma. En attendant les prochains ordres, il vous envoie auprès de Martin.

Martin commence à comprendre le livre : le Mysterium Xarxes est à la fois la porte et la clé du Paradis de Camoran. Le livre EST en quelque sorte le Paradis de Camoran. Mankar Camoran a fait serment d'allégeance au Xarxes quand il a créé son Paradis, en célébrant des rituels occultes. Mais il vous explique qu'il est possible d'ouvrir une porte de l'extérieur. Il a pour cela besoin de certains objets.

Le sang de daédra

Parmi les objets ésotériques nécessaires au rituel qui permettra d'ouvrir un portail pour le Paradis de Camoran, le premier est du sang de Seigneur Daédra. Or il vous explique que les artefacts daédriques ont été formés à partir de l'essence d'un Seigneur Daédra, et que c'est de là qu'ils tirent leur pouvoir. Il vous suffit donc de ramener un artefact daédrique !

Et le seul moyen de s'en procurer est de passer par les sectes consacrées à chacun des seigneurs daédriques. En lisant le livre "*Hérésie Moderne*" , l'emplacement du Sanctuaire d'Azura se dévoile sur votre carte.

C'est l'occasion pour vous de découvrir chacun des Sanctuaires Daédriques :-)

Voici les artefacts que vous pourrez récupérer, choisissez bien lequel vous voulez vous séparer :

- L'Étoile d'Azura : une gemme spirituelle réutilisable à l'infini et capable de capturer toutes les âmes.
- Wabbajack ! : un bâton qui transforme vos ennemis en une créature aléatoire.
- L'Anneau de Namira : un anneau qui vous protège des sorts et des dégâts.
- Le Crâne de Corruption : un bâton qui dédouble votre ennemi et ce double combat pour vous.
- La Rose de Sanguyin : un bâton qui invoque un daédra.
- Volendrung : un marteau qui absorbe la santé et paralyse.

- L'Anneau de Khajit : un anneau qui fortifie la vitesse et rend caméléon.
- Briseur de sorts : un bouclier qui renvoie les sorts.
- La Clé Squelette : un crochet indestructible qui fortifie la Sécurité.
- La Lame d'Ebène : un katana qui absorbe la vie.
- La Masse de Molag Bal : une masse qui absorbe la force et la magie.
- La Cuirasse en Peau du Sauveur : une cuirasse très résistante à la magie.
- Le Masque de Clavicus Vile : un masque qui fortifie la personnalité.
- Lamedor : un katana possédant une magie de feu.
- Le livre Oghma Infinium : un livre qui augmente certains talents et caractéristiques.

Pour ma part, le choix est TRES difficile :-)

Vous remarquerez que Martin est assis devant une table sur laquelle sont posés 4 livres :

- *Le Voile de l'Ouest* 
- *L'Amulette des Rois* 
- *Hérésie Moderne* 
- *Gloire et Pleurs dans les Ruines Ayléides* 

La quête "Porte de Bruma" donnée par Jauffre pourra se faire en même temps. Cependant je continue dans ma solution sur les quêtes de Martin.

Le sang des divins

Le deuxième objet dont Martin a besoin est du sang de divin. Comme pour le sang de daédra, il faudrait un artefact divin ... Or il existe une relique du premier empereur devenu par la suite le Divin Talos : l'Armure de Tiber Septim ! Jauffre vous explique qu'elle est à Sancre Tor.

Sancre Tor est une ancienne cité Cyrodiilienne. C'est là-bas qu'Alessia prépara la révolte des hommes (esclaves) contre les Ayléides. Sancre Tor devint ensuite la capitale de Cyrodiil jusqu'à ce que la Cité Impériale prenne le relais après le déclin des Alessiens.

La bataille de Sancre Tor est célèbre car c'est là que le Général Talos repoussa les envahisseurs venu de Bordeciel et de Hauteroche. A ce moment là, Sancre Tor fut détruite et jamais reconstruite. Puis quand Talos fut nommé Empereur Tiber Septim, il confia aux Lames son armure qu'ils placèrent dans le Sanctuaire construit dans les Catacombes de Sancre Tor. Dans ce Sanctuaire reposent les Rois Reman, Reman II et Reman III.

L'armure n'a jamais bougé mais le Sanctuaire fut malheureusement profané par le Roi des Tréfonds, Zurin Arctus. Zurin Arctus était autrefois le Mage de Guerre Impérial de Tiber Septim, mais ce dernier l'a trahis ... En effet, Zurin avait réussi à créer le Totem, un objet magique capable de contrôler le Numidium, artefact divemer très puissant sous la forme d'un golem géant. Tiber Septim s'était servi du Numidium pour conquérir Tamriel puis aussi pour se débarrasser de toutes les familles royales qui ne lui étaient pas fidèles ... Ça n'a pas plu à Zurin ! Ainsi lui et Tiber se sont battus ... Du moins Zurin s'est battu contre sa création et mourut lors de ce conflit ... Mais pas son âme !

C'est comme cela que le Roi des Tréfonds se réveilla pour profaner le Sanctuaire de Sancre Tor. Tiber Septim y envoya quatre de ses Lames mais elles ne revinrent jamais.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *La Bataille de Sancre Tor* 
- *La Cité Légendaire de Sancre Tor* 

Sur place, le premier mort-vivant Lame que vous libérez sera Rielus. Il vous explique qu'ils sont quatre et qu'ils ont été piégés par le Roi des Tréfonds. Ce dernier a placé une malédiction sur le Sanctuaire qui vous empêchera de prendre l'armure de Tiber Septim. Il vous faut libérer Casnar (dans la Salle d'Audience), Alain (dans les Catacombes) et Valdemar (dans la Prison). Les quatre Lames entrèrent dans le Sanctuaire et briseront enfin la malédiction.

Rielus vous laissera son Amulette des Ansei, Alain son katana Vent du Nord et Valdemar son bouclier des lames qui sont chacun des artefacts uniques et levellés ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette des Ansei	1 - 9	Fortification de parade 6 pts	50
	10 - 14	Fortification de parade 8 pts	
	+15	Fortification de parade 10 pts	

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Vent du Nord	1 - 9	Dégâts de froid 5 pts	100	18	15	180
	10 - 14	Dégâts de froid 10 pts	71			
	15 - 19	Dégâts de froid 15 pts	86			
	+ 20	Dégâts de froid 20 pts	88			

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Bouclier de Valdemar	1 - 9	Réflexion des dégâts 6 %	14	13	150
	10 - 14	Réflexion des dégâts 8 %			200
	15 - 19	Réflexion des dégâts 10 %			
	+ 20	Réflexion des dégâts 9 %			

Quand vous retournerez voir Martin, celui-ci a beaucoup avancé dans ses recherches et désormais trois livres sont posés sur une autre table près de lui :

- Les Portes d'Oblivion 
- Le Firmament 
- Les Réfugiés 

Miscarcand

Le troisième objet nécessaire est une Grande Pierre de Welkynd. Vous connaissez les petites pierres de Welkynd qui rechargent votre mana et les pierres de Varla qui rechargent un objet enchanté. Mais les Grandes Pierres de Welkynd ont un pouvoir hautement magique. La dernière se trouverait dans les Ruines de Miscarcand.

Martin vous y envoie : rien de particulier dans cette grande ruine si ce n'est qu'elle est rempli de Gobelins Bitterfish qui se bagarrent contre les morts vivants et les squelettes présents dans la ruine. Ces gobelins adorent le poisson carnassier LOL

Évidemment, lorsque vous vous emparerez de la Grande Pierre de Welkynd (dans la salle de Morimath), le Roi de Miscarcand se réveillera et tentera de vous arrêter !

Si vous ne les avez toujours pas commencées, vous êtes obligés de terminer les quêtes données par Jauffre avant d'aller trouver le dernier objet nécessaire à Martin pour créer le portail.

C'est pourquoi je vous les mets à la suite mais il est tout à fait possible de les avoir fait avant ^^

Porte de Bruma

Jauffre vous demande d'aider Burd, le Capitaine de la Garde de Bruma, à fermer une Porte d'Oblivion qui s'est ouverte près de la ville.

Il vous accompagnera avec 2 gardes (les autres resteront près de Bruma pour défendre la ville des daédras envahisseurs). Comme il est "immortel", il ne fera que perdre conscience ^^

Il vous suffit de l'accompagner tout en haut de la tour principale, et de prendre la Pierre Sigillaire.

Des alliés pour Bruma

Cette quête est optionnelle, vous n'êtes pas obligés de la faire. Elle est faisable dès que vous avez terminé la quête "Porte de Bruma".

Cette Porte n'est qu'un avant goût de ce que va subir Bruma... Jauffre vous demande de trouver de l'aide.

Le Chancelier Ocato ne peut rien pour Bruma. Il vous suggère de demander directement aux Comtes et Comtesses des provinces de Cyrodiil.

A Kvatch, Savlian Matus acceptera d'envoyer des hommes à Bruma si vous avez libéré le château. Sinon il vous suffit de terminer la quête "*la bataille du château de Kvatch*" décrite plus haut.

A Anvil, Bravil, Leyawiin et Chorrol, les dirigeants accepteront d'aider Bruma si vous fermez les Portes d'Oblivion qui menacent leurs villes. Ces portes ne posent pas trop de difficultés.

A Skingrad, le Plan d'Oblivion est légèrement différent. Vous devrez d'abord monter au Sanctuaire d'un des deux Donjons (de l'Angoisse ou du Chagrin) : vous aurez une manivelle à actionner qui allongera un pont qui vous mènera directement au Sanctuaire de l'autre Donjon (de l'Angoisse si vous êtes dans le Chagrin ou inversement). Puis une fois que vous avez actionné la seconde manivelle, l'accès par un pont sera ouvert vers la Forteresse de l'Angoisse, où se trouve la Pierre Sigillaire.

A Cheydinhal, le Comte Andel Indarys refusera de vous parler : il est très inquiet pour son fils. En effet, vous apprendrez par d'autres personnes que Farwil Indarys est parti au travers de la porte d'Oblivion proche de la ville et n'est jamais revenu ... Cela déclenche une quête "*Le chevalier incontrôlable*" que vous devrez terminer si vous voulez qu'Andel Indarys vous adresse la parole. Tout est détaillé dans cette section : les Chevaliers de l'Épine. Une fois la porte fermée, Andel acceptera d'envoyer des hommes pour Bruma.

Attaque du Fort Sutch

Cette quête aussi est optionnelle, vous n'êtes pas obligés de la faire. Elle est faisable dès que vous avez terminé la quête "Sanctuaire de Dagon".

Si vous vous rendez à Fort Sutch (style genre comme ça par hasard ^^ ... c'est au nord d'Anvil pour info). Vous trouverez des gardes en train de s'acharner sur des Daédras. Le Capitaine vous demandera de les aider à les tuer et d'aller fermer la porte d'Oblivion par la même occasion ^^

Défense de Bruma

Martin vous explique que le dernier objet nécessaire à l'ouverture du portail vers le Paradis de Mankar Camoran est une Grande Pierre Sigillaire. Effectivement, parmi les quatre objets, il a fallu du Sang de Divin et son opposé du Sang de Daédra, ainsi, l'opposé de la Grande Pierre de Welkynd est une Grande Pierre Sigillaire !

Le problème ... le problème est que pour récupérer une Grande Pierre Sigillaire, il faut qu'une Grande Porte d'Oblivion s'ouvre. Pour l'avoir vue à Kvatch, Martin sait que le seul moyen qu'une telle porte apparaisse, est qu'il faut laisser les petites portes ouvertes et ne surtout pas les fermer !

Vous l'avez compris : vous devez laisser l'Hube Mythique envahir Bruma jusqu'à ce qu'une Grande Porte apparaisse !

Martin vous demande de parler à Narina Carvain, la Comtesse de Bruma, afin qu'elle le rejoigne à la Chapelle de Talos, dans Bruma.

Après les explications, la Comtesse de Bruma accepte à contre cœur ce plan de bataille plus que dangereux. Mais elle a foi en son Empereur et en vous, Héros de Kvatch !

Dès que vous êtes près, accompagnez Martin, Jauffre, Baurus et tous les soldats de Cyrodiil que vous avez pu recruter à l'extérieur de Bruma !

Martin encouragera ses troupes :

*Soldats de Cyrodiil ! Aujourd'hui, le sort de l'empire dépend de nous !
Allons-nous laisser les Daedras faire à Bruma ce qu'ils ont fait à Kvatch ?
Allons-nous les laisser brûler nos maisons et tuer nos familles ?
Non ! Nous nous battons ici, aujourd'hui, pour tout Cyrodiil !
Nous devons tenir bon jusqu'à ce que le Héros de Kvatch ait détruit la Grande Porte.
Nous devons tuer tout ce qui franchira cette porte !
Soldats de Cyrodiil ! Êtes-vous avec moi ?*

Les soldats lèveront leurs armes prêts à se battre !

Si vous avez demandé de l'aide à tous les Comtes et Comtesses de Cyrodiil, vous trouverez des soldats de tous les Comtés à vos côtés. Sinon, il n'y aura que Martin, Jauffre, Baurus, Burd et quelques soldats de Bruma.

Une porte est déjà là, des hordes de daédras arriveront trois par trois puis une deuxième porte apparaîtra engendrant plus de daédras, puis une troisième ! La bataille est rude mais vous devez protéger Martin !

Quoique pas de panique, lui et Jauffre ne feront que perdre conscience ^^

Puis une immense porte surgira du sol ! Ne tardez pas à y entrer car les daédras seront de plus en plus nombreux !

Dans le Plan d'Oblivion, vous voyez une monstrueuse machine, comme un canon géant : c'est lui qui a détruit Kvatch. Vous avez 15 minutes pour entrer dans la Grande Tour Brise-Monde, ce qui est largement suffisant.

Revenez plus tard à Bruma, et vous verrez une statue près de la porte nord. Elle VOUS représente, le Sauveur de Bruma :-) et il est écrit : "D'une seule main, il repoussa les hordes d'Oblivion, il franchit leur Grand-porte et terrassa l'abominable engin de siège. Érigé par les Citoyens de Bruma reconnaissants, 3E xxx". Les "xxx" représente l'année durant laquelle vous avez terminé cette quête, et pour ma part c'était en l'an 434 de la 3ème ère ^^

Paradis

Maintenant que Martin possède tous les objets nécessaires à l'ouverture d'un portail vers le Paradis de Mankar Camoran, c'est à vous de jouer !

Vous franchissez ce portail : surprise, vous n'êtes pas du tout dans un monde en flammes mais dans un vrai paradis avec des zozios, des fleurs et tout et tout :-) ... Mais ne vous fiez pas aux apparences : ce paradis est infesté de daédras qui torturent les immortels !

Mankar Camoran vous accueille : Ainsi, le sbire des Septims a fini par arriver... Pensiez-vous pouvoir me prendre par surprise, ici ? Dans ce paradis que j'ai moi-même créé ? Contemplez mon paradis... Gaïar Alata, dans la langue d'autrefois. Une vision du passé... et de l'avenir. Voyez mon Jardin sauvage. C'est ici que mes disciples subissent les épreuves qui les préparent à leur destin : gouverner Tamriel quand celle-ci renaîtra de ses cendres. Si vous êtes vraiment le héros de la destinée, comme je l'espère, le Jardin ne vous retiendra pas longtemps. Levez vos yeux sur Carac Ağaialor, mon siège au paradis. Je vous y attendrai.

Or pour arriver à Carac Ağaialor, il faut passer par la Grotte Interdite.

Avant de continuer, vous pouvez vous promener dans le Paradis. Et si vous vous dirigez vers le nord est, dans l'eau, en longeant la côte à partir de là où vous êtes arrivés, vous trouverez une île avec un autel et un reliquaire ayléide entourés de Fleurs de Mana. L'unique Crabe des Vases Spectral du jeu vous y attend ^^



De plus, le Paradis foisonne de Fleur de Mana : ces fleurs très très rares sur Tamriel contiennent de la liqueur pour les bleutéés, et de l'ambrosie pour les violettes. L'ambrosie et la liqueur ne possèdent chacune qu'un seul effet de regain (respectivement de santé et de magie). Vous en trouverez un seul exemplaire de chaque dans la Guilde des Mages d'Anvil : elles réapparaîtront peu de temps après que vous les ayez prises. Vous comprenez maintenant le caractère "rare" de ces plantes LOL. Cependant, pour ceux qui ont installé le mod officiel Wizard's Tower, vous avez deux fleurs de mana (une violette et une bleue) dans le jardin ^^ . Dernière chose : comme pour les Nirnroots, ces deux ingrédients ne se dupliquent pas dans le coffre de l'Archimage !

La Grotte Interdite est gardée par un Drémora du nom de Kathutet. Il vous explique qu'il possède la clé de la Grotte Interdite. Il vous demande si vous voulez le servir et dans ce cas il vous donnera la clé en échange de votre obéissance, ou si vous voulez le combattre. Ainsi, si vous le tuez, la clé est sur lui, si vous le servez, vous devrez libérer le Xilivai Anaxes emprisonné par les immortels dans une grotte.

D'ailleurs, les immortels vous supplieront de ne pas le libérer : Anaxes est le daédra le plus tortionnaire ! Ce bourreau est celui qui malmène le plus violemment les immortels LOL

Dans les deux cas : vous récupérez la clé qui s'avère être les Brassards de l'Élu. Il faut donc porter ses brassards pour que la porte de la Grotte Interdite s'ouvre ... Mais vous vous rendrez vite compte que vous ne pourrez plus les enlever ! Vous êtes prisonnier :-)

Mankar Camoran s'adressera à nouveau à vous : *Vous comprenez si peu de choses... Les principautés ont pris vie sous forme de gemmes dans les profondeurs d'Oblivion, et ce dès le premier jour. Beaucoup portent aujourd'hui le nom de leur seigneurs respectifs : le Havreglace de Meridia, le Bourbier de Peryite, les Dix Ombrelunes de Mephala, et... .. et la Beauté de l'Aube, territoire de Lorkhan... que ces sots de mortels appellent à tort Tamriel.*

Puis après un long silence, il ajoute : *Ah, je vois que vous commencez à comprendre... Tamriel est un royaume daédrique d'Oblivion comme les autres, même si son prince l'a perdu depuis longtemps... depuis le jour, en fait, où il a été trahi par ses serviteurs. Le seigneur Dagon ne peut envahir Tamriel, puisque celle-ci lui revient de droit ! Il vient libérer les terres occupées ! Posez-vous la question... comment se fait-il que vos puissants dieux meurent, alors que les Daedras sont immortels ? Et pourquoi les Daedras annoncent-ils leur présence aux hommes, alors que les dieux se cachent derrière leurs statues et leurs traîtres de prêtres ? C'est tout simple... ce ne sont pas des dieux. La vérité se trouve sous vos yeux depuis que vous avez vu le jour : les Daedras sont les vrais dieux de cet univers. Julianos, Dibella et Stendarr ont tous trahi Lorkhan en se faisant pour les divinités d'une principauté qui avait perdu son guide. Que sont l'érudition, l'amour et la compassion, si on les compare au destin, à la nuit et à la destruction ? Les dieux que vous vénerez ne sont que de pâles ombres des Causes Premières. Ils se moquent de vous depuis l'aube des temps. Pourquoi croyez-vous donc que, de tout temps, les immortels se sont disputés votre monde ? Cela s'explique car il s'agit de Tamriel, royaume du Changement, frère de la Démence et soeur de la Fourberie. Vos faux dieux n'ont pas réussi à réécrire l'histoire dans sa totalité. Vous vous souvenez donc d'un Lorkhan vilipendé, un fourbe défunt dont le cœur serait ensuite arrivé sur Tamriel. Mais si un dieu peut mourir, comment son cœur peut-il survivre ? C'est tout simplement car il est Daedroth ! TAMRIEL, AE DAEDROTH ! "Ce cœur est le cœur du monde, car l'un a été créé pour satisfaire l'autre." Vous vous souvenez forcément de cette phrase, elle est dans toutes les légendes. Les Daedras sont immortels, ce qui explique que vos faux dieux n'aient jamais réussi à le faire totalement disparaître de la conscience collective.*

Vous pouvez maintenant passer la porte. En fait, la Grotte Interdite est un lieu de torture réservé aux immortels les plus "compatissants", ceux qui regrettent d'avoir massacré des vies sur Tamriel ... Et les tortures consistent à placer un prisonnier dans une cage, dans de la lave : la douleur est éternelle !

Un certain Eldamil va vous accoster. Cet ex-lieutenant de Mankar Camoran regrette amèrement ses actions : il a notamment participé au massacre de Kvatch où il est mort d'ailleurs (enfin la mort, pour un immortel, ne veut pas dire grand chose lol). Il voudrait se racheter et vous propose son aide ! Il vous explique que le seul moyen d'arriver jusqu'à Carac Agaialor est de traverser la Grotte Interdite mais pour en sortir, il ne faut pas porter les Brassards de l'Élu. Il veut vous aider et vous les enlever ^^

Vous avez le choix entre foncer dans le tas et tuer les Drémoras et tous les daédras présents dans la grotte. Vous pouvez aussi accepter de jouer le jeu du vrai prisonnier et entrer dans la cage ^^

Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'Eldamil est immortel et qu'il vous rejoindra toujours !

Il vous enlèvera les bracelets dans la pièce suivante. Vous pouvez maintenant sortir de la grotte et vous diriger vers Carac Agaialor.

Mankar Camoran vous parlera à nouveau : *Bien joué, champion ! Votre progression est rapide et sans accroc. Peut-être finirez-vous par me rattraper, finalement... Vous pensez que je me moque de vous ? Pas le moins du monde. Avec votre arrivée, j'entends la venue du destin. Vous êtes l'ultime défenseur de Tamriel la décadente. Et moi, je suis chargé d'accoucher l'Aube mythique, une Tamriel renaissante. Si vous êtes vraiment l'agent du destin, je vous accueille à bras ouverts. J'en ai assez de ces soi-disant héros qui essaient de se dresser en travers de mon chemin alors qu'ils n'en sont pas dignes.*

Devant la porte de Carac Agaialor, les deux enfants de Mankar sont là : Raven Camoran, le fameux "mécène" que vous avez tué avec Baurus dans les égouts pour récupérer le quatrième volume du "Commentaire de Mankar Camoran sur le Mystère Xarxes" et Ruma, sa sœur, que vous avez tué avant dans la Caverne du lac Arrius avant de vous emparer du "Mystère Xarxes" ! Ben vi, ils sont immortels ... Et si vous les zigouillez à nouveau ? Après tout, le bâton de Ruma et l'anneau de Raven vous seront toujours utiles LOL

Quand vous arriverez devant de trône de Mankar Çamorán, ses enfants réapparaîtront dans une lumière bleutée si vous les avez tués. Mankar vous donnera un dernier speech : *Cela fait longtemps que je vous attends, champion de l'ancienne Tamriel. Vous vivez les derniers soubresauts d'un âge mourant. Vous respirez l'air vicié des faux espoirs. Vous comprenez si peu de choses... nul ne peut arrêter le seigneur Dagon. Les murs qui séparent nos deux mondes sont en train de s'écrouler. L'Aube mythique devient plus forte à chaque nouvelle faille dans le firmament. Bientôt, très bientôt, la frontière finira par s'effacer totalement. Alors, Tamriel et Oblivion ne feront plus qu'un et l'Ère Mythique renaîtra ! Le seigneur Dagon arpentera de nouveau la surface de Tamriel. Le monde sera recréé et le nouvel âge renaîtra des cendres de l'ancien. Ma vision se réalisera. La faiblesse sera éradiquée de ce monde, mortels et immortels seront purifiés par le feu du créateur. Mon long combat contre les Septims touche à sa fin et je l'ai emporté. L'empereur est mort. L'Amulette des Rois est à moi. Et voilà devant moi, au cœur de ma puissance, l'ultime défenseur du dernier des Septim. On va voir qui est le plus fort !*

Et là, défoulez-vous ^^ mais concentrez-vous sur Mankar : quand il meurt, ses enfants, Eldamíl et ses invocations de daédras mourront aussi.

Mankar Çamorán porte sur lui une robe et un bâton "levellés" que vous pourrez ramasser ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	VALEUR
Robe de Mankar Çamorán	1 - 5	Réflexion des dégâts 7 % Absorption de sort 10 pts	/	10
	6 - 11	Réflexion des dégâts 8 % Absorption de sort 14 pts		
	12 - 17	Réflexion des dégâts 9 % Absorption de sort 17 pts		
	1+ 18	Réflexion des dégâts 10 % Absorption de sort 20 pts		
Bâton de Mankar Çamorán	1 - 5	Détérioration d'armure 10 pts Dégâts de foudre 7 pts	32	100
	6 - 11		64	
	12 - 17		96	
	1+ 18		161	

La salle tremble ... Les murs commencent à s'écrouler ! Vite ! Prenez l'Amulette des Rois !!!

Et vous voici téléporté à nouveau au Temple du Maître des Nuages : les Lames sont autour de vous, à genou et Martín s'approche ... Il revêt l'Amulette : l'Empereur est là, prêt à rallumer les Feux de Dragons !

Allumer les feux de dragon

Le Chancelier Ocato attend Martín au Palais Impérial. Il accepte bien évidemment la revendication de Martín au trône impérial et il propose d'organiser la cérémonie du couron....

Un garde entre ! Des portes d'Oblivion se sont ouvertes dans la Cité Impériale ! Pas le temps de tergiverser sur la cérémonie du couronnement ! Vite ! Emmenez Martín au Temple de l'Unique : il doit de toute urgence allumer les Feux de Dragons avant que Merhunes Dagon n'arrive à venir sur Tamriel !

Mais c'est trop tard ... Vous arrivez trop tard ... Le Seigneur Daédra est déjà là : il est gigantesque ! Il massacre tout le monde ! Et maintenant que Merhunes Dagon est physiquement sur Tamriel, aucun mortel ne pourra le détruire ... À moins que ... Martín vous demande de l'accompagner dans le Temple de l'Unique, près des Feux de Dragon. Il a une idée ...

Merhunes Dagon explose d'un coup de point le toit du Temple ! Il se jette sur Martín mais ...

... Mais Martín brise l'Amulette des Rois : il mélange son sang à celui d'Akatosh contenu dans l'Amulette ... Et ce sang mêlé des Rois et des Dieux lui confère le pouvoir divin d'Akatosh le transformant alors en dragon, l'avatar d'Akatosh !

L'Avatar d'Akatosh et Merhunes Dagon livrent un combat à mort. Puis le Seigneur Daédra est détruit, le Dragon épuisé se fige, pétrifié.

Martín s'adresse à vous une dernière fois : *L'Amulette a été détruite et Dagon vaincu. Grâce au Sang du Dragon et à l'Amulette des Rois, les Portes d'Oblivion ont été scellées à tout jamais. Le dernier des Septim s'éteint à son tour. Je pars dans la joie car je sais que mon sacrifice n'aura pas été vain. Je vais prendre ma place auprès de mon père et de tous mes*

ayeux. L'Ère Troisième est terminée, une nouvelle s'annonce. Quand le prochain Parchemin des Anciens devra être rédigé, c'est vous qui vous en chargerez. L'avenir qui se profile, le sort de l'Empire, c'est à vous de les déterminer désormais.

Ocato arrive attristé : certes plus jamais l'Oblivion ne pourra communiquer avec Tamriel, mais Martin est mort :-(

Son héroïsme fait de lui l'égal de Tiber Septim.

Son sacrifice était certes nécessaire, mais il laisse l'empire sans Empereur...

L'Empire s'engage dans une période de troubles. Que va-t-il advenir de Tamriel ?

Pensez à toucher la statue d'Alkatosh pour une bénédiction sympathique ^^

L'Armure du Dragon Impérial

Mais le peuple de Tamriel est en vie : c'est pourquoi Ocato vous nomme Champion de Cyrodiil de l'Ordre du Dragon. Cet ordre fondé par Tiber Septim regroupe les Chevaliers Impériaux. Il vous explique que votre armure sera prête dans deux semaines à la Forge de la Prison Impériale.

Cette armure sera légère ou lourde automatiquement selon votre talent le plus élevé ^^

Cette armure n'est malheureusement pas "levellée" et je trouve ça franchement nul ... Voici ses stats et vous vous rendrez compte qu'à un niveau supérieur à 10, vous trouverez des armures bien meilleures !

	NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Armure du Dragon Impérial lourde	Casque	Résistance à la foudre 20 %	8	5	30
	Cuirasse	Résistance à la magie 11 %	40	12,50	100
	Gants	Résistance au poison 11 %	8	5	30
	Jambières	Résistance à la feu 20 %	24	7,50	55
	Bottes	Résistance au froid 20 %	12	5	30
Armure du Dragon Impérial légère	Casque	Résistance à la foudre 20 %	1,80	3	120
	Cuirasse	Résistance à la magie 11 %	9	8	420
	Gants	Résistance au poison 11 %	1,80	3	120
	Jambières	Résistance à la feu 20 %	5,40	4	220
	Bottes	Résistance au froid 20 %	2	3	120