

## LES QUÊTES DES SANCTUAIRES DAÉDRIQUES

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

Dernière mise à jour le 19 Novembre 2009

Allez à la rencontre d'Ulène Hlervu, une habitante de Cheydinhal, et voici ce qu'elle vous dira quand vous l'interrogerez sur sa ville : *Vous vénerez peut-être les Neuf Divins ? Vous ont-ils jamais aidé ou fait du mal ? Bien sûr que non. Par contre, vénérez un seigneur daedra, et vous obtiendrez des résultats ... de mauvais résultats bien sûr, mais ils auront quand même des effets clairs et mesurables.*

Cet entretien est important car il va permettre aux liens "cultes daédriques" et/ou "sanctuaires daédriques" d'apparaître chez certains PNJs. En plus de cela, le sanctuaire d'Azura sera marqué sur votre carte.

Si non, il existe une autre façon pour que ces liens apparaissent : en lisant le livre *"Hérésie Moderne"* 📖. Et ce qui est bien, c'est que vous êtes obligés de le lire lors de la quête principale. En effet Martin va avoir besoin d'un artefact daédrique : il vous conseillera de lire le livre ce qui fera apparaître votre premier sanctuaire daédrique sur votre carte, à savoir celui d'Azura :-)

Pour trouver les sanctuaires, vous pouvez faire appel à la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil, ou vous pouvez vous servir de cette carte faite maison au choix ^^



## SOMMAIRE

- 1 - Le sanctuaire d'Azura
- 2 - Le sanctuaire de Sheogorath
- 3 - Le sanctuaire de Namira
- 4 - Le sanctuaire de Vaermina
- 5 - Le sanctuaire de Sanguin
- 6 - Le sanctuaire de Malacath
- 7 - Le sanctuaire de Meridia
- 8 - Le sanctuaire de Peryite
- 9 - Le sanctuaire Nocturne
- 10 - Le sanctuaire de Mephala
- 11 - Le sanctuaire de Molag Bal
- 12 - Le sanctuaire d'Hircine
- 13 - Le sanctuaire de Clavicus Vile
- 14 - Le sanctuaire de Boethia
- 15 - Le sanctuaire d'Hermaeus Mora

### 1 - LE SANCTUAIRE D'AZURA

*Azura est la Princesse Daédra de l'aube et du Crépuscule.*

Niveau minimum requis : 2

Marqueur sur votre carte : oui, en lisant le livre "*Hérésie Moderne*" 📖 lors de la quête principale ou en parlant à Ulene Hlervu à Cheydinhal.

Offrande : Mels Maryon vous explique de venir prier à l'aube ou au crépuscule avec de la poussière lumineuse dans votre inventaire. Azura s'adressera à vous : *J'ai vu votre nom, voyageur, et je l'ai entendu murmurer dans la pénombre. Je demande un service qui pourra rapporter célébrité et récompense. Il y a bien des années, cinq disciples tuèrent le vampire Dratik et les siens, mais tous furent infectés par cette créature ignoble. Conscients du sort qui les attendait, ils s'enfermèrent dans l'ancre du vampire. Leurs souffrances pèsent lourdement sur mes épaules. Rendez-vous à la mine saccagée. La porte vous sera ouverte. Apportez la paix de la mort à mes disciples et vous recevrez ma gratitude.*

Cheminement : Rien de particulier dans cette quête : il vous suffit juste de tuer tous les Frères Accablés de la Mine Saccagée. Vous trouverez d'ailleurs une "*lettre usée et passée*" 📖 sur l'un d'entre eux.

Récompense : *Merci, mortel. Leurs esprits sont libres, et désormais cinq bougies brûleront au-dessus de mon sanctuaire pour toujours en mémoire de leur sacrifice. Pour votre service, prenez ce souvenir, que vos actes figurent dans le livre du destin.* Et à vous l'Étoile d'Azura !

*L'Étoile d'Azura est une gemme spirituelle surpuissante que l'on peut utiliser indéfiniment !*

*Si vous venez ici alors que la quête "Sang de daédra" est en cours, vous trouverez des Feux Follets pas très loin qui vous permettront de looter de la poussière lumineuse plus facilement ^^*

### 2 - LE SANCTUAIRE DE SHEOGORATH

*Sheogorath est le Prince Daédra de la Folie. Ses adorateurs sont tous de vrais psychotiques ! Vous en avez un bel échantillon au pied de sa statue MDR*

Niveau minimum requis : 2

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul entre Leyawiin et Bravil.

Offrande : Ferul Ravel vous explique de venir prier un jour de pluie avec une laitue, du fil et une pierre spirituelle inférieure. Sheogorath s'adressera à vous mais son discours variera suivant si vous avez installé l'add-on Shivering Isle, si vous y avez commencé les quêtes, et même si vous les avez terminées. Cependant, son discours "neutre" est le suivant : *Un autre mortel ose faire appel à moi, et l'ennui m'envahit déjà. Mais assez parlé de moi. Parlons de vous. Je pourrais vous transformer en chèvre. Ou en petite flaque d'eau. Ou même en mauvaise idée. Je pourrais vous obliger à manger vos propres doigts. Ou vous*

*faire tomber amoureux d'un nuage. Je peux peut-être vous transformer en quelque chose d'utile. Voyons un peu. Il y a une petite communauté qu'on appelle Garde-frontière. C'est un endroit calme et tranquille... et d'un ennui sans nom. Vous allez leur rendre la vie intéressante. Ils sont très superstitieux. Pour eux, tout est un signe. Donnons-leur raison. Allez trouver leur shaman et posez-lui des questions sur la prophétie de K'Sharra. Faites en sorte que les deux premières parties de la prophétie s'accomplissent. Je m'occuperai du reste, c'est la partie la plus drôle. Allez, partez maintenant.*

**Cheminement** : Garde Frontière est un petit village habité par des Khajiits. Sur place, le Chaman Ri'Bassa vous renseigne sur cette fameuse prophétie qui comporte trois actes :

- **L'Invasion de Vermine** : Ri'Bassa pense que son village sera un jour envahi par des créatures porteuses de maladies ... Et si vous provoquiez une invasion de rat ? Ça tombe bien, on vend du Fromage-Qui-Pue-Grave à l'auberge (du fromage d'Olroy très exactement lol) ! Il est rangé dans une vitrine ^^ et il vous suffit ensuite de le placer dans la marmite placée sur un petit feu dehors. Les rats vont arriver en masse MDR. Le Chaman est affolé et il place de la mort aux rats un peu partout.
- **Le Fléau de la Famine** : Vous devez maintenant tuer le bétail du village. Simple : prenez la mort aux rats et placez-la dans l'auge des moutons ! Les moutons vont pas apprécier LOL
- **La Peste de la Peur** : Là, c'est Shéogorath qui va intervenir ... Il vous dit de vous placer au centre du village et d'admirer le spectacle : le ciel s'assombrit et devient rouge sang puis des chiens en flamme tombent du ciel, c'est trop fort, j'ai adoré XD

**Récompense** : Là encore son discours variera en fonction de votre avancée ou non dans les Shivering Isles ; je vous mets la phrase "neutre" : *Bonjour. Bonjour. J'espère que vous vous êtes autant amusé que moi. Tenez, prenez ça. C'est un petit jouet amusant. Maintenant, partez. Avant que je ne vous tue. Et à vous le bâton Wabbajack !*

*Ce bâton transforme les ennemis ciblés en une autre créature, du daedroth au mouton, en passant par le rat, le troll, l'ogre etc etc !*

*Pour ceux qui ont l'extension Shivering Isle, vous y trouverez le livre "Wabbajack" 📖.*

*Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale : Pluie de chiens brûlants !*



*A ce propos, le "mage un peu attardé tombant du ciel" n'est autre qu'un clin d'œil à Tarhiel dans Morrowind !!!*

### 3 - LE SANCTUAIRE DE NAMIRA

*Namira est la Princesse Daëdra associée aux araignées et aux insectes.*

**Niveau minimum requis** : 5

**Marqueur sur votre carte** : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul à l'est de Bruma.

**Offrande** : Hjolfrodi Le Busard vous dit que vous êtes bien trop beau pour invoquer Namira ... Alors devenez laid ! Comment ? En buvant de la Piquette pour faire baisser votre personnalité en dessous de 20 ^^ Et si votre Personnalité est vraiment très élevée, n'oubliez pas que vous pouvez boire plusieurs Piquettes (quoique pas plus de quatre mais ça devrait suffire) ! Namira s'adressera à vous : *Vous osez vous approcher de mon sanctuaire, enfant de la lumière ? Vous, qui marchez sur ce plan vous prélassant dans la lumière du soleil chaud et cruel ? Prouvez-moi que vous méritez ma faveur. Mes Oubliés vivent en paix à Anga depuis de nombreuses années. Ils me vénèrent dans l'ombre, heureux dans leur misère et leur crasse. Cependant, certains souhaiteraient éclairer leurs ténèbres. Des prêtres d'Arkay se sont ingérés dans leur misère noire. Je veux que vous aidiez mes Oubliés à tuer ces prêtres de la lumière. Jetez ce sort sur les prêtres. Permettez à mes pauvres Oubliés de tuer les intrus. Quand ce sera fait, je te récompenserai de tes efforts.*

**Cheminement** : Il n'y a rien de particulier, il faut partir pour Anga et lancer sur les Prêtres d'Arkay le sort Voile de Namira : Les Oubliés se déchaîneront alors sur eux LOL

**Récompense** : *Vous avez débarrassé mes disciples de l'obscurité parfaite. Les Oubliés sont libres de se complaire dans leur misère. Prenez mon anneau. Qu'il amène la douleur à ceux qui la souhaitent pour toi. Namira vous bénit. Et à vous l'Anneau de Namira !*

*Cet artefact a la particularité de renvoyer les dégâts et les sorts : l'attaquant subira les mêmes dommages que le porteur de cette bague !*

## 4 - LE SANCTUAIRE DE VAERMINA

*Vaermina est la Princesse Daédra des rêves et des cauchemars.*

Niveau minimum requis : 5

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Luther Broad, tenancier de la Pension de Luther Broad, à la Cité Impériale (il indiquera aussi celui de Mephala).

Offrande : Aymar Douar vous explique de venir prier avec une gemme spirituelle noire dans votre inventaire. Vaermina s'adressera à vous : *Nous nous rencontrons de nouveau, mortel, car nous nous sommes déjà rencontrés, que vous le sachiez ou non. Lorsque vous murmurez dans votre sommeil, c'est à moi que vous parlez. Lorsque vous vous éveillez en sueur, vous venez juste de quitter ma demeure. Je marche dans vos rêves ; je savoure vos cauchemars. Vous êtes maintenant à mon service. Le sorcier Arkved possède l'orbe de Vaermina... volé dans les rêves de mes adeptes et ramené dans le monde de l'éveil. Rendez-vous à sa tour, et récupérez mon orbe. Mais prenez garde, mortel. Dans mon orbe, Arkved a vu plus qu'il ne s'y attendait.*

Cheminement : Rien de spécial dans cette quête. La tour d'Arkved est très linéaire ; vous trouverez Arkved et l'Orbe dans ses quartiers de mort. Il a laissé une note 📄.

Récompense : *Mon orbe m'est revenu, et le cauchemar hantera Arkved jusqu'à sa mort. C'est juste. Vous avez fait vos preuves, mortel. Il est juste également que vous portiez mon symbole. Et à vous le bâton Crâne de Corruption !*

*Cet artefact dédouble l'ennemi ciblé et ce double aide le porteur du bâton dans les combats !*

## 5 - LE SANCTUAIRE DE SANGUÏN

*Sanguïn dit le Dépravé est un Prince Daédra hédoniste appréciant la débauche ... et les maisons closes LOL*

Niveau minimum requis : 8

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Falanu Hlaalu, la propriétaire de la boutique d'alchimie à Skingrad.

Offrande : Engorm vous explique de venir prier avec une bouteille de Cognac Cyrodiilien dans votre inventaire. Vaermina s'adressera à vous : *Ah... un autre mortel venu prier Sanguïn d'ajouter un peu de piment à une existence bien morose. J'aimerais que vous me rendiez un service. Le château de Leyawiïn est un lieu très sombre et ennuyeux. Sa maîtresse est d'humeur particulièrement sinistre, et demain elle donnera un autre de ses interminables dîners. Je voudrais que vous égayiez un peu la fête. Utilisez ce sort sur la comtesse et ses invités. Je pense que ça devrait rendre la soirée beaucoup plus intéressante. Vous devriez sans doute essayer de ne pas vous faire remarquer. Sinon, ils risquent de vous tuer. Oh, et la soirée est sur invitation seulement. Vous allez devoir trouver le moyen d'entrer. Amusez-vous bien !*

Cheminement : Devant la salle à manger, un garde vous interpellera. Vous devrez user de vos charmes et jouer avec la roue de la persuasion pour qu'il accepte de vous laisser entrer ! Les invités arriveront vers 18h et la Comtesse Caro, vers minuit. Si vers les 3h du matin elle n'est toujours pas là, n'hésitez pas à avancer le temps de 20h. Quand tout le monde est là, lancez le sort Dure Réalité et appréciez le spectacle MDR. Vous serez obligé de faire de la prison mais pas de panique : comme vous êtes, vous aussi, à poil, vous ne perdrez pas les objets volés qui trônaient dans votre inventaire ^^ . Pour passer votre peine de prison, il faut dormir sur la paillasse.

*Si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, fuyez voir un des maîtres de la guilde pour qu'il annule votre peine ! Et vous n'irez pas en prison ^^*

Récompense : *Un excellent succès, mortel ! Et on dirait que vous vous êtes également joint aux festivités. Tant mieux pour vous. Vous devriez être un peu moins sérieux. Vous trouverez votre équipement dans ce coffre là-bas. Et voici un petit quelque chose pour vous récompenser de vos efforts. Nous aurons peut-être une autre occasion de célébrer ça... En effet, toutes vos affaires sont dans le coffre ^^ et à vous le bâton Rose de Sanguïn !*

*Ce bâton permet l'invocation d'un daédra qui combattra au côté du porteur de la Rose.*

*Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale : Réunion mondaine gâchée !*



## 6 - LE SANCTUAIRE DE MALACATH

*Malacath est le Prince Daédra des Bannis, des Exclus et des Malédiction. Il serait aussi Malak, le dieu-roi des Orcs.*

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Pinarus Inventius, à Anvil.

Offrande : Shobob gro-Rugdush vous explique de venir prier avec de la graisse de troll dans votre inventaire. Malacath s'adressera à vous : *Vous avez apporté un cadeau. Très bien. Pas bête. Vous désirez quelque chose ? Alors, si vous n'êtes pas bête, faites ce que je vous dis. Le seigneur Drad m'a pris mes ogres. Il dit qu'ils lui appartiennent. Quel menteur ! Ils sont à MOI ! Le seigneur Drad a enchaîné mes petits frères pour les faire travailler dans les mines. Je n'aime pas ça. Rendez-vous sur le domaine du seigneur Drad. Libérez mes ogres et faites-les sortir de là ! D'accord ? Allez, au boulot ! Mais si vous êtes un Orc, il vous dira ceci : Beau cadeau ! Très bien. Et de la part d'un gentil Orque, en plus ! C'est doublement bien ! Les Orques sont malins. Ils savent que s'ils veulent quelque chose, il vaut mieux faire ce que dit le Patron. Alors, écoutez bien... Le seigneur Drad m'a pris mes ogres. Cette larve à la peau blanche dit qu'ils lui appartiennent. Quel menteur ! Ils sont à MOI ! Alors ce seigneur Drad a enchaîné mes petits frères pour les faire travailler dans les mines, et ça me rend fou. Donc... vous allez vous rendre chez le seigneur Drad. Libérez mes ogres et faites-les sortir de là ! Faites-le pour moi... parce que je suis le Patron.*

Cheminement : Si vous félicitez le Seigneur Drad sur l'esclavage, il sera fier de vous dire que ses ogres travaillent pour lui à la Mine Désolée. Mais vous pouvez aussi lui dire que l'esclavage ne devrait pas exister et dans ce cas, c'est auprès de sa femme qu'il faudra connaître le nom de la mine d'exploitation (avec une affinité d'au moins 70). Sur place, il y a 6 gardes. Les ogres sont regroupés dans deux cages que vous pouvez crocheter ou ouvrir avec les clés que les gardes ont sur eux. Une fois les gardes morts et les ogres libérés, ces derniers prennent Drad en esclave LOL

Récompense : *Beau travail ! Les ogres n'appartiennent qu'à MOI ! Et j'ai réglé son compte à cet asticot ! Drad est à la botte des ogres ! Faites-lui bouffer la poussière ! Mouah-hah-hah ! Vous avez mérité un cadeau. Continuez comme ça. Et soyez gentil avec mes petits frères ! Et à vous le marteau Volendrung !*

*Volendrung est un marteau qui a été forgé par les Dwemers. C'est plus tard que les Princes Daédras se sont appropriés son pouvoir.*

## 7 - LE SANCTUAIRE DE MERIDIA

*Meridia est la Princesse Daédra dépositaire de l'énergie vitale. Elle a été vénérée par les Ayléides : elle a béni Umaril, dernier roi-sorcier, lui donnant une nature semi-daédrique et semi-ayléide. Cette bénédiction n'a pas permis à Pélinal de le vaincre entièrement lors de la prise de la Tour d'Or Blanc par Alessia. Ses serviteurs sont les Auroriens : vous croiserez ses créatures daédriques lors de votre quête Les Chevaliers des Neuf.*

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul à l'ouest de Skingrad.

Offrande : Basil Ernarde vous explique de venir prier avec un vestige de mort vivant dans votre inventaire (ainsi, de l'ectoplasme, de l'engrais osseux ou de la chair de mort conviendront tout à fait ^^). Meridia s'adressera à vous : *Par les détritius du profane, je suis attirée. Et par votre offrande, vous avez indiqué votre intérêt pour le profane, créature mortelle. Les morts-vivants sont des créatures immondes, une offense à l'ordre naturel des choses. Certains de mes rivaux éprouvent du plaisir à créer ces abominations. Mais ce n'est pas le cas de Méridia. Je veux que ces créatures soient détruites. Il y a des nécromanciens au fond de la grotte hurlante. Ils sont cachés derrière une porte. Ils pillent les tombes pour trouver de quoi remplir les rangs de leurs armées de morts-vivants. Trouvez ces nécromanciens. Éliminez-les, eux et leurs abominations. Faites-le et vous aurez la gratitude de Méridia.*

Cheminement : Rien de particulier, faut massacrer tout le monde ^^

Récompense : *Bien joué ! Ces créatures étaient un affront à la vie et elles ont payé pour leurs actes. Prenez cet anneau et partez avec ma bénédiction. Et à vous l'Anneau Khajiiti !*

*L'Anneau de Khajiit est particulièrement apprécié des voleurs ...*

## 8 - LE SANCTUAIRE DE PERYTÉ

*Peryté est le Prince Daédra qui donne des petits commandements, en s'occupant du "petit personnel" de l'Oblivion.*

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul le long de la Rivière Silverfish.

Offrande : Il n'y en a pas ! Tous les adeptes de Peryté sont figés ! Vous avez juste à lui parler : *Celui-ci bouge ! Un changement bienvenu. Alors, créature mortelle, vous avez trouvé mon sanctuaire et vu mes disciples. Ils me font honte. Ces idiots ont jeté un sort dans l'espoir de m'appeler jusqu'à eux. C'était orgueilleux et stupide, et non sans conséquences. Mes disciples sont prisonniers entre deux mondes ; leurs corps se trouvent ici sur ce plan, et leurs âmes dans Oblivion. Je vous demanderais de réunir leur corps et leur âme. Je vous emmènerai au plan d'Oblivion dans lequel ils sont prisonniers. Trouvez leur âme. Quand vous les aurez toutes récupérées, je vous ramènerai ici. Revenez me voir quand vous serez prêt.*

Cheminement : Rien de spécial, il faut arpenter l'endroit pour trouver les adeptes et leur parler.

Récompense : *Vous avez ramené mes disciples, créature mortelle. L'ordre naturel est restauré et je vous en remercie. Peut-être ont-ils appris que toucher un prince Daédra est pure folie. Prenez ceci, avec ma bénédiction. Qu'il vous apporte l'ordre. Et à vous le bouclier Briseur de Sort !*

*Brise-sort protège entièrement son porteur des jeteurs de sorts.*

*Sachez que les fidèles sont ... immortels !!! Alors donnez vous en à cœur joie et acharnez vous sur eux ! Vous pourrez augmenter vos talents d'arme, vos talents d'attaque en magie, et même votre discrétion !!! C'est-y pas beau tout ça ^^*

## 9 - LE SANCTUAIRE NOCTURNE

*Nocturne est une Princesse Daédra aussi appelée Reine de la Nuit. Elle est vénérée par les voleurs. Un de ces artefacts, le Capuchon Gris, lui a été dérobé par Emer Darelloth qui devint alors le premier Renard Gris.*

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Alvel Uvenim de la Guilde des Mages de Leyawiin.

Offrande : Mor gra-Gamorn vous lance presque un défi ... Oseriez-vous vous approcher de Nocturne ?! Et si vous l'osez alors Nocturne s'adressera à vous : *La nuit entre étrangers. Des secrets dans l'obscurité. Nocturne est ici. Mais mon œil est aveugle et noyé, dérobé dans son sanctuaire, et caché dans des eaux noires. Dérober un dieu est fortement déconseillé. A Leyawiin, deux Argoniens se croient cachés, mais l'œil les a vus. Trouvez ces voleurs dans la ville qui enjambe les eaux. Découvrez où ils ont caché mon œil. Récupérez l'œil de Nocturne, créature mortelle, et ramenez-le moi, et vous gagnerez ma faveur.*

Cheminement : A Leyawiin, si vous questionnez un garde, il vous dira que Weebam-Na et Bejeen ont fait un super coup et qu'ils auraient volé un gros trésor ... Vous les trouverez tous les deux dans la maison de Weebam-Na et évidemment qu'ils nieront de connaître l'Œil de Nocturne. Mais si vous les espionnez, ils parleront de la Grotte de la Marée !

Récompense : *Mon œil m'a été ramené, et je vois à nouveau dans l'obscurité qui est votre monde. Nous nous moquons des voleurs, car leur perte est amère. Prenez ceci, créature mortelle. Ceci vous ouvrira les secrets des endroits sombres. Et à vous la Clé Squelette !*

*Cette clé permet d'ouvrir toutes les serrures sans aucun effort !*

*Attention, lorsque vous récupérez cette clé, si votre talent Sécurité est de 60 ou plus, vous ne pourrez plus l'augmenter (car il arrivera à 100 ou plus). Je vous conseille donc de la retirer de votre inventaire, le temps de passer maître dans l'art du crochetage, puis de la récupérer et à vous 140 points en Sécurité ^^*

## 10 - LE SANCTUAIRE DE MEPHALA

*Mephala le Tisseur (ou la Tisseuse) est le(la) Prince(esse) Daédra appelé(e) l'Androgyne. Avec l'aide de Boethia, il(elle) a mis en place les Grandes Maisons Dunmers sur Morrowind. Il (elle) a aussi fondé la Morag Tong et la Confrérie Noire.*

Niveau minimum requis : 15

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Luther Broad, tenancier de la Pension de Luther Broad, à la Cité Impériale (il indiquera aussi celui de Vaermina).

Offrande : Dredena Hlavel vous explique de venir prier entre minuit et l'aube avec une solanacée dans votre inventaire. Mephala s'adressera à vous : *Appelez-moi "Tisseuse". Il suffit de tirer une seule maille pour que le tissage se défasse. Dans Bleaker's Way, deux familles, Nordique et Dunmer, vivent en parfaite harmonie. Mais sous la surface se cachent des dissensions secrètes. Tuez les chefs des deux familles. Dissimulez des preuves pour faire croire que l'autre famille est coupable. Et ne vous faites pas prendre. Soyez rusé. Ne gêchez pas mon plan. Et ne mourez pas... cela gêcherait tout. Ha-ha-ha-ha !*

Cheminement : Bleaker's Way est le village d'Austèrebourg en français. Kirsten l'aubergiste est bavarde : le village est dirigé par Nivan Dalvilu et Hrol Ulfgar (et ils se respectent mutuellement). La technique est simple :

- Volez la dague de rituelle de Nivan Dalvilu (chez lui sur une commode),
- Volez la bague de famille d'Ulfgar (chez lui à l'étage sur une table),
- Tuez Nivan et mettez sur lui la bague d'Ulfgar,
- Tuez Ulfgar et mettez sur lui la dague de Nivan,
- Retournez parler à Kirsten (ou à n'importe qui d'autre) pour lui parler des meurtres !

Récompense : Bravo, petit tisseur. Qu'y a-t-il de plus joli à voir que des amis se faisant la guerre ? Réjouissez-vous des dissensions que vous avez provoquées, créature mortelle. Savourez l'essence divine d'un complot bien mené. Et voici une petite aiguille pour vous aider à coudre vos propres tapisseries achevées. Et à vous la Lame d'Ebène !

*Cette épée possède un véritable pouvoir de vampirisme en absorbant la vie des assaillants !*

## 11 - LE SANCTUAIRE DE MOLAG BAL

*Molag Bal est le Prince Daédra de la Conspiration, comme Boethia, mais bien que ce soient deux ennemis jurés. Il est à l'origine des morts-vivants et des vampires dans le Nirn (et donc sur Tamriel).*

Niveau minimum requis : 17

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver au sud est de Chorrol.

Offrande : Amir vous explique de venir prier avec une peau de lion dans votre inventaire. Molag Bal s'adressera à vous : *Une autre créature mortelle est venue exécuter mes ordres. Je ne souhaite que souffrances et mort. Vous m'apporterez les deux. Je veux voir un homme mené à bout. Et poussé. Vous trouverez Melus Petilius près de la maison de Brindle. Un homme bon. Un homme honorable. Il me dégoûte. Il a prêté serment : ne jamais brandir à nouveau une arme sur un autre homme. Je veux qu'il rompe ce serment et soit perdu à jamais. Vous le laisserez vous tuer avec ceci : la masse d'armes maudite. Comme vous le faites pour moi, je vais sauver votre pauvre vie. Probablement. Hors de ma vue !*

Cheminement : Si vous questionnez Torbal le suffisant, il vous explique que Melus à renoncer aux armes et à toutes formes de combat depuis la mort de sa femme. Le seul moyen de provoquer Melus pour qu'il vous frappe est de poser la Masse Maudite par terre près de la tombe de sa femme et de lui donner un coup de poing ! Il sera outré de votre geste sur ce lieu saint et vous tuera avec la masse. Attention, c'est long ... et pensez à enlever votre armure pour que ça aille plus vite ^^ ... et de mettre la difficulté au max !!

Récompense : *On dirait que vous avez accompli la tâche qui vous avait été attribuée. Bien joué. Encore un homme maudit. Encore une âme perdue. Mais vous obtiendrez quand même votre prix, non ? Je pense que ça valait le coup... pas vous ? Continuez comme ça, petite créature mortelle. Et à vous la Masse de Molag Bal !*

*La Masse de Molag Bal est aussi appelée la Masse du Vampire. C'est une masse de prédilection pour les mages ! Et c'est bien évidemment un artefact ^^*

## 12 - LE SANCTUAIRE D'HIRCINE

*Hircine est le Prince Daédra appelé aussi le Chasseur.*

Niveau minimum requis : 17

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Ontus Vanim sur la Place Talos à la Cité Impériale (il indiquera aussi ceux de Vaermína et de Mephala).

Offrande : Vajhira vous demande si vous êtes une proie ou un chasseur ... Un chasseur évidemment ! Elle vous explique alors de venir prier avec une peau de loup ou d'ours dans votre inventaire. Hircine s'adressera à vous : *Invocé par la proie. Le lièvre s'accroupit devant le museau du renard. Peut-être devrais-je vous mettre à l'épreuve, être mortel. Vous faire chasser pour mon plaisir. Dans la grotte d'Harcane se trouve une carrière qui vaut la poursuite. Nommée la première, apprivoisée la dernière, la licorne y court en toute liberté. Rapportez-moi la corne de cette créature, être mortel. Si vous l'osez.*

Cheminement : Rien de particulier ici, il faut tuer la licorne :-( qui est gardée par trois Minotaures du Bosquet.

Récompense : *Oui, chasseur, faites votre offrande. Avez-vous goûté à sa chair et bu son sang ? Ne gâchez jamais une dépouille. Vous m'avez fait plaisir, chasseur. Prenez ce souvenir et portez-le bien. Ensuite, prenez votre proie et murmurez mon nom. Et à vous la Cuirasse en Peau du Sauveur !*

*La Cuirasse en Peau du Sauveur est faite de la propre peau d'Hircine. Il l'offre en général en récompense du gagnant de sa Grande Chasse.*

## 13 - LE SANCTUAIRE DE CLAVICUS VILE

*Clavicus Vile (ou Vil Clavicus) est un Prince Daédra qui accorde pouvoir et puissance aux mortels. Il est souvent représenté avec son chien Barbas.*

Niveau minimum requis : 20

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver au sud ouest de la cité Impériale.

Offrande : Ma Raska vous explique de venir prier avec 500 po sur vous. Clavicus Vile s'adressera à vous : *Un mortel ! Merveilleux ! C'est toujours un plaisir. Peut-être me rendriez-vous un service, mortel. En échange d'une récompense. C'est un marché équitable, non ? Vous me rapporterez une épée, une épée très spéciale. Elle contient l'âme d'Umbrá, un héros auquel j'ai eu affaire autrefois. Apportez-moi l'épée et je vous récompenserai avec mon Masque. Vous ne trouverez pas de meilleur marché, mortel. Entamez votre recherche à la porte de Pell.*

Cheminement : A la Porte de Pelle, on vous dira qu'Umbrá se terre dans les ruines ayléides de Vindasel. Le chien de Clavicus Vile, Barbas, va vous accompagner : *Oui ? Hé ! Faites attention ! Dans votre meute. Le chien. Je vous jure, vous les héros, vous ne comprenez pas très vite... Bien. J'ai obtenu ton attention. Je suis Barbas, le valet de Clavicus Vile. Même si je n'ai pas toujours été valet, et si mon nom n'a pas toujours été Barbas. J'ai aussi été Rougegarde. Pendant un moment, j'ai été un galopin, je faisais des affaires avec les Orques. Mais, à présent, je suis son valet et je sers le seigneur Clavicus. Si je peux me permettre un conseil. Vous avez fait une mauvaise affaire. Cet Umbrá-pas recommandé. ça tourne toujours mal quand il s'en mêle. Clavicus a toujours fermé un peu les yeux là-dessus. Et ça finira mal cette fois-ci, aussi. Mieux vaut laisser tomber. Repartez. C'est ce qu'il y a de mieux à faire.*

*Relisez bien cette phrase "Pendant un moment, j'ai été un galopin, je faisais des affaires avec les Orques." ... Oui les joueurs de Morrowind auront tilté ... Souvenez-vous de ce galopin dans le Manoír Ghorak à Caldéra !!!!*

Si vous décidez de partir en paix de Vindasel, Barbas vous dira : *C'est votre seule chance, mon ami. Laissez tomber. Pourquoi ne retournerions-nous pas au sanctuaire pour informer Clavicus que le marché est annulé ? Il sera certainement un peu dissuadé, mais vous n'en mourrez pas. Du moins, c'est ce que je pense. ça vous laisse de meilleures chances que d'y arriver. Bien joué, petit. Mieux vaut laisser certaines choses tranquilles. Retournons dans le sanctuaire. Je vais arranger les choses avec le gros. Il comprendra certainement.*

Si vous décidez de combattre pour récupérer Umbrá et accessoirement l'armure complète en ébonite LOL, Barbas vous dira : *Je vous préviens : ne rapportez pas cette épée à Clavicus. Elle le perdra, c'est certain. Je veux dire, pas complètement : c'est encore un prince Daédra et tout le reste. Écoutez, gardez l'épée si vous voulez. La décision est votre. Mais ne la rendez pas à Clavicus. Parfois, il ne sait pas ce qui est bon pour lui.*

Vous avez donc le choix entre rendre l'épée ou la garder !

**Récompense** : Si vous n'avez pas l'épée, Clavicus Vile vous dira : *Vous voudriez renier notre accord ? Vous osez me prendre à la légère ? Prenez garde, mortel. Clavicus Vile vous observe, désormais. Et il attend...* Mais si vous l'avez et que vous voulez la garder alors il se mettra en colère : *Vous oseriez vraiment ?!! Nous avons conclu un marché, petit héros. Vous seriez prêt à déclencher ma colère pour une petite épée de rien du tout ? Je vais vous surveiller, mortel. Et j'attendrai. Et enfin, si vous voulez échanger l'épée contre son artefact : Excellent ! Une petite épée de rien du tout avec une petite âme de rien du tout contre un Masque digne d'un dieu. C'est vous qui vous en tirez mieux dans ce marché, mortel. Et maintenant, j'ai du travail. Allez-vous en. Peut-être vous ferai-je de nouveau demander...* Ainsi, à vous Umbra ou le Masque de Clavicus Vile !

Après ça, le chien vous saluera : *Eh bien. Ravi d'avoir fait votre connaissance, petit. Je redeviens son valet. Et vous... bonne chance, ma foi. J'ai connu pire.*

Umbra, ou Épée des Ombres, a la capacité de capturer l'âme des ennemis qu'elle frappe.

Le Masque de Clavicus Vile accorde à son porteur une beauté et une forte personnalité, ainsi que l'attention de son entourage.

## 14 - LE SANCTUAIRE DE BOETHIA

Boethia est le Prince Daédra des Complots, des Mensonges et de la Conspiration. Il fut à l'origine des Grandes Maisons Dunmers sur Morrowind.

**Niveau minimum requis** : 20

**Marqueur sur votre carte** : oui, en vous adressant à Borba gra-Uzgush dans son magasin à Cheydinhal.

**Offrande** : Hækwon vous explique de venir prier avec un cœur de daédra dans votre inventaire. Boethia s'adressera à vous : *Pourquoi m'appellez-vous ? Vous ne faites pas partie de mes fidèles. Espérez-vous rejoindre mes élus ? Vous allez devoir faire vos preuves, mortel. Je vais ouvrir une porte pour vous vers l'un de mes royaumes dans Oblivion. Allez prendre votre place dans mon Tournoi des Dix Sangs. Si vous survivez, vous serez récompensé. Si vous échouez, votre âme m'appartient.*

*Si vous avez terminé la quête principale et que toutes les portes d'Oblivion sont fermées et que tous les daédras sont rayés de Cyrodiil, alors sachez que vous pourrez acheter un cœur de Daédra à l'Ingrédient Principal à la Cité Impériale ^^*

**Cheminement** : Rien de particulier ici, il faut éliminer tous les Elus de Boethia. Il vous guide dans son épreuve. Petit détail pratique : j'ai poussé beaucoup de mes adversaires dans la lave LOL

**Récompense** : *Je vous salue, Elu ! Remporter mon Tournoi des Dix Sangs est un grand honneur. Prenez Lamedor, enfoncez-le dans vos ennemis, et offrez leur âme à ma gloire. Et à vous l'épée Lamedor !*

*Lamedor aurait été forgée par les Dragons puis offerte à un grand chevalier qui aurait juré de les protéger.*

## 15 - LE SANCTUAIRE D'HERMAEUS MORA

Hermaeus Mora (ou Herma-Mora) est le Prince Daédra gardien de la Connaissance et de la Mémoire, l'Homme des Forêts. Il est aussi le frère de Mephala.

**Niveau minimum requis** : 21

**Marqueur sur votre carte** : oui, quand vous aurez terminé les 14 quêtes des 14 sanctuaires daédriques, et que la quête "Gang de daédra" donnée par Martin lors de la quête principale est en cours ou terminée, alors Casta Flavus viendra vous annoncer qu'Hermaeus Mora vous attend (il viendra après votre sommeil !).

**Offrande** : Hermaeus Mora s'adressera à vous : *Je vois que vous avez servi mes frères, et voilà qu'à présent vous venez me servir. Je suis Hermaeus Mora. Le passé, le présent et l'avenir ne font qu'un pour moi. Mes disciples cherchent à réaliser une divination. À cette fin, ils ont besoin d'âmes, une pour chacune des races douées de raison. Vous les leur fournirez. Je vous donne un sort pour emprisonner ces âmes. Revenez me voir quand vous aurez fini. À ce moment-là, je prolongerai votre voyage sur votre vrai chemin.*

**Cheminement** : Hermaeus Mora vous donne sa gemme spirituelle et son sort de capture d'âme. Il n'y a plus qu'à arpenter tout cyrodiil à la recherche des différentes races ! Pour ma part, je me suis acharnée dans les campements où on trouve pas mal de bandit (qui repop en plus). Les grottes où se terrent les nécromanciens sont pas mal non plus. Sinon, vous pouvez aussi capturer les âmes des adversaires de l'arène si vous faites les quêtes, ou encore ceux des adorateurs des sanctuaires daédriques. Bref, il y a de nombreuses possibilités ^^

**Récompense** : *Vous m'avez bien servi et cela me ravit. Je vous donne l'Oghma Infinium. Le savoir que j'ai enseigné aux Xarxes est consigné à l'intérieur. Lisez-le et vous en saurez plus sur vous-même. Partez, à présent. Lisez et retenez bien tout. Et à vous le livre Oghma Infinium !*

*Les connaissances inscrites par Xarxès dans ce livre sont si nombreuses, que quiconque manipule le livre et le l'utilise voit ses capacités démultipliées. Dans le culte altmer, Xarxès est le Dieu des Ancêtres et des Savoirs Cachés ; il fut le scribe d'Auri-El le Dragon du Temps, aussi connu sous le nom d'Akatosh*

Ce livre vous augmentera de 10 points deux de vos caractéristiques et trois de vos talents selon le paragraphe que vous lirez. Évidemment, vous ne pouvez lire qu'un seul des trois paragraphes du livre :

Le Chemin de l'Acier	Le Chemin de l'Ombre	Le Chemin de l'Esprit
Force	Rapidité	Intelligence
Rapidité	Agilité	Volonté
Lame	Discretion	Invocation
Armure Lourde	Sécurité	Destruction
Arme Lourde	Armure Légère	Guérison

**ATTENTION** : les 10 points d'augmentation sont aussi attribuées aux caractéristiques/talents qui ont déjà atteint les 100 ! Ainsi, soit vous profitez d'augmenter vos talents/caractéristiques les plus faibles, soit vous attendez d'avoir atteint le maximum puis vous lisez le livre ^^