

QUÊTES SECONDAIRES AUX SHIVERING ISLES

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

Dernière mise à jour le 30 Octobre 2011

Voici le détail des quêtes secondaires que j'ai trouvées aux Shivering Isles ^^ et comme toujours, 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 - Quête spéciale : Le marteau des antipodes
- 3 - Les quêtes au Creuset
 - La terreur d'Ushnar
 - La tempête annoncée
 - Brithaur
 - Le repos final
 - Une solution liquide
 - Le musée des curiosités
- 4 - La quête à Euphoria
 - Se réveiller
 - La fourchette d'Horripilation
 - Le travail n'est jamais fini
- 5 - La quête à Cruellande
 - Tout est en place
- 6 - La quête à Dédoubla
 - Le grand schisme
- 7 - La quête à Hautecroix
 - La taxonomie de l'obsession
- 8 - La quête à Vitalis
 - Pour aider un héros
- 9 - La quête à Vitharn
 - Les fantômes de Vitharn

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 Colline des Suicidés

Vous avez peut-être trouvé au cours de votre aventure un ou plusieurs crâne(s) ayant un nom. Ces crânes appartiennent aux âmes errantes de la Colline des Suicidés. Il vous est impossible de leur parler. Par contre, si vous leur ramenez leur crâne respectif, vous les libérez :-)

Voici l'emplacement des crânes :

- Crâne de Limark : dans Milchar Xetrem (merci à Xavier pour l'info !!!).
- Crâne de Mésé : dans le Sanctuaire de l'Anse Putride.
- Crâne de Lorenz : dans la Crypte Secrète de Ronce-Noeud. Pour accéder au squelette placé sur la stèle du milieu, j'ai assez galéré : en fait vous remarquez 4 petites pièces situées aux 4 coins. Dans chaque petite pièce il y a une stèle : 2 avec des squelettes (en ruine) et 2 avec des cadavres qu'on ne peut pas fouiller. Dans l'une des pièces contenant un cadavre (je crois que c'est celle tout au fond), il a une statue la tête en bas (toutes les autres ont la tête en l'air). Poussez le cadavre et vous verrez un bouton sur la stèle qui fait abaisser le mur et vous permettra d'aller chercher le crâne.

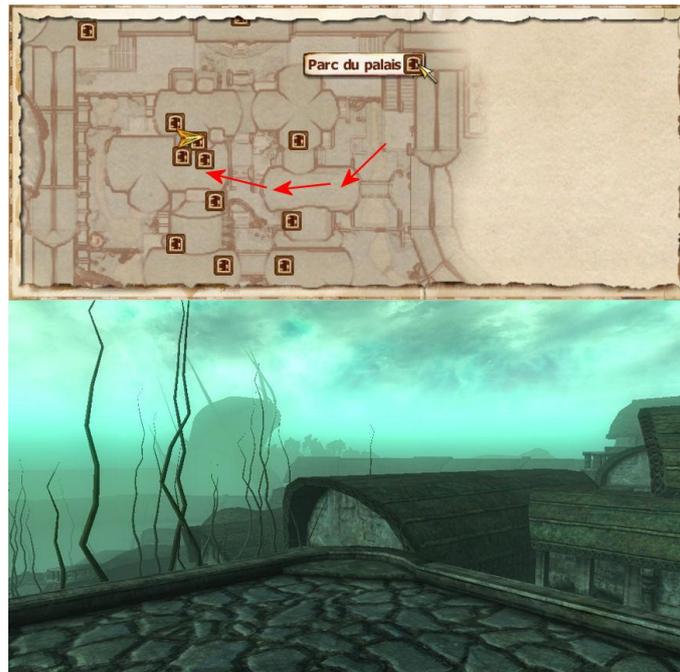
- Crâne de Gadeneri Ralvel : Dans l'Oratoire du Creux du Poignard, il y a un bouton qui permet d'ouvrir une porte secrète. N'oubliez pas après ça de parler à Erver Devani à Sombrebourbe, il vous offrira de l'or pour vous remercier d'avoir libéré l'âme de Gadeneri Ralvel :-)
- Crâne de Salonia Viria : à Cann, dans l'Amphithéâtre.

Quand vous aurez libéré les 5 crânes, vous recevrez "Chair Ranimée" en grand pouvoir ! C'est un sort de réanimation ^^

Le billet effacé

Si vous décidez de vous promener sur les toits du Creuset, vous trouverez un petit tabouret sur lequel est posé un billet effacé 🗑️ et la "clé d'une urne engloutie" juste sur le tout du magasin Aux Armes de Trancheuse. Il y a même à côté deux bouteilles de vin de Bernice ... à la votre !

Comment monter sur les toits ? Je suis passée par ici :



Bref, l'urne à ouvrir est ici (pointe de la flèche), recouverte par une caisse en bois et enterrée au 2/3 dans la boue (et de toute manière, son ouverture est impossible sans la clé ^^) :



Le trésor est aléatoire mais copieux ^^

2 - LE MARTEAU DES ANTIPODES

J'ai séparé cette quête des autres car elle me paraît particulière.

Au Creuset, Trancheuse tient une boutique d'arme. Elle vous propose de vous fabriquer des armes et une armure de Folie si vous apportez les matériaux nécessaires : des moules et du minéral de Folie. L'armure de Folie est une armure lourde. Voici la liste 🗑️

A Euphoria, Dumag gro-Bonk tient sa boutique La Spallière Manquante : il vous propose de vous fabriquer des armes et une armure d'Ambre si vous apportez les matériaux nécessaires : des moules et du minéral d'Ambre. L'armure d'Ambre est une armure légère. Voici la liste 🗑️

Vous pouvez faire fabriquer ses armures sans moules : vous les aurez simples. Si vous trouvez des moules, l'arme ou la pièce d'armure sera enchantée ^^

Comme toujours la qualité des objets fabriqués sera en fonction de votre niveau : impur(e), rêche, mineur(e), "normal" (sans adjectif quoi), beau (belle), superbe, grand(e), idéal(e).

ARME OU PIÈCE D'ARMURE	NOMBRE DE MINÉRAI D'AMBRE	ENCHANTEMENT SI MOULE
Flèche (x 25)	1	Réduction de santé
Arc	2	Réduction de santé
Marteau de guerre	4	Réduction de santé
Masse d'arme	2	Réduction de santé
Épée courte	3	Réduction de santé
Botte	2	Fortification d'acrobatie
Cuirasse	5	Fortification d'agilité
Gantelets	2	Fortification de précision et d'attaque sans arme
Jambières	3	Fortification de rapidité
Casque	2	Fortification d'intelligence
Bouclier	2	Réflexion de sort

ARME OU PIÈCE D'ARMURE	NOMBRE DE MINÉRAI DE FOLIE	ENCHANTEMENT SI MOULE
Flèche (x 25)	1	Réduction de santé
Arc	2	Réduction de santé
Claymore	4	Réduction de santé
Hache de guerre	2	Réduction de santé
Épée longue	3	Réduction de santé
Botte	2	Fortification d'athlétisme
Cuirasse	5	Fortification de force
Gantelets	2	Fortification de lame et d'armes lourdes
Jambières	3	Fortification d'endurance
Casque	2	Fortification de volonté
Bouclier	2	Réflexion de dégâts

3 - CREUSET

La terreur d'Ushnar

Ushnar est un orque qui se promène avec son chien dans les rues du Creuset. Il est terrifié par un khajiit nommé Brisha qui ne cesse de le suivre : il vous demande de le faire partir. En fait, Brisha adore les chiens et il est fasciné par celui d'Ushnar ! Cependant avec une bonne persuasion sonnante et trébuchante, il acceptera de partir à Euphoria. Ushnar vous offrira un chien en récompense ... et quel Molosse :-) j'ai adoré !

Petite précision toute bête : si vous avez pris la place de Shéogorath et que vous ordonnez à Brisha de partir, il obéira sans sourciller !!!

Si vous jouez un Khajiit, sachez qu'Ushnar vous enverra constamment des chiens vous attaquer ... Ben vi il déteste les chats :-)

La tempête annoncée

Ahjazda veut que vous lui trouviez 3 objets :

- L'Anneau de Dessiccation : cet anneau est au Musée des Curiosités. Il est facile à voler.
- Le Pantalon Décontractant : c'est Fimmion, un mendiant fou, qui le porte. Tout ce qu'il veut en échange, c'est une brioche ! Comme je n'ai pas trouvé de brioche, je lui ai offert un gâteau roulé et ça a marché : il se promène dorénavant en slip PTDOR

- L'Amulette de Désintégration : elle est à Milchar. Vous ne pourrez pas la toucher sans un sort de télékinésie ! Ensuite, il vous faut courir vers les 3 brasiers non allumés de la salle (un en haut des escaliers où se situe la torche, et deux dans deux coins). Les 3 brasiers doivent être allumés pour réchauffer la salle et décongeler l'urne qui contient l'amulette.

Petit précision : il est possible d'utiliser la touche "prendre" pour balader la torche de brasier en brasier ! Ce qui est plutôt utile si on n'a pô de sort de télékinésie à portée de main ^^ (cette touche est W sur le PC).

Ahjzda vous enseignera le grand pouvoir Paranoïa d'Ahjzda en récompense.

Voici le détail des objets insolites :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR	COMMENTAIRE
Anneau de Dessiccation	Respiration aquatique Marche sur l'eau	15	On est jamais trop prudent !
Pantalon Décontractant	Fortification de personnalité 8 pts	10	Ce pantalon n'a rien d'exceptionnel
Amulette de Désintégration	Désintégration d'armes et d'armure 10 000 pts sur soi	15	Cette amulette est très pratique si vous voulez vous entraîner en Armurerie :)

Brithaur

Earil veut se débarrasser de Brithaur qui n'arrête pas de lui voler sa boutique ... mais le pire dans tout ça, c'est qu'il n'arrête pas de se faire prendre LOL. En fait, Brithaur est un collectionneur : et justement il ne lui manque plus que 5 perles parfaites ! Quand vous lui en aurez ramené, il décidera de ne plus voler. Et Earil vous récompensera en or.

Autre moyen de finir cette quête : Vous pouvez aussi aller voir Kithlan, bras droit de la Dame de Démentia, pour lui parler de Brithaur ... pour qu'il le mette en prison !!!

Autre moyen (radical MDR) de finir cette quête: il vous suffit ... de le tuer !!! Et parfois le côté bourrin c'est bien aussi ^^ Ensuite apportez son cœur à Earil et le tour est joué !!!!!

Le repos final

Hirus Clutumnus vous donne rendez vous dans un coin tranquille au crépuscule. Il a une requête pour vous : il vous demande de le tuer ! Mais ... ce doit paraître comme un accident ! Moi, j'ai profité de cet endroit calme, loin de la garde :-). Il a sur lui la clé de la maison : dans son coffre à bijou vous y trouverez l'Anneau du Bonheur, qui est évidemment "levéllé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 6	Plume 25 pts Fortification de personnalité 4 pts Lumière sur 5 pieds Marche sur l'eau	100
7 - 14	Plume 40 pts Fortification de personnalité 6 pts Lumière sur 10 pieds Marche sur l'eau	300
15 - 24	Plume 55 pts Fortification de personnalité 8 pts Lumière sur 15 pieds Marche sur l'eau	500
+ 25	Plume 70 pts Fortification de personnalité 10 pts Lumière sur 25 pieds Marche sur l'eau	1 000

Autre possibilité : vous pouvez pousser Hirus du haut du Palais de Shéogorath !!!

Une solution liquide

Bernice la Maladive tient le bistrot du Creuset. Elle a l'air gravement malade et vous demande de l'aider : il vous faut trouver de l'aquanostrum. Elle vous donne une fiole vide et vous indique l'endroit sur votre carte où vous pourrez en récolter : Ronce-Nœuds. Elle vous offrira l'anneau Bandeau de Vigueur, qui est "levéllé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification d'endurance 2 pts Fortification de santé 10 pts Résistance à la maladie et au poison 10 %	60
5 - 9	Fortification d'endurance 4 pts Fortification de santé 15 pts Résistance à la maladie et au poison 20 %	
10 - 14	Fortification d'endurance 6 pts Fortification de santé 20 pts Résistance à la maladie et au poison 30 %	
15 - 19	Fortification d'endurance 8 pts Fortification de santé 25 pts Résistance à la maladie et au poison 40 %	
20 - 24	Fortification d'endurance 10 pts Fortification de santé 30 pts Résistance à la maladie et au poison 50 %	
+ 25	Fortification d'endurance 12 pts Fortification de santé 35 pts Résistance à la maladie et au poison 60 %	

Le musée des curiosités

Una Armina tient le Musée des Curiosités. Elle vous demande de lui ramener tout ce que vous trouverez de "curieux".

Voici ce que vous pouvez lui apporter :

- Une Tomate Spirituelle : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel conteneur :-)
- Le Pelvis de Pelagius : aux Catacombes hurlantes, il est placé dans une vitrine sur une tite table. Vous ne pouvez pas le loper car vous y passez pendant la quête principale en allant chercher l'Œil de Ciirta ^^
- Les Cendres de Din : dans Ebrocca Crematorium. Pour trouver l'entrée de cette pièce il vous faut entrer dans Ebrocca (haha) puis quand vous allez trouver un carrefour avec sur votre droite des pièges qui s'activent régulièrement au niveau du sol et en face de vous 2 boucliers posés sur un rebord. Sous les boucliers se trouve un bouton qui ouvrira une porte sur votre gauche ^^
- La Pièce à deux Têtes : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel conteneur :-) ... la tronche de la traduction là encore :-)
- L'Anneau de Déshabillage : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel conteneur :-) et quand vous le portez, vous vous retrouvez à poil LOL
- La Clé en Dent de Chien : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel conteneur :-)
- Ambre en forme de Shéogorath : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quelle souche d'ambre creuse ^^
- La Dague de l'Amitié : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel conteneur :-) ... C'est une dague grummite qui soigne MDR
- L'Œil de Guetteur Aveugle : dans la Chambre d'Ossenoed, dans le Nexus de Milchar ou dans la Crypte de Roncenoed
- Tentacule des Marais Déformé : cette Tentacule n'est pas un loot aléatoire : elle se trouve sur un rocher pile sur la route qui part de Ciheroche jusqu'au Camp du Temps Perdu, le rocher étant juste avant le Camp, sur la gauche ^^
- Gueule Hurlante Muette : elle se récolte dans une Gueule Hurlante normale mais plus grosse que d'habitude à ces trois endroit : dans le Passage de Corpourri, dans la Salle des Ronces à Brun-Terrier et dans l'Arène de Cann.
- Bol Mélangeur : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel conteneur :-)

3 - EUPHORIA

Se réveiller

Aimable Fanrien se promène à moitié à quatre pattes dans Euphoria : il refuse de dormir chez lui, les murs lui tomberont sur la tête !!!! Il vous demande de lui trouver un lit où il serait en sécurité. Et pourquoi pas dehors ? Demandez aux mendiants : ils vont indiqueront Uungor. En effet ce dernier accepte d'échanger son lit (avec un niveau de 70 minimum en affinité) MDR. Aimable est heureux : aucun mur ne pourra le tuer ! Il vous offre le parchemin Explosion de Puissance en récompense.

La Fourchette d'Horripilation

Ben oui hein ... Shéogorath qui vous accueille chez lui alors que vous n'auriez pas entendu parler de la Fourchette d'Horripilation, vous l'auriez trouvé limitée !!!

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, la Fourche d'Horripilation est ... une simple fourchette enchantée créée par Shéogorath ^^

Et si, elle est là, au rendez vous ! Il suffit juste de la trouver :-)

Grosse-Tête, un argonien, vous en parle. Il vous donne sa fourchette 'Charme de Grosse-Tête' et vous demande d'en parler à Bolwing, un mendiant. Bolwing vous explique que la Fourchette d'Horripilation est aux mains des hérétiques et des Zélateurs.

J'ai entendu une rumeur comme quoi il est possible d'approcher les zélateurs facilement si on porte une de leur robe ... ça tombe bien, j'en ai une dans mon inventaire :-)

Mais en arrivant au Camp Longuevent, j'ai préféré tuer tout le monde PTDR (bourrine dans l'âme ... non, on ne me changera pas !).

Et j'ai récupéré la Fourchette oui, on est d'accord, c'est une ... fourchette.

Non mais vous croyez que vous aller récupérer la vraie Fourchette d'Horripilation ???? PTDRRRRRRR

(en fait, moi, sur le coup, j'étais verte)

Grosse-Tête vous enseignera un point en Discrétion, en Lame ou en Alchimie. A vous de choisir son "secret".

Le travail n'est jamais fini

Tove l'Acharné est chez lui : il construit un "bateau-ciel" à l'étage ... à coup de hache MDR

Il a besoin de votre aide : il veut que vous lui trouviez des compas et des pinces ...

Donc pendant vos pérégrinations dans les Shivering Isles, pensez à les ramasser !

Il vous offrira 5 po par compas ou par pince mais ... il en voudra une bonne centaine !!!! Ben c'est pas simple croyez moi O-O

Après quand il n'en aura plus besoin ... il aura presque oublié son bateau-ciel ... car il se sera mis dans la tête de fabriquer une fourchette pliante ... Et le voilà qui démonte son bateau pour récupérer les charnières !!! UUUAAARRGH

3 - CRUELLEND

Tout est en place

Rannar-Ja est esclave de Cindanwe et il en a raz le bol !... Mais il ne vous fait pas assez confiance pour vous demander de l'aide. Il vous demande de parler à Kishashi : si elle vous fait confiance, alors, il aura confiance en vous en retour.

Kishashi ne vous fera confiance qu'en échange de 5 fèves ... ça tombe bien, ça en grouille autour de vous PTDR. Ensuite elle vous donne une vieille cuillère à remettre à Rannar-Ja.

Avec cette cuillère, Rannar-Ja a une totale confiance en vous LOL : il vous demande d'une part de mettre sans dessus dessous la maison de cindanwe et d'autre part de voler son carnet de notes.

Donner vous en à coeur joie ! Cette maison est trop ordonnée de toute façon : déplacez les objets d'un coffre à l'autre, mettez tout par terre, bref, faites vous plaisir ^^

Rannar-Ja vous donnera un Anneau de Défense Mentale ("levéllé") en remerciement :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 6	Réflexion des sorts 6 % Résistance à la magie 6 %	100
7 - 14	Réflexion des sorts 8 % Résistance à la magie 8 %	
15 - 24	Réflexion des sorts 10 % Résistance à la magie 10 %	
+ 25	Réflexion des sorts 12 % Résistance à la magie 12 %	

Vous recevrez aussi un livre d'entraînement ... Ce livre est aléatoire, alors vous pouvez sauvegarder juste avant et recharger si le livre ne vous convient pas ^^

4 - DÉDOUBLA

Le grand schisme

PTDR tout le monde est dédoublé dans ce village !!!! En fait, un mage a lancé un sort pour faire apparaître le côté Manien et le côté Démentien de chaque habitant ... qui se retrouvent dédoublés !!!

Vous devez parler à Horvic Bradour ... Si vous parlez au Horvik manien, il vous demandera de tuer les doubles démentiens et inversement, si vous parlez au Horvik démentien, il vous demandera de tuer les doubles maniens !

La récompense est sonnante et trébuchante.

5 - HAUTÉCROIX

La taxonomie de l'obsession

Mirili Ulven vous parle de ses recherches ... et en vous parlant, vous lui faite perdre son temps ! Mais avec un peu de persuasion (minimum 85), elle acceptera votre aide. Elle vous donnera une liste de tout ce qu'elle veut que vous lui apportez :

- Fruit d'Alocasia : se cueille sur un Alocasia, vous en avez dans Euphoria.
- Noyau d'Aster en fleur : se cueille sur une Fleur d'Aster (fleur violette en forme d'étoile à 6 branches ^^) que vous trouverez exclusivement dans la partie Mania de l'archipel (au nord).
- Goudron Noir : se cueille sur des gros champignons de couleur grise/noire appelés Pousse d'Hortimycos et qui poussent exclusivement dans la partie Démentia de l'archipel, au sud.
- Capuchon de Noyau de Bulle : c'est en fait un Capuchon de Carpophore qui se cueille sur le petit champignon Carpophore, vous en avez dans le Cimetière de New Shéoth (c'est la version démentienne de la Tête de Ver ^^).
- Putrescence Congelée : c'est en fait une Putrescence Gélatineuse qui se cueille sur Gigantéa Putride, une sorte de champignon marron à tâches vertes sans tige et qui se ne trouve que dans la partie Démentia de l'archipel, au sud (vous en avez au Cimetière de New Shéoth).
- Bave Digestive : c'est en fait du Suc d'Orque Digestif qui se recueille sur les Plantes d'Orca Létifer exclusivement dans la partie Démentia de l'archipel, au sud ; ce sont des espèces de champignon longs et hauts avec des pustules beurk
- Ichor d'Elytra : sur un Elytra !
- Tige de feu : c'est en fait une Tige de Flamme qui se cueille ... sur une Tige de Flamme LOL (ce sont des gousses orange fluo) et il y en a autour du trône de Shéogorath sinon il y en a dans toutes les grottes de la partie Mania de l'archipel (donc celles au nord).
- Tige de champignon : c'est en fait un Pied de Champignon qui se cueille ... sur un Pied de Champignon, une sorte de petit champignon blanc long et fin qui ne pousse que dans la partie Démentia de l'archipel (au sud donc). Vous en avez aussi au Creuset.
- Vessie gazeuse : c'est en fait une Ampoule de Varech Rouge qui se cueille sur du Varech Rouge et vous en avez dans Brun-Terrier.
- Ecorce de Gnarl : sur un Gnarl ^^
- Oeuf de Grummite : dans un Sac d'Oeufs de Grummite qu'on trouve dans leur grotte comme par exemple dans l'Incubateur de Ronce-Nœuds.
- Dent de molosse : sur un Molosse Ecorché, il y en a à Xalsem.
- Langue de Dévoreur : sur un Dévoreur ^^
- Spore Géant d'Hydnum Azuré : c'est en fait un Spore d'Hydne Géant Bleu qui se cueille sur les Hydne Azuréen, des champignons plats, qui poussent sur des arbres ou des rochers exclusivement dans la partie Mania de l'archipel (au nord), mais vous en avez aussi à Euphoria.
- Fève : c'est en fait de la Fève Aquatique qui se cueille sur les Gousse de Racine qui poussent dans l'eau exclusivement dans la partie Démentia de l'archipel (au sud), à Cruellande par exemple.
- Ecaille Pourrie : se cueille sur ... une Ecaille Pourrie et il y en a autour du trône de Shéogorath.
- Aileron de Scalon : sur un Scalon ^^
- Gueule Hurlante : se cueille sur ... une Guelle Hurlante, une grosse gousse, et il y en a plein dans Brun-Terrier.
- Moelle d'Informe : c'est en fait de la Moelle Osseuse qu'on récupère sur les Massacreurs.
- Tentacule des Marais : se cueille sur ... une Tentacule des Marais, des sortes de bidule qui pendent le long des rochers. On en trouve à l'entrée de Xedilian.
- Crochet d'Épine : se cueille sur ... un Crochet d'Épine, une sorte de gousse à épine que l'on trouve exclusivement dans les grottes situées dans la partie Démentia de l'archipel, au sud (par exemple, dans la Tanière des Racines Noires).
- Essence du Vide : c'est en fait l'Essence du Néant qui se récupère sur les Astronachs de Chair.
- Oeil de Guetteur : se cueille sur ... un Oeil de Guetteur, une sorte de gousse qu'on trouve dans les grottes comme Brun-Terrier par exemple.
- Atrophie de Lune : se cueille sur ... une Atrophie de Lune, une sorte de gousse bleu fluo. Il y en a dans la Tanière des Racines Noires, par exemple.
- Capuchon du ver : se cueille sur une Tête de Ver, un petit champignon violet. Il y en a à Euphoria (en gros, c'est la version manienne du Carpophore ^^).

Elle vous donnera 10 po par échantillon.

En parallèle, elle vous demandera de lui ramener certaines créatures.

Après 6 ingrédients apportés, elle vous demande de lui ramener un Jeune Baliwog. Elle vous vend (500 po) un sort de commandement de créature. En fait n'importe quel Baliwog fera l'affaire. Mirili en prendra soin : elle le paralysera et l'enfermera dans un enclos ^^

Après 12 ingrédients apportés, elle vous demande de lui ramener un Elytra. Même principe : il faut utiliser un sort de commandement de créature. Apparemment les mères et les matrones Elytras sont immunisées contre ce sort, par contre vous pourrez commander un Noble Elytra.

Ensuite, après 18 ingrédients apportés, elle veut un Gnarl. Les Vieux Gnarls sont immunisés contre le sort de commandement ; vous devrez donc lui ramener un Gnarl Vert.

Et enfin, après 24 ingrédients apportés, Mirili veut un Scalon à sa collection. Là, c'est plus ... long car les Scalons sont ballots sur terre et ils n'avancent pas vite LOL

A chaque fois vous serez récompensé en or ^^

Vous pourrez admirer la collection de Mirili dans l'enclos ^^

6 - VITALIS

Pour aider un héros

Pike a été Chevalier de l'Épine. Mais depuis qu'il a rencontré Zoé Mallène aux Shivering Isles, il ne veut plus rentrer à Cyrodiil. Il a perdu son médaillon au Bosquet Fétide et il vous demande de lui ramener.

Il vous offre un Bouclier de l'Épine en échange, qui est comme souvent "levélé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
1 - 4	Fortification de parade 5 pts Réflexion des sorts 10 %	14	13,50	110
5 - 9	Fortification de parade 8 pts Réflexion des sorts 12 %			
10 - 14	Fortification de parade 11 pts Réflexion des sorts 14 %			
15 - 19	Fortification de parade 14 pts Réflexion des sorts 16 %			
20 - 24	Fortification de parade 17 pts Réflexion des sorts 18 %			
25 - 29	Fortification de parade 20 pts Réflexion des sorts 20 %			
+ 30	Fortification de parade 23 pts Réflexion des sorts 22 %			

7 - VITHARN

Les fantômes de Vitharn

Arrivé sur place, vous vous retrouvez en plein dans une guerre entre fantômes ... Visiblement, les gentils sont en blanc-bleuté et les méchants-fanatiques-pas-beaux en verdâtre.

La porte d'entrée principale du donjon est verrouillée par une magie très puissante. Pas de soucis : il y a une autre entrée ! Si vous explorez les environs, vous trouverez une entrée menant aux Marais de Vitharn. Par ce chemin vous pourrez entrer dans le donjon.

Vous y serez accueilli par le Comte de Vitharn qui vous explique sa malédiction. Il vous demande bien sûr de l'aide : 4 de ses soldats ont besoin d'aide pour tuer les fanatiques et ainsi rompre cette malédiction.

En fouillant dans le donjon vous trouverez une dague magique spectrale, une poupée spectrale et un carquois de flèches spectrales.

Ensuite, allez dans "Vitharn Bailey" ... moi aussi j'en veux bien un verre avec un ros glaçon :-)

La malédiction se répète sans arrêt : des fanatiques arrivent, tuent les fantômes de Vitharn, actionnent une manivelle spectrale puis entrent dans le donjon. Ça ne dure pas très longtemps (1 minute pas plus).

Au milieu de ce ... bordel, vous ne risquez rien (en tout cas personne ne m'a frappé) et vous ne pouvez pas toucher les fanatiques.

Vous remarquerez devant la porte principale fermée par l'enchantement un brasero spectral : mettez-y la poupée ^^

Ensuite, à vous de rendre la dague magique au fantôme de Hloval Dreth (qui vous remerciera en vous pompant toute votre magie ...), le carquois de flèches au fantôme d'Althel (elle est en haut près d'une sorte de manivelle spectrale), et enfin parlez à

Désidératus pour lui dire ... que vous avez brulé sa femme.... du coup ce fantôme fou n'aura plus envie de "vivre" et se battra contre les fanatiques !

Autre possibilité : placez la poupée sur l'un des attaquants et Désidératus foncera dans le tas pour récupérer sa bien aimée XD

Autre précision : on peut donner la Pierre de Welkynd Fantomatique au lieu de la Dague à Hlloval et il ne pompera pas votre magie ;D (la pierre se trouve dans le mausolée).

Le plus *** c'est d'attendre que les fantômes réapparaissent LOL

Vous réussissez alors à tuer 3 fanatiques mais il en reste un 4ème. Pour cela, le comte vous donnera son heaume qui vous permettra d'aider les fantômes de Vitharn en tuant ce 4ème fanatique : celui qui actionne la manivelle spectrale.

Ouais super la malédiction est levée !

La récompense est que vous gardez simplement ce heaume ... qui n'est pas si mal que ça ^^ et il est levé :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
1 - 3	Fortification de parade et d'armure lourde 5 pts	14	13,50	110
4 - 7	Fortification de parade et d'armure lourde 6 pts			
8 - 11	Fortification de parade et d'armure lourde 7 pts			
12 - 16	Fortification de parade et d'armure lourde 8 pts			
17 - 22	Fortification de parade et d'armure lourde 9 pts			
+ 23	Fortification de parade et d'armure lourde 10 pts			