

## QUÊTES SECONDAIRES A CYRODILL

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

*Dernière mise à jour le 28 Juillet 2009*

Voici le détail des quêtes secondaires rencontrées à Cyrodill :-), surtout écoutez bien les PNJ parler entre eux : ils évoqueront souvent des sujets de quêtes et les thèmes apparaîtront alors en haut à gauche de votre écran.

### SOMMAIRE

1 - Les quêtes "non officielles" qui ne s'affichent pas dans le journal

2 - Les quêtes à Aleswell

- Invisibilité zéro

3 - Les quêtes à Anvil

- Bail pour esprit
- La duperie de la sirène
- Le vaisseau fantôme d'Anvil

4 - La quête à l'auberge du Pont Impérial

- Retourner chaque pierre

5 - La quête à l'Auberge de Roxey

- Le repos de la trouveuse de tombe

6 - Les quêtes à Bravil

- A travers un sombre cauchemar
- Pris dans la chasse
- Le garde triste

7 - Les quêtes à Bruma

- Les deux faces de la pièce
- Levée du voile
- Une confrérie trahie

8 - La quête au Campement du Pont de Crête

- Ennuis avec les gobelins

9 - Les quêtes à Cheydinhal

- Corruption et conscience
- Rencontre avec la mort

10 - Les quêtes à Chorrol

- Champ du massacre
- Séparation à la naissance
- Héritage disparu
- Les péchés du père
- Fouille de château
- Ombre sur Coupeterre

11 - Les quêtes dans La Cité Impériale

- Concurrence hostile
- L'origine du Prince Gris
- Un voyage inattendu
- Corruption impériale
- Le collectionneur
- Rien que vous puissiez posséder
- Les secrets des Ayléides

- 12 - Les quêtes à la Colonnée de Weye
  - À la pêche
  - Un vénérable millésime
- 13 - La quête à Faregyl
  - Le faucheur de pommes de terre
- 14 - La quête à la Ferme de Shetcombe
  - L'englouti
- 15 - La quête à la Folie de Harm
  - Vengeance servie froide
- 16 - Les quêtes de Leyawiin
  - Les larmes du sauveur
  - Ceux que les dieux ennuiént
- 17 - La quête à Roctesson
  - La saison des ours
- 18 - Les quêtes à Skingrad
  - À la recherche de vos racines
  - Paranoïa
  - La cache de Rosépine
- 19 - La quête à Terregrise
  - Raid sur Terregrise
- 20 - La quête à Whitemond
  - Quand le vœu est brisé

## 1 - QUÊTES "NON OFFICIELLES"

*Je vais regrouper ici toutes les choses qu'on peut rencontrer dans le jeu mais qui ne s'affichent pas dans le journal.*

### La note mal écrite

Juste sous un pont entre Cheydínhal et Bravil ... le dernier en partant de Cheydínhal exactement (celui qui enjambe la "Panther River"), vous trouverez un Troll mort noyé avec une lettre sur lui :

*Moa píř troll omonde  
paírssone péyé le passaj  
moa pa fer assé peur  
moa meuh soulé est meuh suíssidé  
troll nouayé*

### La lettre d'amour

Tout près de Fort Nikel, dans l'eau, vous verrez un zombie mort sans tête avec un crâne près de lui (c'est un certain Nathan MacDyer) qui possède sur lui des feuilles de primevère et une lettre : *Vous ne me connaissez pas, mais je vous vois tous les jours. Tous les jours mon cœur bondit dans ma poitrine quand je passe près de vous. Je vous écris dans l'espoir que vous m'autorisiez à vous faire la cour. Lors de votre prochaine visite en ville, je tiendrai une primevère dans ma main. Reste à savoir à qui elle était adressée ... LOL*

### La Grotte du Perdu

Pour trouver cette grotte, utilisez la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil. Sur la porte d'entrée, on trouve un "Journal usé" 📖 qui explique que deux amis, Vangaril et Grandur, appartenant à la Guilde des Mages, se sont retrouvés face à des Nécromanciens lors d'un voyage. Grandur a succombé à la magie noire et Vangaril a été renvoyé de la Guilde. Ce dernier est revenu dans la Grotte du Perdu pour libérer l'âme de son ami Grandur devenu depuis une Liche, fidèle serviteur du Roi des Vers ... La Liche est dans le Mausolée et détient sur elle une "page pliée" 📖. Puis vous trouverez aussi des papiers froissés 📖 : Vangaril, en tuant son ami, se retrouve comme contaminé par l'âme de la Liche ! Il a compris son sort et a tenté de prévenir la Guilde des Mages aux travers de lettres dont deux sont trouvées froissées 📖 ... Ainsi, la Liche que vous trouverez au fond du Mausolée n'est autre que Vangaril.

## Le journal d'Agnar - L'Arc de Frostwyrn

Vous trouverez le Journal d'Agnar à Dive Rock (au nord de Cheydinhal) au niveau d'un campement vide. L'histoire de ce couple est émouvante :-)

Bref, vous finirez par trouver l'Uderfrykte femelle à l'est du camp, près d'un arbre. Cette créature incroyable ressemble à une sorte de troll éthéré ! Dans son cadavre vous trouverez les restes de Svenja (snif) et près de l'arbre le corps d'Agnar (re-snif).

Svenja possédait un arc unique, l'Arc de Frostwyrn :

ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dégats de froid 15 pts	21	14	15	500

*Le héros qui a tué l'Uderfrykte à Thirsk dont il est fait mention dans le journal n'est autre ... que vous si vous avez joué à Bloodmoon, l'extension de Morrowind ^^*

## Autres surprises à Dive Rock

Si vous restez sur la plateforme, près de la tente, vous aurez un message qui vous dit : Votre position avantageuse en haut de Plongeroc vous offre une vue exceptionnelle de la Province impériale. Vous remarquez quelques donjons et vous marquez l'endroit sur votre carte. Ainsi, la Caverne de Crêteroi, la Grotte d'Éaurapide et les ruines ayléides Fanacas s'afficheront sur votre carte ^^

Ensuite, en bas de Dive Rock, et au nord du Camp d'Arin, vous trouverez un homme mort du nom de André Labouche. Cet idiot n'a pas suivi les recommandations que sa fille lui a écrites ... ☹.

*Pour info Dive Rock a été traduit dans cette lettre en "Plongeroc" et la créature dont parle Fiona n'est autre que la terrible Uderfrykte !!!!*

## La richesse cachée

Au Fort Coldcorn, vous verrez une sorte de plateforme sur laquelle vous pouvez accéder en sautant (soit directement sur la plateforme, soit en sautant sur le petit rebord qui y mène). Sur cette plateforme, vous découvrez un reste d'un squelette, une épée longue en bon acier au sol et un coffre (nommé truhe qui est de l'allemand ...). Dans le coffre, vous trouverez la clé de la richesse cachée ainsi qu'une note :

L'épée montre le chemin  
Un demi mille  
C'est juste après le gros rocher à droite

Si vous vous mettez bien dans la direction indiquée par l'épée longue, la boussole vous indique pile le trait à gauche de la direction Nord-Est. Il vous suffit de ne pas dévier de cette direction. Vous trouverez des gros rochers sur votre droite pas très loin du Fort : le coffre caché est entre les deux gros rochers. Dans ce coffre qui ne s'ouvre qu'avec la clé de la richesse cachée, vous aurez une note "*Bénis sont ceux qui foulent les sentiers inexplorés*" ainsi qu'une dague !

*Le type de dague est aléatoire, donc je ne peux que vous conseiller d'enregistrer le jeu juste avant d'ouvrir le coffre, puis de recharger si l'épée ne vous convient pas et de recommencer !*

*Sachez juste qu'à partir du niveau 9, vous avez 50% de chance de tomber sur une dague enchantée. Et qu'en fonction de votre niveau, l'enchantement sera aléatoire (froid, feu, etc ...) et plus ou moins puissant.*

*Le type de dague dépend de votre niveau : exemple à partir du niveau 20, elle sera daédrique et à partir du niveau 22, elle aura 50% d'être daédrique enchantée.*

## 2 - ALESWELL

### Invisibilité zéro

Tous les habitants d'Aleswell sont invisibles !! C'est Diram Serethi qui vous aborde et qui vous demande d'aller voir Ancotan dans les Ruines de Fort Caractarus au sud du village. Il veut que vous fassiez en sorte qu'Ancotar enlève sa malédiction. Attention car les créatures autour de la Ruine sont elles aussi invisibles ! Donc un conseil : usez et abusez d'une détection de vie ^^. Ancotar est plutôt jovial, il fait de la magie expérimental ^^ Il vous donnera un parchemin d'inversion d'invisibilité et un anneau de protection (soi-disant) pour remettre tout ça en ordre ... Les habitants seront... "ravis" lol. Diram Serethi vous propose de dormir gratuitement dans son auberge !

### 3 - ANVIL

#### Bail pour esprit

Velnym Benirus traîne Aux Armes du Comtes : il vous propose son manoir pour 5000 po (et non pas 2500 lol). Si vous acceptez, il vous donne très vite le titre de propriété 🏠 et s'enfuit à la Cité Impériale ! Votre nouvelle maison est miteuse mais c'est un grand manoir ^^ ... Mais dès la première nuit, au réveil, vous êtes attaqués par 3 fantômes !! Au rez-de-chaussée, un vase est tombé de l'armoire : il contenait une main squelette et un parchemin 📜 ... Et au sous sol, vous découvrez un portail scellé ... Velnym devait être au courant que son manoir était hanté !

*Attention : les spectres ne sont sensibles qu'aux armes en argent et/ou enchantées !*

Les habitants d'Anvil vous diront qu'il est parti pour la Cité Impériale ; et dans la capitale, on vous dira qu'il loge à la Taverne du Roi et de la Reine. Évidemment, il s'en veut et décide de vous aider. Il vous demande de l'accompagner au sous sol de son manoir. Dans son manoir, Velnym ouvre le portail et s'enfuit ! Vous trouvez la dépouille de son grand père Lorgren qui se repent et veut sa main pour se faire pardonner. La main squelette est dans l'entrée du manoir (là où des objets ont été renversés et où vous avez trouvé le journal). Rendez la main à son propriétaire et ... Il vous a menti ! Tuez cette lièche !

*Lorgren vous laisse l'unique Bâton de Flamme :*

ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	VALEUR
Dégâts de feu 40 pts	7	10	100

Velnym s'excuse certes ... Mais bon, le manoir vous appartient ! Revenez plus tard : il sera tout beau tout neuf ! Et Carahil sera fière de vous ^^

#### La duperie de la sirène

On entend parler dans les rues que Gogan s'est fait détrousser par une bande de voleuse... Sa femme Maelona vous offrira 100 po si vous arrivez à récupérer un anneau de famille auquel elle tient beaucoup. Commencez vos recherches au Bol Flottant sur le port.

Si vous êtes une femme : Signy la Démolition et Faustina Cartia vous accosteront pour vous proposer de se joindre à elle. Elles vous donnent rendez-vous à la Ferme de Gweden à 23h. Signy n'appréciera pas que vous soyez venu pour l'anneau de famille (qui s'avère être un faux !) et il vous faudra tuer toutes les voleuses... Gogan et Maelona arrivent alors : ce sont en fait deux gardes qui avaient imaginé ce piège pour mieux éliminer cette bande ! Ils vous donnent de l'or en récompense.

Si vous êtes un homme, elle vous demande de vous déshabiller ... ce que vous refusez de faire et elle vous attaque !! Alors faite un carnage et recevez la même récompense de la part des deux gardes ^^

*Faustina possède sur elle une dague unique et "levillée", la Dague Coupe-malín :*

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Réduction de magie 10 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s	60	2,70	6	12
5 - 9	Réduction de magie 15 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		3,50	8	40
10 - 14	Réduction de magie 20 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		7	13	260
15 - 19	Réduction de magie 25 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		8	15	570
20 - 24	Réduction de magie 30 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		9	17	1 250
+ 25	Réduction de magie 35 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		10	19	2 700

Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une édition spéciale : Les putains d'Anvil arrêtées !



#### Le vaisseau fantôme d'Anvil

L'Éveil du Serpent est un bateau amarré aux quais d'Anvil. La propriétaire, Varulae, est sur le pont. Elle vous demande de lui rapporter sa boule de cristal qui est dans la cale du navire ... Elle refuse d'y aller car son bateau est hanté ! Elle vous offre

la lame Vaguerouge en récompense. De plus, la clé du capitaine ouvre un coffre qui contient un collier TRES pratique pour la suite ^^

*En fait je trouve cette quête très sympathique car elle rejoint le background de la Confrérie Noire. En effet, vous avez (ou vous devrez) démasqué un traître parmi les membres de la Confrérie. Ce traître a écrit dans son journal que tous l'équipage de l'Éveil du Serpent se moquait de lui ... Alors il les a massacrés en bonne et due forme :-)*

*Dernière chose moins marrante : Vaguerouge est sensée être une lame levellée mais ... Quelque soit votre niveau, ses stats ne changeront pas ni son enchantement ! C'est un énième défaut de programmation :-)*

ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Atténuation de santé 15 pts 6 s	29	25	11	40

#### 4 - AUBERGE DU PONT IMPERIAL

##### Retourner chaque pierre

Lithnilian faisait des recherches sur les pierres de Welkynd à la Grotte des Mûres lorsqu'il a été attaqué. Il est parti précipitamment sans ses notes 📖 ; il vous demande donc de les retrouver ! Il vous offre trois fortes potions d'endurance en récompense.

#### 5 - AUBERGE DE ROXEY

##### Le repos de la trouveuse de tombe

Malene, la tenancière de l'Auberge de Roxey, veut que vous tuiez une nécromancienne : Raelyn, la trouveuse de tombe. Elle se terre dans la grotte de Rocmoussu un peu plus au nord de l'auberge. Malene vous offrira de l'or en récompense.

#### 6 - BRAVIL

##### À travers un sombre cauchemar

Kud-Éi, de la guilde des mages, a besoin de votre aide pour libérer son ami Hénantier de son monde des rêves. Il vous faut porter l'Amulette des Rêves puis dormir sur le lit à côté d'Hénantier. Vous serez plongé dans son monde : Hénantier est complètement perdu ! Pour qu'il reprenne ses esprits, vous devez lui ramener quatre éléments : l'élément de courage, de patience, de perception et de résolution. Attention car vous n'avez ni arme, ni armure et vous êtes réduit au silence !

L'épreuve de Patience : à l'entrée, vous trouverez un parchemin mystérieux dans l'urne. Celui-ci vous indique tout simplement sur quelle dalle marcher afin de ne pas déclencher les flèches ^^ . Voici le chemin :



L'épreuve de Perception : prenez la torche dans l'urne et frayez vous un passage sur les dalles en évitant les pièges et aussi en évitant de tomber lol

**L'épreuve de Courage** : prenez la potion de respiration aquatique dans l'urne et allez tout au bout du tunnel inondé ^^ (pas de panique, vous trouverez une seconde potion en chemin !).

**L'épreuve de la Résolution** : Prenez l'armure et l'arme qui vous convient le mieux dans l'urne et tuez les deux minotaures dans l'arène ^^

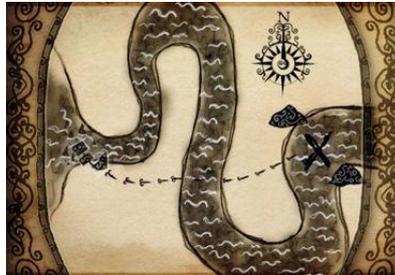
Les quatre éléments permettront à Hénantier et vous de revenir dans le monde réel. Hénantier vous offrira alors un parchemin magique en récompense (la magie du parchemin est aléatoire ^^).

### Pris dans la chasse

Vous apprenez par des rumeurs que le mari d'Ursanne Loche, Aleron, a disparu. Ursanne vous explique que son mari joue beaucoup ... à en devenir endetté ! Elle explique qu'il a rencontré Kurdan gro-Dragol, un usurier, et que depuis il a disparu. Kurdan est à l'Hôtel du Prétendant Solitaire. Il vous propose de partir à Fort Grief pour lui ramener la Hache de Dragol, et en échange, il vous indiquera où se trouve Aleron. Il vous suffit de prendre une petite barque. À Fort Grief, il y a une manivelle à actionner près de la grille pour l'ouvrir ... Aleron est dans Fort Grief ! Il vous explique que tout ceci n'est qu'un piège, que vous êtes désormais la proie des chasseurs de Kurdan et que le seul moyen de sortir d'ici est de récupérer la clé du Fort sur un des chasseurs. Alors donnez vous en à cœur joie : tuez tout le monde :- ) mais vous remarquerez que tous les chasseurs de Kurdan possèdent une clé ... Lorsque vous sortez du Fort, Kurdan tue Aleron sans que vous puissiez agir ! Mais il ne vous tuera pas vous LOL (attention, y a un khajit archer sur les hauteurs du fort ^^). Kurdan possède la vraie clé du Fort : pour ouvrir cette satanée grille, retournez dans le Fort et vous verrez une grille sur votre gauche, il vous suffit de l'ouvrir avec la vraie clé et d'actionner la manivelle ^^ . Ursanne est très triste d'apprendre une telle nouvelle mais vous offre un livre intitulé "*Biographie de la Reine-Louve*" 📖 qui vous augmente votre éloquence +1.

### Le garde triste

Si vous interrogez les habitants de Bravil, ils vous parleront de la rumeur du "Garde Triste". Ils vous conseilleront d'aller voir Gilgondorin, gérant de l'Atredargent sur Berge (la gueule de la traduction du nom de l'auberge PTD). Effectivement, il vous parle de cette légende : un fantôme apparaît tous les soirs à 20h au Campement d'Enceinte. Alors allez-y faire un ti tour ! Lorsque le fantôme apparaît, vous ne pourrez pas lui parler : pas de panique !!! Il vous suffit de le suivre et il finira par s'arrêter non loin de la Gueule de la Panthère. Il vous dira aussi qu'il se nomme Grantham Brakely. Gilgondorin n'a jamais entendu parler de ce Grantham Brakely mais il vous indiquera en revanche sur votre carte l'emplacement exact de la Gueule de la Panthère. Sur place, il y a l'épave de l'Emma May. Ce bateau est rempli de fantôme ^^ et le fantôme de l'Ancien Capitaine possède sur lui une petite clé : elle va vous permettre de libérer le cadavre de Grantham Brakely de ses chaînes. Pour vous remercier, Grantham Brakeley vous donnera une carte qui vous permettra de trouver son (modeste) trésor :



*Vous rencontrerez la fille de Grantham sur la Place Talos de la Cité Impériale. Quand vous l'accostez, elle vous dit "Angélie Blakeley. C'est la maison de mon père. Il a disparu en mer, il y a de longues années de cela."*

## 7 - BRUMA

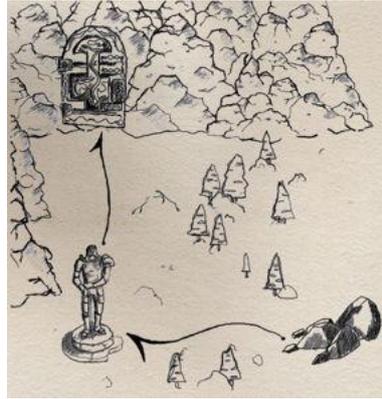
### Les deux faces de la pièce

Arnora Auria veut savoir où son mari, Jorundr, a mis l'or. Jorundr est en prison mais il refuse de vous parler ... il va falloir vous constituer prisonnier pour le convaincre ! Quand vous êtes prisonnier près de lui, il accepte de vous donner l'emplacement de son trésor à condition que vous tuez sa femme et que vous ramenez son amulette en preuve. Vous avez alors deux possibilités. Soit vous tuez Arnora mais attention car l'amulette qu'elle porte n'est pas la vraie. La vraie est dans un coffre près du lit (Arnora a la clé sur elle). Vous ramener cette amulette comme preuve de votre crime et il vous indique l'emplacement du trésor. Soit vous en parlez à Arnora, qui vous donne la clé du coffre contenant la vraie amulette et vous propose de partager le trésor. Arrivé sur place vous serez attendu par Tyrellius Logillus qui a tué Arnora. Vous aurez donc là aussi le trésor pour vous tout seul lol

### Levée du voile

Tolgan, le héraut de la Comtesse de Bruma Nerina Carvain, vous informe que celle ci veut vous rencontrer. Elle veut récupérer une relique Akaviri : la Pierre de Folie Draconienne. Cette pierre se trouve dans les Ruines de Colclair. Elle vous

donne un journal 📖 qui contient les indications pour trouver la Piste du Serpent. C'est pas compliqué ^^ . Il vous faut aller jusqu'au Pic de Dragongriffe qui est déjà indiqué sur votre carte, ensuite continuez vers l'ouest grâce à votre boussole jusqu'à atteindre la statue de la Sentinelle, puis remonter vers le NORD jusqu'à l'entrée de la caverne de la Piste du Serpent. Voici le chemin pour vous rendre sur les lieux :



*J'ai bien dis vers le nord et non pas vers le sud comme cela est écrit dans le journal akaviri !! Ouais, ça n'a même pas été corrigé avec les derniers patches :- ( mais bon vous avez la carte !*

A l'entrée de la Piste du Serpent, vous trouverez le squelette du messenger qui était chargé de donner les Ordres au Commandant Akaviri, Mishaxhi. Un fois dans Col Clair, il vous suffit d'aller tout au bout, vers les ruines de la Gueule du Serpent afin de trouver l'amulette. Mishaxhi vous attend dans le Venin du Serpent, il vous demande les Ordres. En lui donnant, vous "apaisez" les lieux et tous les soldats Akaviris disparaissent. Vous avez alors accès à l'amulette ^^

*Les Akaviris sous le commandement de Mishaxhi ont tenté d'envahir Cyrodil par le nord. Mais Reman avait réussi à les repousser dans Col Clair. Malheureusement l'endroit s'est effondré, l'armée akaviroise ensevelie hante les lieux.*

Par contre, en ressortant des ruines, vous avez la possibilité de récupérer un bel anneau ! Voici la marche à suivre car j'ai carrément galéré LOL. Tout d'abord, placez-vous face à l'entrée des Ruines, sur votre droite, vous verrez un petit étang gelé. Et si vous cherchez dans cet étang, vous verrez un tonneau gelé qui contient une note froissée 📖 et une clé rouillée à l'intérieur ^^



Ensuite, replacez-vous face aux ruines : sur votre gauche, il y a une petite tour en ruine. Allez y et regardez bien dans les hautes herbe au milieu de la tour : un petit coffre rouillé y est caché ! La clé (rouillée) va vous permettre d'ouvrir ce coffre (rouillé) et oohhh surprise ! Une vieille clé mais alors, un vieux coffre doit traîner dans le coin ^^



Repartez sur le chemin jusqu'à trouver une colonne au bord de la route. Placer vous comme sur le screenshot et vous trouverez le vieux coffre derrière les deux rochers ... Et il contient ô surprise une clé oubliée !



La clé oubliée ouvre ... le coffre oublié ! Et vous le trouverez pas loin de l'entrée de la Diste du Serpent, à l'ouest derrière les rochers.



ENFIN c'est fini, plus de chasse au trésor parce que vous l'avez trouvé : c'est un bien bel anneau unique et non levellé au doux nom de Bague d'Omnipotence ^^

ENCHANTEMENT	VALEUR
Fortification d'agilité, d'endurance, de rapidité, de force et de volonté 3 pts	1 500

Vous pouvez enfin rentrer à Bruma apporter la relique akaviri à la comtesse et elle vous offrira l'Anneau Œil-Vipère en récompense dont l'enchantement dépendra de votre niveau :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification d'agilité 5 pts Résistance à la magie 7 %	150
5 - 9	Fortification d'agilité 6 pts Résistance à la magie 8 %	200
10 - 14	Fortification d'agilité 7 pts Résistance à la magie 9 %	250
15 - 19	Fortification d'agilité 8 pts Résistance à la magie 10 %	250
20 - 24	Fortification d'agilité 9 pts Résistance à la magie 13 %	300
+ 25	Fortification d'agilité 10 pts Résistance à la magie 15 %	350

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera une édition spéciale : Découverte du Çolclair !



### Une confrérie trahie

Si vous faites un petit tour dans la maison de Bradon Lirrian à Bruma, vous y découvrirez Carius Runellius en train d'enquêter sur le meurtre de Bradon ! Il acceptera de vous expliquer l'affaire que si vous avez un minimum de 80 en affinité avec lui : Bradon Lirrian aurait été un vampire, et un chasseur de vampire DU nom de Raynil Dralas serait venu le tuer.

Évidemment, la femme de Brandon, Erline, refuse d'accepter cette version : son mari n'a jamais été un vampire et elle veut que vous l'aidiez à faire toute la lumière sur ce meurtre (ok, il ne sortait que la nuit mais c'est parce qu'il travaillait de nuit !! Ça ne faisait pas de lui un vampire !). Olaf, le patron de la Taverne, accepte de vous aider (avec une bonne affinité lol) et vous donne la clé de la chambre de Raynil : vous y trouvez le journal de Gelebourne 🐾 derrière la commode. Vous apprenez que les trois compères, Gelebourne, Raynil et Bradon, avaient trouvé un artefact dans une ruine ayléide. Cet artefact serait caché dans un coffre qui ne s'ouvre qu'avec leurs trois clés ! Raynil a donc tué ces comparses pour récupérer l'objet ! Il vous faut maintenant convaincre Carius : il vous donnera rendez-vous à la Taverne d'Olaf dans une heure. Il est attristé d'avoir commis une telle erreur et d'avoir fait confiance à Raynil ... Il vous demande de le trouver pour le mettre en prison ou le tuer ! Raynil Dralas est dans la Grotte de la Pierre Boréale, à l'ouest de Bruma. Il ne se laissera pas faire (paix à son âme ...). Seulement ... dans le coffre ... vous trouver une vieille amulette quelconque toute pourrie !!! Mais ne vous inquiétez pas ! Erline y révélera ses vrais pouvoirs par une incantation : *"La Confrérie"* ^^ . Et à vous le Phylactère de Légèreté !!

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de rapidité 5 pts	200
5 - 9	Fortification de rapidité 6 pts	200
10 - 14	Fortification de rapidité 7 pts	300
15 - 19	Fortification de rapidité 8 pts	300
20 - 24	Fortification de rapidité 9 pts	400
+ 25	Fortification de rapidité 10 pts	400

## 8 - CAMPAMENT DU PONT DE CRÈTE

### Ennuis avec les gobelins

Barthel Gernand, avec sa famille, est réfugié au Campement du Pont de Crète. Ils devaient s'installer à Cropsford mais ils étaient en plein milieu d'une guerre entre deux tribus de gobelins ! Mirisa les a sauvés. Elle vous explique que pour arrêter cette guerre, il y a deux possibilités. Soit vous allez à la Grotte du Bois Fendu pour tuer leur chaman. C'est la solution "bourrin-facile-fingers in ze nose" par excellence ^^ . Soit vous allez au Creux d'Écorchebois pour y récupérer le Totem. Ce totem sera en possession du Chef de Guerre Gobelin Main-Sanglante. C'est la solution la plus simple : lorsque vous arrivez dans la

grotte, les gobelins s'entre-tuent alors faites vous discret ^^ et avancez doucement jusqu'à ce que vous trouviez un groupe de gobelin occupé à s'entre-tuer (flèche verte de votre boussole). Attendez que l'un d'eux se sauve : c'est le chef de guerre ^^ . L'issue est la même quel que soit la solution choisie : Barthel est content ! Ils vont pouvoir retourner en toute sécurité à Cropsford. Il vous propose de repasser dans un mois les voir. Et si vous avez choisi de récupérer le Totem, Mirisa vous donne l'idée de le placer dans une autre tribu gobeline !!! AHAHAHA quelle farceuse cette Mirisa !!! Un mois plus tard vous trouverez un coffre de récompense dans la maison avec de l'or à l'intérieur ^^

## 9 - CHEYDINHAI

### Corruption et Conscience

Le Capitaine de la Garde de Cheydinhal, Ulrich Leland, ne cesse de distribuer de lourdes amendes pas vraiment justifiées aux habitants de la ville. On apprend par les villageois que Llevana Nedaren déteste Ulrich au plus haut point. Mais elle pense que le second du Capitaine, Garrus Darellium, serait avec le peuple et pourrait faire en sorte d'évincer Ulrich. Garrus Darellium est dans la Salle du Château. Il veut traduire Ulrich en justice mais il a besoin d'un témoin : il vous demande donc de convaincre Aldos Othran. Ce dernier a écopé de 6 amendes pour ivresse publique ... Mais sa maison a été saisie car il ne pouvait plus payer :-)

*Aldos est toujours ivre et il traîne dans les rues de Cheydinhal. Vous pourrez le surprendre en train de chanter : "Vooole... vooole dans le ciceel... le braillard des falaises vole si haut... vooole..." MDR*

Mais lorsqu'on va chercher Aldos, ce dernier veut vous montrer une chose qu'il possède chez lui. Mais il y a un garde à l'entrée qui vous empêche de passer, et il tue Aldos ! Llevana est furieuse, elle veut que vous lui ameniez Ulrich chez elle pour le tuer. Mais Garrus vous propose une autre solution moins violente. Vous avez donc deux possibilités. Soit vous allez chercher Ulrich et vous l'emmenez chez Llevana. Elle va le paralyser et laisser ses rats le dévorer ! Ensuite Garrus ne sera pas très content de la méthode. Garrus parlera de cette histoire au Comte ; il donne rendez vous à l'Auberge du Pont de Cheydinhal 2 heures plus tard. Comme il a été promu Capitaine de la Garde, la peine de prison de Llevana sera réduite et vous recevrez votre récompense en or. Soit vous utilisez la clé que vous a donnée Garrus pour fouiller la chambre d'Ulrich et trouver les preuves de sa corruption. Il y a effectivement une lettre suspecte 📧. Garrus parlera de cette histoire au Comte ; il donne rendez vous à l'Auberge du Pont de Cheydinhal 2 heures plus tard. Il offre de l'or en récompense (le montant est évidemment plus élevé que celui de la première solution ^^).

### Rencontre avec la mort

On apprend par les villageois que Tivela Lythandas recherche son mari disparu, Rythe. C'est un peintre célèbre qui pourtant n'a jamais quitté son atelier. En le fouillant, vous pourrez... entrer dans une des ses peintures !! Dans son tableau (c'est trop beau, j'adore ^^), il vous explique son secret : il peint avec un pinceau magique. Or on lui a volé et le voleur a créé grâce à ce pinceau une horde de troll ! Il faut se débarrasser des trolls et récupérer le pinceau : Rythe vous donne 6 bouteilles d'huile de térébenthine pour vous aider. Tuez tous les trolls tachetés et récupérez le pinceau sur le voleur mort. Rythe vous offrira un tablier d'adresse en récompense qui est, comme souvent, "levéllé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
1 - 4	Fortification d'agilité et d'intelligence 5 pts	5	5	15
5 - 9	Fortification d'agilité et d'intelligence 6 pts	7,50	6,25	35
10 - 14	Fortification d'agilité et d'intelligence 7 pts	9	8	90
15 - 19	Fortification d'agilité et d'intelligence 8 pts	11	8,75	225
20 - 24	Fortification d'agilité et d'intelligence 9 pts	13	10	600
+ 25	Fortification d'agilité et d'intelligence 10 pts	15	12,50	1 800



Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une édition spéciale : Le meilleur peintre en sécurité !

## 10 - CHORROL

### Champ du massacre

Valus Odiil demande de l'aide. Il veut que vous alliez aider ses fils, Antus et Rallus, à se débarrasser des gobelins qui envahissent sa ferme. Antus et Rallus vous attendent devant le Prieuré de Weynon. Une fois dans le champ de culture de la ferme, préparez vous : une horde de Gobelins arrivera ! Tuez-les et protégez les fils d'Odiil ! Valus Odiil vous donnera une Hache Glaçante en récompense ... Et contrairement à son nom, c'est une lame et elle est "levéllée" ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Dégâts de froid 5 pts Vulnérabilité au froid 10 % sur 20 s	80	8	7	10
5 - 9	Dégâts de froid 8 pts Vulnérabilité au froid 15 % sur 20 s		10	9	25
10 - 14	Dégâts de froid 11 pts Vulnérabilité au froid 20 % sur 20 s		14	13	145
15 - 19	Dégâts de froid 13 pts Vulnérabilité au froid 25 % sur 20 s		18	17	670
20 - 24	Dégâts de froid 16 pts Vulnérabilité au froid 30 % sur 20 s		20	19	1 400
+ 25	Dégâts de froid 20 pts Vulnérabilité au froid 35 % sur 20 s		22	21	2 900

### Séparation à la naissance

Reynald Jemane aurait été vu à Cheydínhal par certains habitants de Chorrol mais ces derniers se plaignent : il ne les aurait pas reconnus ! Si vous parlez à Reynald Jemane, il vous explique qu'il n'a jamais mis les pieds là-bas et qu'un imposteur prend son identité ; il vous donne 50 po pour enquêter là-bas. A Cheydínhal, vous rencontrerez son frère... jumeau (!), Guilbert Jemane. Il est trop heureux d'avoir eu des nouvelles de son frère ! Retournez les voir un peu plus tard à Chorrol.

### Héritage disparu

Guilbert et Reynald vous attendent à La Jument Grise. Guilbert veut que vous l'aidez à récupérer leur demeure familiale, Weatherleath. La maison a été envahie par des Trolls quand ils étaient petits et leurs parents n'ont pas survécu. Guilbert vous donne un indice vague sur l'emplacement de la maison, mais si vous demandez au forgeron de la Guilde des Guerriers, Sabine Laul, elle saura vous indiquer son emplacement sur votre carte. Il vous faut tuer les 3 ogres qui traînent autour de la maison. Après cela, retournez voir les jumeaux et amenez les chez eux, Guilbert vous offrira alors de l'or en récompense.

### Les péchés du père

Fathis Ulès veut récupérer un objet qu'a volé le père des jumeaux Jemane. Vous le trouverez dans la Grotte de la Vallée de Rougegarde : c'est la Lame d'Honneur de Chorrol. Ensuite vous avez 2 possibilités. Soit vous la rendez à Fathis Ulès contre des pièces d'or (le montant est en fonction de votre niveau ^^) et les jumeaux se mettront en colère contre vous car vous n'aurez aucune preuve en accusant leur père de vol.

*D'ailleurs, vous pourrez la racheter à Fathis si vous voulez contre une somme bien évidemment supérieure à ce qu'il vous a donné ^^.* Cependant **ATTENTION** : si vous lui rachetez, Laythe Wavrik n'en voudra quand même pas car la quête sera achevée ! Réfléchissez donc bien avant : de l'or contre un bouclier et 4 grandes gemmes spirituelles ?

Soit vous rendez la Lame de Chorrol à Laythe Wavrik, l'intendant du château, et il vous donnera l'Écusson de Chorrol en remerciement. Avec cette preuve, les jumeaux vont croire et vous donneront quatre grandes gemmes spirituelles pour vous remercier d'avoir sauvé l'honneur de leur famille !

*Mais ... vous pouvez aussi garder l'épée LOL, ben vi c'est un objet unique : elle frappe aussi fort qu'une lame daédrique et elle pèse ZÉRO kilos !!! ... Cependant, elle ne peut pas être enchantée dommage ^^*

L'Écusson de Chorrol est un bouclier "levellé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
1 - 4	Fortification d'endurance 5 pts Réflexion des dégâts 10 %	12	12	55
5 - 9	Fortification d'endurance 6 pts Réflexion des dégâts 15 %	16	13,50	95
10 - 14	Fortification d'endurance 7 pts Réflexion des dégâts 20 %	20	15	210
15 - 19	Fortification d'endurance 8 pts Réflexion des dégâts 25 %	24	16,50	460
20 - 24	Fortification d'endurance 9 pts Réflexion des dégâts 30 %	30	18	1 000
+ 25	Fortification d'endurance 10 pts	36	22,50	2 500

## Réflexion des dégâts 35 %

**Fouille de château**

La Comtesse Valga veut récupérer son tableau volé.

Il faut interroger cinq personnes :

- Laythe Wawrick : Il dit qu'il trouve qu'Orgnolf boit de plus en plus.
- Orok gro-Ghoth : Il était dans le château toute la nuit. Il n'a vu ni Chanel, ni Orgnolf. Un jour, il a surpris Orgnolf en train de boire dans la tour ouest, et depuis qu'il l'a menacé d'en parler à la Comtesse, il pense qu'il ne boit plus.
- Bittneid Le Porteur de Malédiction : Il est resté dehors toute la nuit à faire sa ronde. Il a vu Chanel dans la tour Ouest.
- Orgnolf : Il est resté dans le château toute la nuit. Il s'est d'abord disputé avec un coursier qui a perdu son chargement d'alcool, puis il est allé dans sa chambre.
- Chanel : Elle est allée dans la cour du château, puis dans la salle à manger, puis elle est allée dormir dans sa chambre.

Maintenant il vous faut récolter des indices :

- Le premier est dans la tour ouest, c'est un tableau.
- Le deuxième est dans la chambre de Chanel, ce sont des ustensiles de peinture, dans son pupitre.
- Le troisième est des tâches de peinture sur la moquette de la salle à manger.

Chanel est la coupable, vous pouvez aller l'accuser.

Vous aurez ensuite deux choix. Soit vous accusez Chanel auprès de la comtesse, vous lui rendez son tableau : vous recevez alors une pierre précieuse et de l'or. Soit vous n'accusez personne, la Comtesse, déçue, vous récompense en or pour vos efforts, et vous rendez la toile à Chanel qui vous offrira un tableau au bout de 3 semaines (le temps de le peindre). Votre journal se mettra à jour quand il sera terminé. Voici ce qu'il représente (on dirait la Garbardre, la maison qui est à vendre) :

**Ombre sur Coupeterre**

Vous rencontrerez Dar-Ma dans les rues de Chorrol : elle vous accueillera chaleureusement ^^ et vous parlera de sa mère, Seed-Neeus la commerçante du Négoce du Nord. Puis quelques jours plus tard, des rumeurs circuleront dans Chorrol : Dar-Ma a disparu ! Seed-Neeus vous explique que sa fille était partie à Coupeterre livrer de la marchandise et qu'elle n'est pas revenue ! Seed-Neeus vous conseille de trouver son cheval Fleur, car elle pense que Dar-Ma ne devrait pas être loin. Coupeterre est un village bien lugubre... et les habitants très peu accueillants ! Jiv Hiriél vous donnera rendez-vous chez lui à la tombée de la nuit, il vous expliquera que Dar-Ma a été enlevée pour être sacrifiée. Il vous explique aussi par où passer pour la sauver : par la trappe de l'Auberge. Après l'avoir délivrée, vous accompagnerez ensuite Dar-Ma jusqu'à chez elle, sa mère vous enseignera gratuitement un point de marchandage.

**11 - CITE IMPERIALE****Concurrence hostile**

Les commerçants, et particulièrement Jensine, vous parleront de Thoronir. Ce dernier vend des objets à des prix défiant toute concurrence. Lorsqu'on lui parle, on a la possibilité de 3 sujets :

- Si vous lui dites que ces marchandises sont un excellent choix, votre réputation avec lui augmentera de 10 points,
- Si vous le traitez de voleur, elle baissera de 20 points,
- Et enfin si vous lui demandez où il trouve tous ces objets, votre réputation ne bougera pas.

Attendez la fermeture de son magasin et suivez-le ! Il a un rendez-vous avec un homme louche, Agarmir ; c'est lui qui lui fournit ces marchandises. Il vous faudra attendre le lendemain vers 15/16h pour visiter la maison d'Agarmir : vous trouverez dans sa cave une preuve accablante : un livre, le Manifeste Macabre qui recense chaque tombe et chaque objet, ainsi qu'une pelle souillée de terre. Allez montrer ce livre à Thoronir, il sera stupéfait mais il vous demande d'autres preuves. Rendez vous alors au cimetière, vous trouvez Agarmir dans le Mausolée de la Famille Trentius. Tuez-les, lui et son complice, et ramenez la pelle d'Agarmir. Allez montrer toutes ces preuves à Thoronir et à Jensine. Thoronir vous offrira la Bague Prisonnier du temps et Jensine offre de l'or en récompense.

*La Bague Prisonnier du Temps est levellée :*

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Résistance au feu et au froid 10 %	100
5 - 9	Résistance au feu et au froid 15 %	200
10 - 14	Résistance au feu et au froid 20 %	300
15 - 19	Résistance au feu et au froid 25 %	400
20 - 24	Résistance au feu et au froid 30 %	500
+ 25	Résistance au feu et au froid 35 %	600

*Agarmir possède sur lui une lame unique et "levellée", Réducteur :*

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Atténuation de volonté 5 pts sur 20 s Atténuation d'endurance 5 pts sur 20 s	60	18	11	40
5 - 9	Atténuation de volonté 10 pts sur 20 s Atténuation d'endurance 1 pts sur 20 s		22	13	90
10 - 14	Atténuation de volonté 15 pts sur 20 s Atténuation d'endurance 15 pts sur 20 s		32	16	200
15 - 19	Atténuation de volonté 20 pts sur 20 s Atténuation d'endurance 20 pts sur 20 s		40	20	840
20 - 24	Atténuation de volonté 25 pts sur 20 s Atténuation d'endurance 25 pts sur 20 s		44	22	1 700
+ 25	Atténuation de volonté 30 pts sur 20 s Atténuation d'endurance 30 pts sur 20 s		48	24	3 100

*Vous pourrez aussi récupérer la masse Réponse de Calliben dans le Mausolée de la Famille Trentius (elle est unique ^^).*

ENCHANTEMENT	CHARGE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Absorption de force 5 pts sur 20 s Absorption d'arme lourde 8 pts sur 20 s Dégâts de froid 10 pts	70	31	18	380

## L'origine du prince gris

Agronak gro-Malog se fait appeler le Prince Gris. Il est le Grand Champion de l'Arène Impériale. Or il estime avoir un rang "haut placé". Il veut que l'on retrouve les preuves de son droit de naissance. Il vous demande de partir à Crowhaven (il donne la clé du fort). Là-bas, le Seigneur Lovidicus vous attaque ... tuez le ! Vous récupérez son journal intime dans lequel il est expliqué que le Seigneur est un vampire ... Agronak gro-Malog n'est pas trop fier de ses origines et est même très déçu mais il vous enseigne tout de même un pouvoir qui vous donne une fortification permanente de +3 à Parade, Lame et Athlétisme.

*On trouve même une lettre que Lovidicus n'a apparemment pas pu envoyer à sa femme : Lorsque vous m'avez rejeté, j'ai eu le cœur brisé. Dites-moi comment faire pour gagner votre cœur. Je suis prêt à tuer des trolls, à marcher sur des épines et à jeuner pendant une semaine. Ne me rejetez pas, je vous en prie. Je vous aime de tout mon cœur.*

## Un voyage inattendu

Si vous allez dormir sur le Flotteur Bouffi, vous vous réveillerez en pleine mer !! Vous trouvez Graman gro-Marad qui vous explique qu'ils ont été pris en otage, lui et le tenancier Ormil, par des pirates (Les Pillards de l'Eau Noire). Tuez tous les pirates (surtout Selene leur chef qui possède une belle épée ^^) et libérez Ormil. Vous recevrez de l'or en récompense.

L'épée de Selene s'appelle la *Lame d'Éaunoire*, c'est une épée unique et levellée :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Absorption de fatigue 20 pts sur 1 s	50	20	10	20
5 - 9	Absorption de fatigue 20 pts sur 3 s		24	12	45
10 - 14	Absorption de fatigue 20 pts sur 5 s		32	16	200
15 - 19	Absorption de fatigue 20 pts sur 7 s		40	20	840
20 - 24	Absorption de fatigue 20 pts sur 9 s		44	22	1 700
+ 25	Absorption de fatigue 20 pts sur 12 s		48	24	3 100

*Mais il y a une autre façon de finir cette quête !*

Le premier pirate que vous croisez est Lynch, et vous pouvez discuter un peu avec lui : mémorisez ce qu'il vous dit ! Ensuite, il vous attaquera donc tuez le. Il possède une note 📄 ainsi que la clé qui va vous permettre d'avancer. Puis faite pareil pour Mínx : petite discussion puis hop "a pu Mínx". Sa clé va vous permettre de monter sur le pont. Colère aussi vous parlera ... mais pas longtemps LOL, (sa clé vous permet d'entrer dans la cabine du capitaine). Enfin Sélène, le Capitaine, vous parlera et il y a moyen de négocier avec elle :

- Dites que vous avez pris la clé à Colère.
- Dites que vous voulez rejoindre la bande.
- Dites que vous savez que cette bande existe depuis 3 mois.
- Dites que vous connaissez leur but : trouver le Galion d'Or.
- Dites que vous savez qu'ils veulent se cacher à Bravil.

Elle sera alors vraiment étonnée de vos connaissances et vous demandera comment vous savez tout ça ... Mais parce que vous avez tuez tous les pirates MOUHAHAHAHAHAHA

Elle sera verte, et elle capitulera : elle vous donne son épée et Ormil l'enferme dans une des pièces du bateau !

### Corruption impériale

Vous apprenez par Ruslan ou Luronk qu'un garde corrompu sévit à la Cité Impériale. Jensine vous en dira plus uniquement si vous avez au minimum 70 de réputation avec elle. C'est Audens Avidius qui corrompt les marchands. Le Capitaine Itius Haym acceptera de vous aider à condition que vous lui trouviez deux personnes qui acceptent de témoigner.

*Servatus Quintilius nouvellement nommé n'aura pas les c\*\*\* pour vous aider : il tient à son poste le couard LOL,*

*Pour info, vous aurez affaire à Hieronymus Lex si vous ne l'avait pas encore muté à Anvil lors d'une quête de la Guilde des Voleurs ^^.*

Vous devrez avoir une affinité à 70 auprès de Ruslan et Luronk pour qu'ils acceptent de témoigner. Si vous le voulez, vous pouvez suivre Itius Haym ! Attention, la filature est longue ZzzZZzzzzzz. Et Itius fini par arrêter Audens et le conduit en prison ... Ce dernier jure de trouver le coupable et de se venger ! Effectivement, au cours du jeu, vous le verrez foncer sur vous, en civil ... il se sera échappé de prison pour vous tuer ! Ainsi il n'y a pas de lieux précis ... il vous tuera quand il vous trouvera !

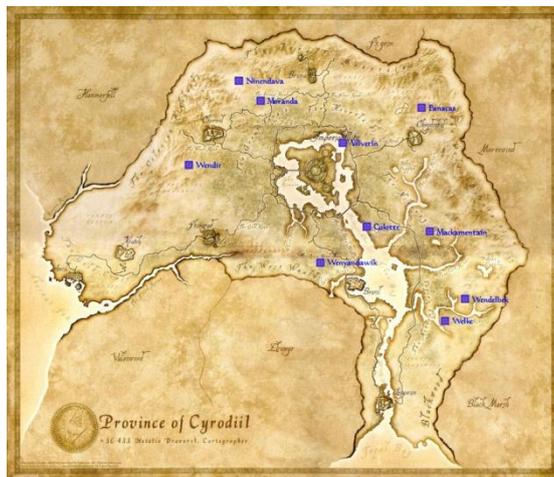
*En fait cette quête est une quête de persuasion : à vous d'orienter les faits et gestes des PNJ et ensuite libre à vous de continuer de votre côté où d'espionner ces PNJ et voir comment votre action a modifié leur journée jusqu'à l'arrestation de Audens ^^ Le déroulement de la quête se fera même en votre absence :-)*

### Le collectionneur

Umbanaco possède un manoir sur la Place Talos de la Cité Impériale. C'est un grand collectionneur d'artefacts ayléides rarissimes ! Si vous lui apportez une statue ayléide, il aura du travail pour vous ^^ . Voici à quoi ressemble une statue ayléide :



Vous devez apporter cette première statue à Jolring, son intendant. Umbanaco vous achètera cette statue 500 po (au lieu de 250, sa valeur initiale). Ensuite, il vous demandera de lui apporter les 10 statues qui existent ! Bien sûr, il ne vous donne pas l'emplacement de celles-ci HAHAAA (du moins pour l'instant). Vous trouverez des statues dans les ruines suivantes : Culotte :-), Fanacas, Ninendava, Mackamentain, Moranda, Vilverin, Welke, Wendelbek, Wendir, Wenyandawik. Et pour plus de facilité, voici où elles se situent :



Ceci dit, lorsque vous lui apportez une deuxième statue, il vous parle des ruines de Moranda, Mackamentain, Wenyandawik, Ninendava et Fanacas (ouf !). À la dernière statue, il vous offre un bonus de 5 000 po.

### Rien que vous puissiez posséder

Lorsque vous lui apportez une troisième statue ayléide, Umbanaco vous parle d'un autre artefact, une plaque. Elle serait dans un "Grand Sanctuaire". En sortant du manoir, vous serez accosté par Claude Maric : il vous invite à boire un verre à la Taverne Tiber Septim. Il vous explique que lui aussi a été engagé pour trouver cet artefact ...

Mais pourtant, il veut vous aider et vous invite à lire le livre intitulé "Purification de sanctuaire" 📖. Ce livre s'achète à La Première Edition (chez Phintias) et vous indiquera l'emplacement de ce "Grand Sanctuaire" : les ruines de Malada.

Cependant, si votre affinité avec Claude Maric est d'au moins 60, il vous dit que les ruines sont celles de Malada. Et si vous montez jusqu'à 70 avec lui, il vous donnera même leur emplacement ^^ pas besoin d'acheter le livre ^^

Bon ben zou, faut y aller maintenant !

Près des ruines, vous rencontrerez un Khajiit nommé S'razirr. Il vous explique qu'il travaille pour Claude Maric mais il est persuadé d'être dupé (il trouve qu'il est mal payé !). Bref, ça ne lui plaît pas tant que ça de travailler avec Claude Maric alors, il vous propose ses services à condition que votre affinité avec lui soit de 65 minimum ! Il vous aidera dans votre tâche en échange de la moitié de la récompense d'Umbanaco ... bah pourquoi pas :-)

Et si votre Eloquence est supérieure à 50, vous pourrez marchander et lui proposer 25 % de la prime !

Il ne vous reste plus qu'à aller chercher l'artefact dans la ruine. S'razirr ne vous accompagnera pas, il restera dehors.

En sortant des ruines, vous serez attendu par Claude Maric qui vous demande de lui donner cette plaque ... Et donc à vous de voir LOL

Vous êtes un pleutre : vous lui donnez (mais vous pourrez toujours lui revoler) et vous perdez la prime.

Vous êtes un grand guerrier fort de partout : vous lui dites "oué ta mère chausse du 2 hé !", Claude ne sera pas content et donnera l'ordre à ses mercenaires de vous tuer ! Oui sauf que parmi les trois mercenaires, il y en a un avec lequel vous avez conclu un pacte YEAH dans l'cul lulu !!!!! Eh oui, c'est là que S'razirr intervient et vous aide :-)

Bref, Umbanaco sera tout content de vous : il vous récompensera en or pour lui avoir ramené la plaque ayléide.

Quant à S'razirr, il vous attend à la Taverne Tiber Septim. Selon le pourcentage que vous avez négocié (50 % ou 25 %), il demandera sa part en toute légitimité :-)^ (et si vous refusez, il vous attaquera dès que vous sortirez de la ville).

### Le secret des Ayléides

Umbanaco vous demande un dernier artefact ayléide : la Couronne de Nenalata. C'est Herminia Cinna qui la possède (sa maison est dans les Jardins Elfiques de la Cité Impériale). Umbanaco vous donne 1 000 po pour que vous puissiez l'acheter. Évidemment, Herminia refuse de vous la vendre, et ce pour tout l'or du monde. Elle vous explique que cette couronne possède des pouvoirs maléfiques et elle soupçonne Umbanaco de vouloir s'en servir ! Elle vous propose de trouver une autre couronne ayléide, celle de Lindai. D'après elle, Umbanaco ne fera pas de différence entre les deux ! Vous avez donc le choix entre voler la couronne ayléide de Nenalata chez Herminia (dans un tonneau ayléide à l'étage de sa maison) ou aller récupérer la fausse couronne ayléide de Lindai.

Si vous donnez à Umbanaco la couronne de Nenalata, il vous donnera rendez-vous trois jours plus tard près des ruines de Nenalata car il veut que vous l'escortiez jusqu'au trône. Je vous conseille vivement de vider les ruines des créatures pour qu'Umbanaco puisse les traverser sans encombres ^^.

s'assoira sur le trône avec la couronne sur sa tête : il se transformera en Roi Ayléide Maléfique ! Herminia avait raison ! Tuez le, lui et son armée de mort vivant (attention c'est assez chaud) : vous récupérez sur lui le bâton de Nenalata, qui est levellé :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Atténuation de volonté 5 pts Dissipation 25 pts	41	100
5 - 9	Atténuation de volonté 6 pts Dissipation 30 pts	33	
10 - 14	Atténuation de volonté 7 pts Dissipation 35 pts	26	
15 - 19	Atténuation de volonté 8 pts Dissipation 40 pts	22	
20 - 24	Atténuation de volonté 9 pts Dissipation 45 pts	19	
+ 25	Atténuation de volonté 10 pts Dissipation 50 pts	17	

Si vous lui donnez en revanche la couronne de Lindai, il n'y verra que du feu (tu parles d'un collectionneur spécialiste des Ayléides LOL) ! Tout se produira de la même manière : escorte dans les ruines de Nenalata puis ouverture de la salle du trône et enfin, il tentera là aussi de se transformer en Roi Maléfique ... sauf que, là, c'est pas la bonne couronne et il mourra ! Par contre, l'armée des morts vivants sera bel et bien au rendez vous MDR

Aucune récompense dans cette quête quelqu'en soit l'issue... vous pourrez juste récupérer tous les trésors des ruines :-)

## 12 - COLONIE DE WEYE

### A la pêche

Helwin Mérowald a besoin de 12 écailles de poisson carnassier de Rumare. Suivez les flèches vertes ! Helwyn vous donnera un bel anneau en récompense : Joyau de Rumare qui est un anneau unique et non levellé.

ENCHANTEMENT	VALEUR
Respiration aquatique Fortification d'athlétisme 3 pts	150

Dès que la quête est commencée, et avec 70 minimum d'affinité avec Helwin, vous pourrez lui poser des questions au sujet de "ses économies" ... Il vous dira qu'il possède une jolie somme dans un coffre. Le coffre ne s'ouvre qu'avec sa clé : donc soit vous lui volez, soit vous le tuez après la quête :D (comme d'habitude le montant en pièces d'or contenu dans le coffre dépend de votre niveau ^^)

### Un vénérable millésime

Nerussa tient l'Auberge de Wawnet. Elle vous parle de sa collection de vins et vous demande 6 bouteilles du Vin du Fléau des Ombres. On trouve ses bouteilles dans les forts. Vous recevrez 1 000 po pour les 6 bouteilles. Puis elle vous donnera 100 po par bouteille supplémentaire. Vous en trouverez dans les forts suivants : Aurus, Carmala, Dirich, Magia, Scinia, Vlastarus ... entre autres. ^^

## 13 - FAREGYL

### Le faucheur de pommes de terre

S'jirra est à l'auberge Faregyl. Elle vous explique qu'on lui a volé ses grosses pommes de terre ! Elle en a besoin pour fabriquer son Pain Patate :-). Effectivement, un peu plus loin, vous voyez un ogre courir ; tuez-le et vous récupérez les belles grosses pommes de terre. S'jirra vous offrira 5 Pains Patates en récompense. Ensuite vous pourrez lui en acheter pour 25 po la pièce.

## 14 - FERME DE SHETCOMBE

### L'englouti

La ferme de Shetcombe se situe au nord est de Kvatch. En y rentrant vous déclencherez cette quête : le propriétaire Slythe Seringi a disparu. Vous trouverez la page 1 de son journal  sur la table : il est parti dans la Caverne de Gré faire des

offrandes à l'Englouti. Dans la caverne, vous trouverez les pages 2 et 3 du journal. Effectivement vous trouvez ce pauvre homme mort, près de lui il y a un petit sac avec des pierres précieuses et un peu d'or ; l'Englouti est un astronach du vide. Rien de spécial pour cette quête, pas de récompense, vous pouvez juste vider les coffres de la caverne ^^

## 15 - FOLIE DE HARM

### Vengeance servie froide

Corrick Northwode veut venger le mort de sa femme, Kayleen : pendant qu'il était parti réapprovisionner la ferme, des gobelins sont venus la tuer. Il vous demande de vous rendre à la Mine Épuisée pour tous les tuer et récupérer le collier de jade de sa femme. Il vous offre 6 diamants parfaits en récompense.

## 16 - LEYAWIIN

### Les larmes du sauveur

S'Drassa, de la guilde des mages, vous demande de lui rapporter des Larmes de Garridan pour sa collection : il vous paiera 200 po par Larmes. Il vous faut d'abord vous renseigner auprès de Julienne Fanis de l'Université Arcane : elle vous parle d'un livre intitulé "La chute du chevalier". Vous trouverez ce livre à La Première Édition dans le Quartier du Marché. Ce livre vous indique l'emplacement de la Clairière de Givre et vous explique qu'il vous faut du sel de givre raffiné pour entrer ... Ça tombe bien, Julienne Fanis en vend ^^ . Avant d'y aller, retourner voir S'Drassa : il vous donnera 5 Philtres de Forstward qui vous donneront une résistance au froid de 100% pendant 45 s ! Cela vous évitera de mourir de froid ^^ . Là bas, débarrassez-vous du Seigneur Astronach. Ensuite, vous trouverez 5 Larmes dispersées par terre au niveau du sol givré : c'est long et ch... à trouver d'autant plus que cette magie de glace vous fait vite descendre votre vie si vous n'êtes pas allé chercher les Philtres ! Les Larmes sont des sortes de petits cailloux bleus en forme de goutte d'eau. Pour vous aider, voici à quoi ça ressemble :



S'Drassa vous remerciera et vous paiera très très généreusement pour lui en avoir ramené 5 !

### Ceux que les dieux ennuient

Rosentia Gallenus est dans sa maison, bien embarrassée ! Elle a acheté un bâton daédrique ... qui fait apparaître en permanence 4 gobelins MDR : elle ne peut ni se débarrasser du bâton, ni le vendre, ni tuer les gobelins qui réapparaissent aussitôt !

*Ce bâton s'appelle le Bâton du Grand Gobelin : c'est un artefact de Shéogorath :-)* et ce dieu farceur aime jouer avec les nerfs des mortels MDR

Elle vous demande de trouver de l'aide auprès de son amie Alves Uvenim, de la guilde des mages de Leyawiin. Alves vous expliquera que les deux seuls moyens de se débarrasser du bâton est de le donner à une personne qui l'accepte de plein gré ou de le remettre à sa place, là où il a été trouvé, sur l'autel de Shéogorath dans la Grotte de Brassenoire ... Retournez voir Rosentia et vous voilà loti de quatre grands gobelins puants LOL. Il vous suffit de poser le bâton près l'autel dans la Grotte de Brassenoire. Rosentia vous offrira l'Anneau d'Éilodon en récompense :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de parade et de lame 5 pts	200
5 - 9	Fortification de parade et de lame 7 pts	300
10 - 14	Fortification de parade et de lame 9 pts	400
15 - 19	Fortification de parade et de lame 11 pts	500
20 - 24	Fortification de parade et de lame 13 pts	600

+ 25	Fortification de parade et de lame 15 pts	700
------	---	-----

## 17 - ROCTESSON

### La saison des ours

Roctesson se situe à l'ouest du sanctuaire daédrique de Meridia. Thorley Aethelred est le propriétaire de la ferme : il a de gros problème avec les ours du Weald Occidental qui déciment son troupeau de mouton. Il vous demande de lui ramener 6 crocs d'ours du weald occidental. Attention car elles sont coriaces ces bestioles ! Il vous offre un livre qui vous enseignera un point dans une compétence ... Eh oui la récompense étant aléatoire, je ne peux vous donner le titre du livre ^^

## 18 - SKINGRAD

### A la recherche de vos racines

Pour déclencher cette quête, il suffit de récupérer une Nirnroot quelque part. Voici un screenshot de cette jolie plante :



Ensuite, on vous dit d'aller voir un alchimiste qui pourra vous renseigner sur la nature de cette plante étrange (n'importe quel alchimiste du jeu fait l'affaire). L'alchimiste vous dit qu'il n'a jamais rien vu de semblable, mais il connaît l'un de ses confrères qui est spécialisé dans les plantes et racines rares. Cet alchimiste s'appelle Sinderion, il habite à Skingrad, dans la cave de l'auberge du Weald occidental. Sinderion vous explique qu'un aventurier lui a fourni un livre permettant de préparer une recette à base de Nirnroot, pour créer un élixir d'exploration. Puis il vous demande de lui rapporter 10 Nirnroots pour commencer, et vous indique sur votre carte le Taillis d'Ombrefeuille comme point où en trouver (il y en a 3 là bas) ; il vous donne aussi une missive qui vous en apprendra plus sur la plante 📧. Une fois les 10 Nirnroots trouvées, il lui faut 24h pour préparer l'élixir, il vous en donne un exemplaire gratuit et accepte de vous en vendre d'autre ; voici ces caractéristiques :

#### Faible élixir d'exploration :

- Fortification de santé +20 / 300sec
- Vision nocturne 300 sec

Ensuite, il demande 20 Nirnroots pour créer une version modérée de l'élixir, comme pour la première version il lui faut 24h pour la préparer et il donne un exemplaire gratuit ; mais accepte d'en vendre d'autre :

#### Élixir d'exploration modéré :

- Fortification de santé +20 / 300 sec
- Vision nocturne 300 sec
- Fortification de fatigue +20 : 300 sec

Cette fois ça devient plus corsé, il veut 30 nirnroots pour la version puissante de l'élixir, ça peut paraître rébarbatif et inintéressant, mais détrompez vous celui-ci est assez intéressant (pareil 24h d'attente, 1 seul exemplaire, le reste en vente) :

#### Quissant élixir d'exploration :

- Fortification de santé +20 / 300 sec
- Vision nocturne 300 sec
- Fortification de fatigue +20 : 300 sec
- Fortification de lame +5 : 300 sec
- Fortification d'armure lourde +5 : 300 sec
- Fortification de destruction +5 : 300 sec
- Fortification de guérison +5 : 300 sec
- Fortification de discrétion +5 : 300 sec

Pour finir, il demande 40 Nirnroots pour la version ultime de l'élixir, qui en vaut définitivement la peine (toujours 24h à attendre, 1 exemplaire gratuit, et le reste à vendre) :

**Grand élixir d'exploration :**

- Fortification de santé +20 / 300 sec
- Vision nocturne 300 sec
- Fortification de fatigue +20 : 300 sec
- Fortification de lame +10 : 300 sec
- Fortification d'armure lourde +10 : 300 sec
- Fortification de destruction +10 : 300 sec
- Fortification de guérison +10 : 300 sec
- Fortification de discrétion +10 : 300 sec

Cette quête est enfin terminée, mais pas tout à fait, il existe environ 150 Nirmroots dans tout Cyrodiil, et Sinderion en voudrait plus pour approfondir ses recherches ; il vous propose donc de vous racheter toutes celles que vous trouverez par lots de 10 Nirmroots pour 50 po.

**Paranoïa**

Glarthír vous accostera de lui même pour vous donner rendez-vous derrière la cathédrale à minuit. Il est persuadé d'être sans arrêt suivi et vous demandera d'enquêter pour lui.

Il vous demande de surveiller en premier Bernadette Peneles. Plus tard, Dion, Capitaine de la Garde, vous met en garde contre Glarthír : il pense que c'est un fou qui peut être dangereux. Voici ce que Bernadette fait de ses journées : le matin, elle va prier à la chapelle, puis part travailler dans les vignes (on remarque que lorsqu'elle sort de la chapelle, Glarthír n'est pas loin). Après une courte pause le midi pour manger, elle repart travailler dans le petit champ derrière chez elle. Si on la questionne sur Glarthír (il faut avoir une bonne affinité avec elle), elle explique qu'au contraire, c'est elle qui se sent espionnée par Glarthír (tous les matins à la chapelle). Le soir, quoique vous disiez à Glarthír (oui elle l'espionne ou non elle ne l'espionne pas), ça ne va pas tant le rassurer que ça. Il vous offre 150 po en remerciement.

Ensuite, il a des doutes sur Tortius Sextius. Tortius Sextius a la vie belle : il travaille le matin au Château de Skingrad et l'après midi, il se promène à cheval, rien de suspect donc ... Vous avez là encore deux possibilités. Si vous n'avez pas accusé Bernadette et que vous n'accusez pas non plus Tortius alors vous recevrez 150 po en récompense. Mais si vous avez accusé Bernadette et que vous accusez aussi Tortius, vous recevrez 200 po.

Enfin, il vous demandera d'espionner le "chef", Davide Surilie. Davide Surilie travaille toute la journée dans ses vignes, avec une pause le midi chez lui. Toujours pareil : vous n'avez pas accusé les deux précédents et vous n'accusez pas non plus David, Glarthír se mettra en colère et vous attaquera ! Par contre, vous n'avez pas accusé les deux précédents et vous accusez David, vous recevrez 150 po en récompense. Et enfin, vous avez accusé Bernadette, Tortius et Davis, vous recevrez 200 po.

Ensuite Glarthír vous offrira 1 000 po supplémentaire si vous acceptez de tuer les trois "espions" !

Si vous refusez, il ira les tuer lui même lol

Cependant vous pouvez à tout moment prévenir les Gardes qui se chargeront de ce cinglé et iront le tuer : vous perdrez toute récompense !

*Glarthír possède sur lui la clé de sa maison : il y a caché un joli pactole de 800 po ^^*

**La cache de Rosépine**

*Attention ! Cette quête n'est accessible que si vous possédez le Manoir de Rosépine ! Pour savoir comment l'acheter, allez faire un tour sur la page des maisons ^^*

Si vous fouillez bien la chambre, vous trouverez un parchemin au dessus de la cage d'escalier ... Un parchemin vieux de 200 ans !!! Bonjour la poussière ... Et comme c'est pas si simple à trouver, voici deux ti screenshots :



Ce parchemin est une lettre 📜 qui vous indique l'emplacement d'un trésor ... Vous n'avez rien compris à l'énigme ?? Alors allez fouiller le plafond de la cave ;-)

*Le trésor n'est pas traduit et s'appelle Ring of the Gray dans la VF, cet anneau unique n'est pas levellé :*

ENCHANTEMENT	VALEUR
Détection de vie sur 50 pieds Fortification d'acrobatie, de précision, de sécurité et de discrétion 5 pts Résistance au poison 50 %	750

## 19 - TERREGRISE

### Raid sur Terregrise

Vous trouverez Lerevus Callidus à l'extérieur de Leyawiin près des Écuries des Cinq Cavaliers. Il vous demande de mettre fin au trafic de Skouma de la Colonie de Terregrise. Il veut que vous lui rapportiez l'anneau de Kylius Lonavo, le chef des contrebandiers. Il vous donnera de l'or en récompense.

## 20 - WHITEMOND

### Quand le vœu est brisé

Maeva la Plantureuse vous explique que son mari Bjalfi le Méprisable est parti à Fort Mèche avec un héritage auquel elle tient beaucoup : Briseroc. Elle vous demande de lui ramener cette masse. Fort Mèche est tout près de Whitemond mais Bjalfi ne se laissera pas faire lol. Maeva vous offrira de l'or en récompense.

*Si vous décidez de voler ou tuer (LOL) Maeva, vous pourrez récupérer Briseroc qui est une masse unique et "levellée" :*

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Dégâts de foudre 5 pts Vulnérabilité à la foudre 10 % sur 20 s	60	15	10	14
5 - 9	Dégâts de foudre 8 pts Vulnérabilité à la foudre 15 % sur 20 s		17	13	80
10 - 14	Dégâts de foudre 11 pts Vulnérabilité à la foudre 20 % sur 20 s		27	16	180
15 - 19	Dégâts de foudre 13 pts Vulnérabilité à la foudre 25 % sur 20 s		35	20	750
20 - 24	Dégâts de foudre 16 pts Vulnérabilité à la foudre 30 % sur 20 s		39	22	1 500
+ 25	Dégâts de foudre 20 pts Vulnérabilité à la foudre 35 % sur 20 s		42	24	3 200