

## SHIVERING ISLES - LA QUÊTE PRINCIPALE

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

Dernière mise à jour le 18 Février 2009

Shivering Isles est une extension qui va vous permettre (enfin !) de rencontrer Shéogorath, Prince Daédra de la Folie :-)

Sa folie est à la fois comme "sombre" et à la fois comme "joyeuse". Je veux dire par là qu'il utilise sans arrêt des comparaisons. Par exemple, il vous dira ce style de phrase : *Mais j'aime d'autres chants, comme celui des oiseaux ou des os qui craquent.*

Shéogorath réside dans les Shivering Isles, Son plan d'Oblivion. L'archipel est, comme son Seigneur, divisée en deux :

- **Mania** au nord/nord ouest : terre colorée peuplée de créatures colorées, des arbres en fleur, des champignons de couleur ... limite paradisiaque. Les habitants vivent à Vitalis et à Hautecroix.
- **Dementia** au sud/sud est : terre noircie peuplée des mêmes créatures mais elles sont sombres, les arbres sont comme brûlés et des racines surgissent du sol. Les habitants vivent à Sombrebourbe et à Cruellande.

New Shéoth la capitale est aussi divisée en deux :

- **Creuset** est la partie de Dementia dirigée par la Duchesse Syl : ville sombre, boueuse, sale, gardée par les Vils Séducteurs (ou Mazkens), créatures daédriques de l'armée de Shéogorath.
- **Euphoria** est la partie de Mania dirigée par le Duc Thadon : ville colorée, égayée par des fleurs, gardée par les Saints Dorés (ou Auréals), créatures daédriques de l'armée de Shéogorath.
- **Le Sacellum d'Arden Sul** est le temple situé entre les deux villes.

Au fil de vos découvertes, vous apprendrez à appréhender les maniens "joyeux" et les démentiens "sombres", à comprendre la schizophrénie du Dieu Fou.

Votre rôle sera d'aider Shéogorath : il cherche un Champion Mortel pour accomplir une mission périlleuse ^^

### La porte de la Baie du Niben

Une porte étrange s'est ouverte dans la Baie du Niben alors allez-y faire un tour :-)

Dès que vous arrivez, un dunmer du nom de Belmyne Dreleth sort de cette porte étrange complètement affolé ... Il menace même de tuer tout le monde ! Le garde de Bravil Gaius Prentus se jette sur lui et le tue. Puis il vient vers vous et vous met en garde : tous ceux qui y sont passés par cette porte reviennent fous (quand ils reviennent ...) !

Puis une voix retentit : celle de Shéogorath ! Il est furieux contre ce dunmer ! Il dit : *Indigne, indigne, indigne ! Chair mortelle inutile. Sac à fumier ambulante ! Bel effort, cela dit. Dommage qu'il soit mort. Ces choses-là arrivent. Qu'on m'amène un champion ! Qu'il déchiquette la chair de mes adversaires ! Un champion mortel pour piétiner les entrailles de mes ennemis ! Vraiment, entrez. Les îles sont merveilleuses en ce moment. Le moment parfait pour une visite.*

Ah comme ça, Shéogorath cherche un Champion ? Moi, je me suis dit : "y a po plus folle que moi" alors ZOU, j'y suis allé !

Vous arrivez dans une petite pièce avec un bureau sur lequel est posé le livre "*La Folie de Pélégus*" à côté d'un métronome qui balance ... Haskill vous dit de vous asseoir.

Il se présente : c'est le Chambellan du Seigneur Shéogorath. Il vous explique qu'il cherche un champion. C'est pourquoi Il a ouvert un portail entre Son monde (l'Oblivion) et le votre (le Mundus). Ce portail n'est pas une agression comme les différentes portes d'Oblivion que vous avez fermées lors de la quête principale. Il n'a pas l'intention d'envahir le Mundus, Il invite simplement les mortels qui s'en sentiraient capables à devenir Son Champion. Ainsi si vous vous sentez de taille : il vous suffit de *choisir* de franchir les Portes de la Folie ... ou pas !

*Et oui, dans les Shivering Isles, beaucoup de vos actions se feront sous forme de choix ! Et dès le début, Haskill vous met dans le bain LOL : à aucun moment Shéogorath ne vous obligera à faire tel ou telle action. Vous devrez toujours choisir de votre plein gré !*

Cependant, ce premier *choix* est évident ... Sinon elle ne vous sert à rien cette extension MDR

Quand vous aurez accepté, la petite pièce se désagrège en de nombreux papillons colorés XD

Le village de Colmur est devant vous. Il vous faut trouver le moyen de passer les Portes de la Folie ^^

## A travers l'Orée de la Folie

Et voilà, vous avez *choisi* d'accepter :-)

Lorsque vous vous dirigerez vers les Portes de la folie, vous surprendrez une conversation entre Felas Sarandas et Shelden. Ils discutent sur un groupe d'aventuriers qui est parti tuer le Gardien des Portes. Puis ils courent admirer le spectacle alors suivez-les !

Ouhaou quel beau Gardien !... Ça vous en bouche un coin hein ??? Cet astronach de chair géant massacre sous vos yeux tout le monde !!! Ils volent dans les airs XD

À partir de ce moment, vous avez trois possibilités pour passer les portes.

La première est évidente : vous foncez dans le tas ! Si votre niveau est élevé et si votre équipement est bon, vous n'aurez aucun problème à tuer le Gardien ^^

La deuxième possibilité est la suivante. Chelden ou Felas vous parleront de Jayred Veines-de-Glace, un chasseur qui aurait trouvé le moyen de tuer le Gardien des Portes. Jayred a besoin de passer par les Portes de la Folies (les os l'appellent derrière les portes !) et il acceptera donc de vous aider à tuer le molosse. Pour lui, le seul moyen d'en venir à bout est de le tuer avec ses propres os. Ça tombe bien, il y a un cadavre de gardien mort qui gît dans les Jardins de la Chair et des Os ! Attention, là-bas, vous y serez accueilli par 3 Massacreurs, ils sont très beaux mais aussi assez puissants ^^ . Ainsi quelques heures plus tard, les flèches seront prêtes et le Gardien, mort LOL

La troisième possibilité est la suivante. Dredhwen, la tenancière de l'auberge La Bourse Dispensieuse (mdr le nom) vous dira que le Gardien des Portes tue tout le monde sauf Relmya Verenim. Vous la trouverez à l'étage : c'est elle qui a créé le Gardien. Sur le bureau, vous pouvez lire une lettre adressée à Shéogorath 📧. Dans cette lettre vous apprenez que Nanette serait l'apprentie de Relmya ... Et si vous alliez l'interroger ? Avec une forte affinité elle finit par vous avouer que le Gardien est sensible aux Larmes de "sa mère" ! A minuit, Relmya vient rendre visite à "son fils" : elle pleure car Shéogorath ne la remarque pas beaucoup la pauvre (avec tout ce qu'elle fait pour lui !). Elle part en laissant un mouchoir imbibé de ses larmes par terre ... qu'il vous suffit de prendre pour concocter trois poisons ^^ . Non mais z'avez pô honte de tuer le bébé à sa mémère !!!

Ainsi, vous trouverez sur lui 2 clés : celle de Mania et celle de Démentia.

Haskill arrive. Il vous félicite et vous explique la géographie de l'archipel :

- Démentia est complètement sombre même les créatures et les végétaux sont de couleur grise et noire, et les citoyens démentiens habitent Sombrebourbe et Cruellande.
- Mania est plus coloré et lumineux ainsi que les créatures, les arbres et les fleurs, et les citoyens maniens habitent Vitalis et Hautecroix.

Vous devez donc entrer dans les Shivering Isles mais il va vous falloir faire ... un *choix* ! Par quelle porte ?

Si vous choisissez de passer par la Porte de Mania, vous recevrez le sort Bénédiction de Mania (un puissant sort de frénésie) et si vous choisissez de passer par la Porte de Démentia, vous recevrez le sort Bénédiction de Démentia (un puissant sort de démoralisation) ... Eh oui c'est la seule différence MDR

*Vous recevez l'un ou l'autre des sorts au premier passage de porte (vous ne pouvez donc pas avoir les deux ^^) ... Ensuite libre à vous de passer par la porte de Mania ou celle de Démentia ! Ben vi, vous avez les deux clés ! Le monde derrière les portes est le même ^^*

Shéogorath vous attend dans son Palais, à New Shéoth. Il vous offre le collier Charité de la Folie en récompense, qui est "levillé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 6	Résistance au feu, au froid et à la foudre 7 %	50
7 - 14	Résistance au feu, au froid et à la foudre 10 %	100
15 - 24	Résistance au feu, au froid et à la foudre 13 %	150
+ 25	Résistance au feu, au froid et à la foudre 16 %	200

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une copie de tête du Gardien des Portes exposée sur un socle :)*

## Une meilleure souricière

Shéogorath vous donne sa première mission. En effet, vous avez tué le Gardien des Portes pour entrer mais du coup ... de nombreux aventuriers vont rappliquer sur l'archipel ! Et Shéogorath ne veut pas d'eux. Il vous demande alors de réactiver Xedilian.

*Il commencera aussi à vous parler de Jyggalag, le Prince Daédra de l'Ordre. En effet, à la fin de chaque ère (et c'est le cas car la lignée des Septim n'existe plus ^^), Jyggalag se met en route vers les Shivering Isles : cette invasion s'appelle la Marche Grise.*

Xedilian est une forteresse qui possède un Résonateur de Jugement : une sorte de cristal géant qui attire et piège les aventuriers. Shéogorath vous donne le "Manuel de Xedilian" 📖 ainsi que l'Atténuateur du Jugement pour que vous compreniez mieux ce que vous devez faire.

*Si vous interrogez Shéogorath sur lui, il vous dira une chose à retenir : "Oui ? C'est à moi que vous parlez ? Je suis lui, il est moi. Il est d'autres aussi, mais c'était il y a longtemps. Non ?"*

Depuis son inactivation, la forteresse a été envahie par les Grummîtes. Leurs chamans se sont emparés des cristaux de focalisation : il suffit de les tuer et de les récupérer sur leurs bâtons puis de les placer sur le Lapis du Jugement. Il y en a 3 en tout. Ensuite, vous pourrez activer le Résonateur du Jugement avec l'Atténuateur du Jugement que vous a donné Shéogorath.

Un portail de téléportation est accessible, vous pouvez sortir d'ici ^^

## L'appât

Ah ben non raté :-( vous êtes téléporté auprès de Kiliban Nyrandil ... vous êtes toujours dans Xedilian LOL

Il vous remercie d'avoir remis en route le Résonateur de Jugement. Grâce à vous Xedilian est enfin opérationnelle ! Les aventuriers curieux n'ont qu'à bien se tenir ^^

Oh ben tient ça tombe bien ! Trois malheureux aventuriers sont arrivés ! Kiliban vous demande de vous en occuper : à vous de choisir ce que vous voulez qu'ils subissent !!! Les aventuriers vont passer dans trois chambres successives où ils subiront trois épreuves gniarkgniarkgniark :-)

Dans la Chambre de Conversion, vous avez le choix entre :

- faire envahir la salle par de très nombreux minuscules Gnarls qui tueront Lewin.
- rendre géant le petit Gnarl placé au milieu qui rendra fou Lewin.

Dans la Chambre d'Avarice, vous avez le choix entre :

- mettre un piège de feu devant le trésor qui tuera le mage Syndelius.
- faire tomber du ciel des milliers de clés qui rendra le mage fou.

Dans la Chambre d'Anathème, vous avez le choix entre :

- ressusciter les zombies qui tueront Grommok le guerrier.
- rendre Grommok à l'état de fantôme qui deviendra fou à l'idée de ne plus pouvoir se battre.

*Quelque que soient vos choix, ça ne changera en rien le cours de l'histoire :-)*

Kiliban Nyrandil vous donnera le butin ramassé sur les aventuriers en récompense à savoir une lame que possédait Grommok ainsi que son journal 📖 ; de plus dans le coffre, vous trouverez le collier Talisman de Soutien "levellé" (non aléatoire) en plus d'autres objets aléatoires.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Détection de vie sur 20 pieds Plume 15 pts Respiration aquatique	75
5 - 10	Détection de vie sur 30 pieds Plume 25 pts Respiration aquatique	
11 - 14	Détection de vie sur 40 pieds Plume 35 pts	

	Respiration aquatique
15 - 19	Détection de vie sur 50 pieds Plume 45 pts Respiration aquatique
20 - 24	Détection de vie sur 60 pieds Plume 55 pts Respiration aquatique
25 - 29	Détection de vie sur 70 pieds Plume 65 pts Respiration aquatique
+ 30	Détection de vie sur 80 pieds Plume 75 pts Respiration aquatique

Cette lame de Grommok est une épée particulière : le jour, entre 6h du matin et 18h, elle s'appelle *Croc du Matin* et possède un enchantement de dégâts de feu ; et la nuit, entre 18h et 6h du matin, elle est *Croc du Soir* et possède un enchantement de dégât de froid. D'autre part, si vous tuez au moins 12 créatures alors elle passera au niveau supérieur et se nommera "*Croc du Matin Extra*" ou "*Croc du Soir Extra*" et son enchantement sera renforcé ! L'énorme avantage est qu'à chaque transformation, sa charge d'enchantement et son état reviennent à leurs valeurs maximales ! Vous n'aurez donc jamais à la recharger ni à la réparer ^^ ... Bien sûr cette épée est "levillée" !

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Croc du Matin (Extra)	1 - 4	Dégâts de feu 3 pts (Absorption de santé 1 pts)	50 (55)	19	7	60
	5 - 9	Dégâts de feu 5 pts (Absorption de santé 2 pts)	54 (55)	23	12	110
	10 - 14	Dégâts de feu 7 pts (Absorption de santé 3 pts)	66 (60)	31	17	220
	15 - 19	Dégâts de feu 9 pts (Absorption de santé 4 pts)	65 (64)	35	19	900
	20 - 24	Dégâts de feu 11 pts (Absorption de santé 5 pts)	70 (70)	39	21	1 800
	25 - 29	Dégâts de feu 13 pts (Absorption de santé 6 pts)	75 (74)	43	23	3 250
	+ 30	Dégâts de feu 15 pts (Absorption de santé 7 pts)	80 (80)	47	25	2 750

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Croc du Soir (Extra)	1 - 4	Dégâts de froid 3 pts (Absorption de magie 1 pts)	50 (66)	19	7	60
	5 - 9	Dégâts de froid 5 pts (Absorption de magie 2 pts)	55 (55)	23	12	110
	10 - 14	Dégâts de froid 7 pts (Absorption de magie 3 pts)	66 (60)	31	17	220
	15 - 19	Dégâts de froid 9 pts (Absorption de magie 4 pts)	65 (65)	35	19	900
	20 - 24	Dégâts de froid 11 pts (Absorption de magie 5 pts)	70 (70)	39	21	1 800
	25 - 29	Dégâts de froid 13 pts (Absorption de magie 6 pts)	75 (75)	43	23	3 250
	+ 30	Dégâts de froid 15 pts (Absorption de magie 7 pts)	80 (79)	47	25	2 750

Il est temps de retourner auprès de Shéogorath !

Mais au moment de sortir, des sorts de cristaux surgissent du sol ! Trois créatures bizarres apparaissent et vous attaquent, vous et Kiliban !

*Ces créatures daédriques sont des Chevaliers de l'Ordre. Elles apparaîtront toujours auprès de ces Cristaux en forme d'Obélisque. Elles possèdent sur elles des Cœurs de l'Ordre que je vous conseille de ramasser et de garder ^^*

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un bout du Cristal de Focalisation exposé sur un socle :)*

## Comprendre la folie (début)

Pour vous remercier, Shéogorath vous enseigne le faible pouvoir qui invoque son Chambellan Haskill. Je vous conseille vivement de faire appel à lui non seulement pour des conseils mais surtout parce qu'il est une mine de connaissance et il vous en apprendra beaucoup :-)

Il vous demande d'ailleurs de l'invoquer deux fois de suite alors qu'il est déjà près de vous **MOUARE** quel joueur ce Shéogorath !

Il vous demande ensuite d'aller voir Syl, la Duchesse de Démentia, et Thadon, le Duc de Mania, afin de ... comprendre la Folie des Shivering Isles ^^

*Les 2 quêtes suivantes peuvent donc se faire simultanément !*

## La Dame de Démentia

*Syl, la Duchesse de Démentia, est une personne sombre et méfiante. Elle considère tout le monde comme un ennemi potentiel.*

La Duchesse veut savoir qui complotte contre elle. Elle vous nomme Grand Inquisiteur et vous demande de trouver les complotteurs à l'aide de Herdir, spécialiste en tortures en tout genre :-)

il vous suivra et assurera le sale boulot LOL

*J'ai commencé par interroger Kithlan car c'est ce qu'il est dit dans la quête mais vous pouvez tout à fait parl... enfin je veux dire torturer n'importe qui et vous arriverez forcément vers Anya ^^ en fait il y a plusieurs moyens de terminer cette quête. Voici mon cheminement :*

Par qui commencer ? Eh bien si vous allez torturer Kithlan, ce rougegarde assis près de la Duchesse Syl ??? Bien évidemment, il ne sait rien ... On s'en moque ! Torturez-le !!! Il supplie qu'il ne sait rien !!! Il vous le jure !... Ben voyons ... C'est un menteur ! Encore une décharge !!! Ah tient la mémoire lui revient d'un coup : il n'est pas au courant d'un quelconque complot mais il trouve Anya bien nerveuse ces temps-ci ...

Anya Herrick niera évidemment à son tour mais un peu d'électricité bien placée et hop : elle vous avoue que Ma'zaddha est venu la voir pour lui dire qu'il fallait renverser Syl !! Elle est terrifiée : si elle avait refusé, elle se serait fait tuer car elle était au courant du complot et si elle acceptait, c'est Syl qui pouvait la tuer !

Ma'zaddha est un khajit qui habite au Creuset. Il refuse d'avouer quoi que ce soit ... il supportera toutes les décharges électriques du monde et il ne dira rien ! A vous d'être plus malin : continuez de torturer les habitants du Creuset ... Vous en trouverez bien un qui vous dira que Ma'zaddha et Nelrène se retrouve la nuit pour discuter ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire : suivez les la nuit pour surprendre leur conversation ! :-)

*Avant cela, je vous conseille de dire à Herdir de rentrer au Palais (ou de vous attendre dans un coin). En effet, même si vous vous mettez en mode discrétion voire même en invisibilité, Ma'zaddha et Nelrène apercevront Herdir et se sépareront avant que vous ayez pu entendre leur conversation.*

Effectivement, vers minuit, Ma'zaddha rencontre Nelrène derrière sa maison : vous avez votre preuve du complot ! Du coup, pris sur le fait, Ma'zaddha avoue tout : il tentait de participer au meurtre de Syl ! En effet, il vous explique que la Duchesse et Thadon ... fricotent ensemble ! C'est impensable pour les Démentiens ! Deux ennemis jurés qui se fréquentent ! Il vous dit que Nelrène est dans le coup, certes, mais qu'elle reçoit des ordres de quelqu'un d'autre. Il vous promet de se renseigner et vous donne rendez vous chez lui le lendemain à minuit.

Par contre, de son côté, malgré qu'elle ait été prise sur le fait, Nelrène n'avouera rien. Pour elle, cette conversation ne fait pas office de preuve.

Le lendemain à minuit, vous trouverez Ma'zaddha mort chez lui. Il a une clé qui ouvrira son placard : vous trouverez la dague de Nelrène et un billet  prouvant l'implication de Muurine.

Nelrène vous confirmera que c'est Muurine qui est derrière tout ça.

Quant à Muurine, elle se moque qu'elle ait été découverte. Pour elle, Syl doit mourir pour avoir "fait alliance" avec l'ennemi !

Syl sera ravi que vous ayez trouvé la coupable ; elle vous donne rendez vous dans la salle de torture. Muurine est dans une cage ... Syl arrive et se fera une joie de prononcer sa mise à mort !!! Puis Syl vous ... épargnera OUF LOL. Elle vous nomme membre de la cour de Démentia et vous offre l'arc Borderuine en récompense.

Borderuine est un arc unique qui possède un enchantement aléatoire :

CHANCE	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	PRIX
1 %	Paralysie sur 15 s	80	10	12	500
9 %	Paralysie sur 1 s				
10 %	Silence sur 20 s				
20 %	Démoralisation 100 % sur 20 s				
30 %	Frénésie 100 % sur 30 s				
30 %	Fardeau 100 pts sur 20 s				

Vous trouverez sur Muurine une note Liturgie des Duellistes  ainsi qu'une clé. Le Club des duellistes se réunissent la nuit sur les toits pour se dueller entre eux !

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une petite Cage d'Inquisiteur exposée sur un socle :)

## Dépendance

Thadon, le Duc de Mania, est un artiste. Cet hédoniste aime le sexe, la drogue, et toute sorte de plaisirs.

Le Duc vous engage une conversation étonnante. Il est content de vous voir, il a vraiment besoin de vous pour retrouver le Calice d'Inversion. Il vous explique que ce Calice a la propriété d'annuler les effets de la Malrosée ... Il rajoute "*Maudite soit cette femme !*" ... Puis il divague sur une relation *passionnelle* et *interdite* avec une personne de la cour de Démentia ... Vous l'avez deviné : il parle de Syl !

Apparemment, elle aurait profité de ce moment intime pour lui voler le Calice ... Thadon ne peut donc plus prendre de la Malrosée ! Et les effets et la dépendance sont désastreux ! Il a besoin du Calice pour annuler cette dépendance et ainsi en prendre à volonté sans y laisser la vie !

Grand-Oeil, l'intendante argonienne de la Maison de Mania, vous expliquera où trouver le Calice : dans Brun-Terrier.

Vous ne pourrez pas aller directement au Sanctuaire de Brun-Terrier : vous serez obligé de passer par une membrane sous un arbre (entrée plus à l'ouest). Cette membrane ne s'ouvrira que si vous mangez de la Malrosée !

Vous trouverez cette substance sur les élytras des environs ^^

La Malrosée vous provoquera deux Euphories qui augmenteront votre Intelligence, votre Force et votre Agilité de 20 points (2 x 10 quoi ^^). Au bout de 45 secondes, une des deux Euphories disparaîtra ce qui baissera votre précédent bonus d'Intelligence, de Force et d'Agilité de 10 points. Puis, après à nouveau 45 secondes, la deuxième Euphorie disparaîtra et le manque commencera à se faire sentir. Ce manque de Malrosée ira en s'aggravant toutes les 45 secondes, il y a quatre stades de manque :

- **Manque de Malrosée** : atténuation d'Agilité, de Force, d'Intelligence et de Chance de 5 points chacun.
- **Manque douloureux de Malrosée** : atténuation de 5 points de toutes vos caractéristiques.
- **Manque blessant de Malrosée** : atténuation d'Endurance, de Rapidité et de Volonté de 5 points chacun et d'Agilité, de Force, d'Intelligence et de Chance de 10 points chacun.
- **Manque invalidant de Malrosée** : atténuation de 10 points de toutes vos caractéristiques et de 10 points de santé.
- **Manque ruineux de Malrosée** : atténuation d'Endurance, de Rapidité et de Volonté de 10 points chacun et d'Agilité, de Force, d'Intelligence et de Chance de 15 points chacun et de 15 points de santé.

Le Calice est gardé par des drogués dans le Sanctuaire de la Décadence.

Thadon vous remerciera sans aucune récompense excepté qu'il vous intègre à la cour de Mania LOL

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le Calice d'Inversion exposé sur un socle :)

Dans la Salle des Ronces, fouillez pour récolter une Gueule Hurlante Muette dans une Gueule Hurlante. Cet ingrédient étonnant sera exposé au Musée des Curiosités au Creuset ^^

## Comprendre la folie (fin)

Et voilà, vous avez compris la folie des Shivering Isle : un Duc drogué qui fricotte en secret avec une Duchesse paranoïaque ... Mais bon le but était de faire partie des deux cours !

## La flamme froide d'Agnon

Maintenant Shéogorath vous parle de la Grande Torche : elle représente un symbole de réconfort auprès des habitants de l'archipel. Et le problème est qu'elle s'éteint à chaque fois que la Marche Grise est en route ! Les habitants sont alors "perturbés" et rejoignent les rangs de Jyggalag !

Shéogorath va vous en dire un peu plus de ce qu'il attend de vous : *"Vous allez empêcher la Marche grise en devenant Moi."* ... Rien que ça ! Il vous dit que Jyggalag arrive et qu'il doit donc partir ! Pourquoi ? Il ne l'explique pas encore, il dit que c'est juste *"une des règles"*. Il vous explique que la Grande Torche doit être rallumée pour éviter que trop de ses sujets rejoignent les rangs de la Marche Grise en devenant des Prêtres de l'Ordre. En effet, ce sont les Prêtres qui font fonctionner les obélisques et donc qui font apparaître les Chevaliers de l'Ordre.

*Pour arrêter Jyggalag, Shéogorath vous dit qu'il vous donnera Son pouvoir ... Et vous met en garde de ne pas le perdre car il est très difficile à retrouver LOL*

Bref, il vous envoie à Cylarne pour aller chercher la Flamme d'Agnon nécessaire à allumer la Grande Torche.

Le problème ... Ahem ...

Le problème est qu'il y a deux camps de serviteurs tous les deux aussi dévoués mais ... qui ne peuvent pas se piffrer !

D'un côté les Auréals ou Saints Dorés, dirigés par l'aumazl Kaneh et son lieutenant Mirel : ils gardent l'Autel de l'Extase.

D'un autre, les Mazkens ou Vils Séducteurs, dirigés par la grakedig Ulfri et son lieutenant Stela : ils gardent le second autel qui doit être allumé, l'Autel du Désespoir.

Seuls les serviteurs immortels de Shéogorath sont autorisés à allumer la flamme des autels. Vous devrez donc *choisir* d'aider une des deux factions ! Ce *choix* ne changera pas le cours de l'histoire ^^

Avant toute chose, parlez aux deux gardiennes des lieux, Vika la Mazken et Chuna l'Auréale pour qu'elles vous donnent les clés de Cylarne et qu'elles vous laissent passer. Elles s'inclineront devant un mortel envoyé par Shéogorath ! Toutes deux vous demanderont d'aller voir leur chef respectif.

Ainsi du côté des Mazkens, la Grakedrig Ulfri a posté ses hommes devant l'entrée principale de Cylarne. Cette entrée est donc fortement protégée et piégée.

Du côté des Auréals, vous surprenez une conversation entre l'Aumazl Kaneh et son lieutenant Mirel au sujet de l'existence d'une seconde entrée : d'après Mirel, si les Auréals passent par les Profondeurs de Cylarne, ils ont une chance de prendre l'ennemi par derrière sans qu'il s'y attende ... Mais Kaneh réfute ce plan trop dangereux. Vous pouvez vous rendre dans les profondeurs : effectivement l'endroit est désert ... Je n'y ai croisé qu'un seul garde Mazken ^^

Vous vous rendez compte que vous avez plusieurs *choix* possible ...

Vous *choisissez* d'aider les Auréals : vous devez donc insister auprès de Kaneh afin qu'elle envoie ses troupes dans les Profondeurs. Les Mazkens seront pris par surprise !

*Cependant vous pouvez peut-être aussi parler des Profondeurs à Ulfri qui y enverra des gardes, puis dire à Kaneh de passer par la porte principale où les défenses seront plus faibles ! Je n'ai pas essayé cette possibilité ^^*

Vous *choisissez* d'aider les Mazkens : dites alors à Ulfri d'envoyer des défenses dans les Profondeurs puis mentez à Kaneh en lui disant que l'endroit est peu surveillé. Les Auréals iront droit dans le piège !

*Mais vous pouvez aussi y aller à la bourrin et parler à l'une ou l'autre des commandante en engendrant la bataille dans l'entrée principale :-)*

Quelque soit votre *choix*, la commandante adverse sera tuée. Puis celle que vous avez *choisi* d'aider se sacrifiera pour allumer l'Autel.

Ensuite, il ne vous reste plus qu'à vous enflammer dans la Flamme d'Agnon ... Ma naaan pas de panique : elle est FROIDE :-D

Maintenant dirigez-vous vers la Sacellum d'Arden-Sul. Vous rencontrerez Arctus, le prêtre de Démentia, et Dervenin, le prêtre de Mania. Chacun tenteront de vous convaincre d'allumer leur torche. Là encore, à vous de *choisir* quelle torche allumer ... Celle de Mania ? Ou celle de Démentia ?

Si vous allumez celle de Démentia, Arctus vous offrira la Tenue d'Intrigue "levellée" en récompense :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 4 pts	10
5 - 10	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 5 pts	
11 - 14	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 6 pts	
15 - 19	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 7 pts	
20 - 24	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 8 pts	
25 - 29	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 9 pts	
+ 30	Fortification de chance, de rapidité, de sécurité et de discrétion 10 pts	

Si vous allumez celle de Mania, Dervenin vous offrira la Tenue d'Arden-Sul "levellée" en récompense :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification d'intelligence et de volonté 5 pts Résistance à la paralysie 10 % Bouclier 7 %	10
5 - 10	Fortification d'intelligence et de volonté 6 pts Résistance à la paralysie 15 % Bouclier 10 %	
11 - 14	Fortification d'intelligence et de volonté 7 pts Résistance à la paralysie 20 % Bouclier 13 %	
15 - 19	Fortification d'intelligence et de volonté 8 pts Résistance à la paralysie 25 % Bouclier 16 %	
20 - 24	Fortification d'intelligence et de volonté 9 pts Résistance à la paralysie 30 % Bouclier 19 %	
25 - 29	Fortification d'intelligence et de volonté 10 pts Résistance à la paralysie 35 % Bouclier 22 %	
+ 30	Fortification d'intelligence et de volonté 11 pts Résistance à la paralysie 40 % Bouclier 25 %	

*Ce sont les seules différences de ce choix, le cours de l'histoire n'en sera pas changé ^^*

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le Heaume d'Ulfri ou le Heaume de Kaneh exposé sur un socle :)*

## Le rituel d'accession

Shéogorath sera là, assis sur un prie-dieu. Il vous applaudit :-)

Après avoir été intégré dans les deux cours de New Shéoth, après avoir rallumé la Grande Torche symbole de réconfort, Il vous demande maintenant de contrôler une des deux Maisons. Vous devez donc *choisir* de prendre la place de Syl, Duchesse de Démentia, ou de Thadon, Duc de Mania ...

Et cette fois-ci, ce *choix* changera très légèrement le scénario ^^

Et les récompenses vont aussi légèrement changer, dans l'ordre vous recevrez :

Maison de Démentia	Maison de Mania
Invocation de Vil Séducteur 60 s	Invocation de Sainte Dorée 60 s
Invocation de Sainte Dorée 120 s	Invocation de Vil Séducteur 120 s
Armure de Sainte Dorée et son Heaume (lourde)	Armure de Vil Séducteur et son Heaume (légère)

## VOUS DECIDEZ DE DIRIGER LA MAISON DE DEMENTIA

Vous avez choisi de succéder à la Duchesse Syl de Démentia, voici la suite du scénario :-)

Pour la maison de Mania, voir page 18 ^^

### Le rituel de Démentia

Arctus, le prêtre de Démentia, vous en dira un peu plus sur Arden Sul, le Ténébreux Trompeur : *"Comme c'est arrivé il y a des années, mon seigneur Arden-Sul suspecta la présence d'un traître dans son entourage. Refusant de finir du mauvais côté de la lame, il réunit sa troupe, ici, dans le Sacellum. En empoisonnant le vin du sacrement, Arden-Sul supprima tous les conspirateurs. Oui. Ensuite, il leur arracha le coeur et lut la vérité dans leurs ventricules, tel le plus grand des haruspices. N'ayant pu déceler la trahison dans leurs coeurs, Arden-Sul fut bouleversé et se donna la mort comme il la leur avait donnée. C'est ainsi que le Rituel de l'Accession au trône de Démentia vit le jour."*

Il vous explique ensuite ce que vous devez faire pour succéder à Syl : *"Pour régner sur Démentia, le coeur du chef actuel doit être extrait et porté à l'autel d'Arden-Sul, dans le Sacellum. Ceci fait, je pourrai sacrer le porteur du coeur duc ou duchesse. Ensuite, il ne manquera plus que la bénédiction de notre seigneur Shéogorath."*

Vous devez donc tuer Syl, rien que ça :-)

Arctus vous confie (de vous à lui lol) que depuis la tentative d'assassinat, Syl se terre dans ses quartiers et est devenue plus que jamais méfiante. Anya serait quant à elle plus que dévouée à sa Duchesse, histoire de se racheter. Quant à Kithlan, il se méfie de Syl.

Anya Herrick n'acceptera de vous aider qu'avec une affinité de 60 minimum : elle part vers les appartements de Syl pour y distraire les gardes.

Avec Kithlan, même chose, une affinité de 60 minimum est requise pour qu'il vous aide : il vous donne la clé des appartements de Syl.

Sur le lit de Syl ... vous trouverez un beau mannequin revêtu de sa robe MDR ! Syl vous a dupé ! Elle s'est enfuie par Xirethard ! Vite, trouvez la statue qui ouvrira le passage vers les ruines ! (c'est sur le plan ...)

Tuez tout ce qui bouge et surtout l'ex-duchesse de pacotille :-) et n'oubliez pas sa superbe masse Brisenerfs ^^ (dont l'enchantement varie en fonction de votre niveau) :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Dégâts de foudre 6 pts Vulnérabilité à la foudre 12 % sur 0 s	65	20	15	60
5 - 9	Dégâts de foudre 9 pts		30	17	125

	Vulnérabilité à la foudre 18 % sur 0 s				
10 - 14	Dégâts de foudre 12 pts Vulnérabilité à la foudre 24 % sur 0 s		40	19	200
15 - 19	Dégâts de foudre 15 pts Vulnérabilité à la foudre 30 % sur 0 s		50	21	430
20 - 24	Dégâts de foudre 18 pts Vulnérabilité à la foudre 36 % sur 0 s		60	23	800
25 - 29	Dégâts de foudre 21 pts Vulnérabilité à la foudre 42 % sur 0 s		70	25	1 500
+ 30	Dégâts de foudre 24 pts Vulnérabilité à la foudre 48 % sur 0 s		80	29	5 000

*Oui oui, vous avez bien lu "sur 0 s" ... c'est une énième erreur de la part des développeurs. Par conséquent la vulnérabilité à la foudre n'est jamais activée sur cette arme !*

Vous n'avez plus qu'à placer son cœur sur l'autel d'Arden-Sul et à l'activer.

Shéogorath est fier de sa nouvelle duchesse de Démentia et .... mais vous entendez des cris !?! Thadon arrive, en personne, furieux ! Vous avez tué SA Syl ! Il quitte Shéogorath, et part s'enrôler chez Jyggalad en tant que Prêtre ! Le traite !

Vous recevez en récompense l'Anneau de Souveraineté "levélé" et le grand pouvoir d'invoquer un Vil Séducteur.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Caméléon 8 % Fortification d'endurance 5 pts Résistance au poison 25 %	150
5 - 10	Caméléon 12 % Fortification d'endurance 5 pts Résistance au poison 30 %	
11 - 14	Caméléon 16 % Fortification d'endurance 10 pts Résistance au poison 35 %	
15 - 19	Caméléon 20 % Fortification d'endurance 10 pts Résistance au poison 40 %	
20 - 24	Caméléon 24 % Fortification d'endurance 15 pts Résistance au poison 45 %	
25 - 29	Caméléon 28 % Fortification d'endurance 15 pts Résistance au poison 50 %	
+ 30	Caméléon 32 % Fortification d'endurance 20 pts Résistance au poison 55 %	

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le Cœur de Syl exposé sur un socle :)*

*D'autre part le décor du Sacellum d'Arden Sul sera un peu changé à la sauce de Démentia ^^*

## Reprendre l'Orée

Thadon, dans sa colère, a dit que l'Orée était déjà prise par l'ennemi. Shéogorath vous envoie donc là-bas en urgence pour que vous trouviez un moyen de les repousser.

Sur place, l'endroit n'est plus que désolation : de nombreux cristaux jalonnent l'Orée. Brrrr ben si c'est ça l'Ordre, c'est pô drôle !!!

La grakendo Udic vous explique que les Chevaliers de l'Ordre sont très nombreux, et qu'ils arrivent par vagues. La Flèche de Colmur a été activée et elle pense qu'elle est la source de l'invasion des Chevaliers de l'Ordre, une sorte de portail.

Cependant, dans un premier temps, elle vous demande de l'aider à contrer la prochaine vague : vous avez le *choix* entre placer vous même vos soldats ou la laisser faire. Puis, quand tous les Chevaliers de l'Ordre sont tués, Udric vous demande de descendre dans les ruines de Xeddefen qui s'étendent sous Colmur : d'après elle, vous y trouverez la source du pouvoir de la Flèche.

Au cœur des ruines, vous trouverez effectivement la fameuse Flèche. Vous trouverez aussi Shelden paumé ! Il vous demande que vous le sortiez de là.

Pour désactiver le cristal géant (la Flèche), il vous suffit juste d'y placer 3 Cœurs de l'Ordre et la surcharge le fera ... exploser !!!

Tout s'écroule ! Vite Fuyez !!! Enfin ... fuyez doucement quand même car ... il vaut mieux que tout s'écroule et passer par dessus les pierres que de tout prendre sur la tête ! Enfin, moi, j'dis ça, j'dis rien :-)

À un moment donné, vous devrez actionner un bouton qui ouvrira une grille un peu plus loin, mais elle se refermera aussitôt que vous l'aurez franchies et Shelden se retrouvera derrière MDR ... Il se moque de vous "*vous faites une belle escorte*" qu'il vous dit LOL mais il vous assure qu'il va trouver un autre chemin. Continuez à avancer, vous le croiserez derrière une autre grille :-)" *comment ça va de votre côté ?*" qu'il vous demande ... je rappelle que tout s'écroule PTDJR

Enfin, vous voyez la sortie, Shelden vous attend dehors ... sans aucune reconnaissance ARG

Il ne vous reste plus qu'à retrouver Udric puis Shéogorath.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un Heaume de Chevalier de l'Ordre exposé sur un socle :)

Shéogorath sera de plus en plus ... comme presque affolé ... Si vous lui parlez de Jyggalag (qui par ailleurs est nommé "Jambes de Célérité" dans sa boîte de dialogue ... traduction de BIIIIP), il vous dira : "*S'il est en chemin, Je m'en vais. Je dois dire que je ne suis déjà plus tout à fait Moi-même. Pas vraiment quelqu'un d'autre... mais pas vraiment Moi non plus.*"

## Recréation du Gardien des Portes

Shéogorath veut que l'Orée soit à nouveau gardée : un nouveau Gardien des Portes devrait pouvoir contenir une partir des Chevaliers de l'Ordre qui ont envahis l'Orée.

Il vous envoie donc à Xalsem parler à Relmya Verenim, la créatrice du Gardien des Portes afin qu'elle en conçoive un autre. J'ai adoré cet endroit, un véritable musée de la torture :-)

Relmya vous demande 4 ingrédients : de la Liqueur de Sang, de la Moelle Osseuse, de la Membrane de Derme et de l'Essence de Souffle que vous trouverez dans les Jardins de la Chair et des Os. Elle vous donne aussi la clé de son Fort qui vous permettra d'entrer directement par l'Entrée Secrète plutôt que de faire tout le tour ^^

La Liqueur de Sang se trouve dans la Piscine des Larmes de Sang (charmant LOL). L'Essence de Souffle est la plus sympathique à trouver : il faut suivre le souffle (qui murmure ^^) dans la Grotte de Susurration. Enfin la Membrane de Derme et la Moelle Osseuse sont dans la Serre du Corpusculum.

Vous retrouverez son apprentie, Nanette Don. Si, lors de la toute première quête, vous avez utilisé le secret des Larmes de Relmya pour tuer le gardien, alors elle refusera toute conversation avec vous ! Apparemment, Relmya a du la torturer de douleur pour obtenir un aveu XD

D'autre part, vous pouvez exiger que Relmya arrête ses expériences sur la douleur auprès des victimes. Elle vous défiera et vous proposera de prendre leur place. Si vous résistez à son sort, alors vous recevrez les Menottes de Douleur en récompense :-)

ENCHANTEMENT	VALEUR
Atténuation d'endurance et d'intelligence 10 pts Fortification de force et de volonté 5 pts	500

Ensuite Relmya Verenim vous demande de *choisir* une paire de jambe, un bras gauche, un bras droit, un torse, une tête et un cœur pour son futur rejeton.

En fait, les parties du corps du Gardien que vous allez choisir vont vous permettre d'obtenir certains grands pouvoirs :-)  
voici donc la liste :

Partie du Corps		Grand Pouvoir
Tête	Casque de puissance	Fortification de Force 20 pts sur 60 s
	Esprit colérique	Fortification de Volonté 20 pts sur 60 s
Torse	Poitrine de vie	Fortification de Santé 100 pts sur 60 s
	Poitrine de magie	Fortification de Magie 100 pts sur 60 s
Cœur	Cœur de plaie partagée	Réflexion de Dégâts 20 % sur 30 s
	Cœur de sort tourné	Réflexion de Sorts 20 % sur 30 s
Bras gauche	Bras de pare-feu	Bouclier de Feu 20 % sur 30 s
	Bras de pare-foudre	Bouclier de Foudre 20 % sur 30 s
	Bras de parre-gel	Bouclier de Froid 20 % sur 30 s
Bras droit	Bras de carnage (hache)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de tuerie (masse)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de massacre (lame)	Fortification de Lames 20 pts 60 s
Jambes	Jambes de célérité	Fortification d'Agilité 20 pts 60 s
	Jambes de fermeté	Fortification d'Endurance 20 pts 60 s

*Il vous suffira donc de cliquer sur le nouveau Gardien des Portes pour recevoir un des Grands Pouvoirs ! Et c'est interchangeable à volonté ^^ donc n'hésitez pas à cliquer plusieurs fois de suite pour obtenir celui qui vous convient le mieux ^^*

Le rituel commence et c'est un superbe rituel vraiment :-)) dont voici les incantations :

(Vous placez les morceaux de corps dans la cuve de création)

*Ils étaient cinq à l'aube du monde.*

*Le feu, l'eau, la terre, l'air et la lumière.*

*L'obscurité s'est transformée en jour et le vide a pris forme.*

*Dissimulé en raison de sa propre conscience de soi, était le sixième, contenant en lui les cinq qui lui avaient donné naissance.*

*La chair !*

*V viande dotée du désir de consumer comme le feu...*

(Vous placez la Membrane de Derme dans la cuve de création)

*Le sang, nutriment liquide, océan projetant les perles de vie sur les rivages de l'existence...*

(Vous placez la Liqueur de Sang dans la cuve de création)

*Les os, branches et pierres du corps, qui donnent forme et structure...*

(Vous placez la Moelle Osseuse dans la cuve de création)

*Le souffle, enfant de l'air, qui permet le mouvement et l'éveil de l'esprit...*

(Vous placez l'Essence de Souffle dans la cuve de création)

*Et enfin, la lumière de la chair, l'illumination de l'âme... perception, pensée, mémoire, imagination...*

(Relmyna invoque un Astronach de Chair)

*Je t'invoque, marcheur de chair !*

*Chair de la véritable chair !*

*Viens à moi depuis ces Eaux d'Oblivion qui donnent naissance aux tiens.*

*Viens jusqu'à cet autel.*

*Investis ce corps.*

*Quintessence de la chair mêlée à son essence.*

*L'absolu sous forme mortelle.*

*L'immortel lié au transitoire.*

(L'Astronach se place dans la cuve de création et Relmyna le sacrifie)

*Honoré Daedra, ne crains point ton avilissement !*

*En ce temple, tu seras la sainteté !  
Je te lie à ce corps, atronach, et tu seras désormais connu comme le Gardien des Portes des Shivering Isles.*

À ce moment là, le Gardien des Portes est créé suite à une explosion. Vous serez projeté mais vous ne recevrez aucun dommage. Vous recevrez même le grand pouvoir d'invoquer des Atronachs de Chair :-)

Enfin, vous pouvez admirer votre travail : le Gardien ne fera qu'une bouchée des Chevaliers de l'Ordre qui arriveront ^^

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une copie d'arme du Gardien des Portes exposée sur un socle :)*

## L'armée impuissante

Quand vous rendez compte de votre mission au sujet du Gardien des Portes à Shéogorath, un messager Auréal fait irruption : la Marche Grise a envahi leur place forte, Brellach !!!

Shéogorath va enfin tout vous expliquer au sujet de Jyggalag : *"Parce qu'Il est Moi. Je suis Lui. Nous sommes chacun un peu l'un de l'autre, en fait. Je ne serai pas là lorsqu'Il arrivera, car Je serai Lui."* Eh oui ! Vous comprenez mieux : La Marche Grise est un événement qui se produit à chaque fin d'Ère. Et durant cet événement, Shéogorath le Dieu Fou devient Jyggalag Prince Daédra de l'Ordre et détruit Son propre royaume ! Puis quand les Shivering sont totalement détruites (comme l'Orée), Jyggalag redevient Shéogorath qui doit donc tout reconstruire ! Apparemment, Il en a marre de ce cycle LOL, et c'est pour ça qu'Il compte sur vous pour que ça change : Il vous demande d'empêcher Jyggalag de détruire ce royaume !!!

Bref, le fait que Jyggalag s'attaque à une partie de son armée n'est pas bon signe du tout mais pas du tout ^^ et Il vous envoie donc à Brellach pour aider les Auréals ! Sur place, Issmi s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Démentia et vous explique que Syl a réussi à attirer puis à emprisonner leur Commandante Staada ce qui a permis l'invasion de leur cité par les Prêtres et les Chevaliers de l'Ordre ! Une telle alliance Mania/Démentia est sans précédent !

En route, partez libérer Staada. Le chemin est relativement linéaire ^^ . Dylora est enfermée dans une prison en cristal ; elle vous dit d'actionner le carillon (tout proche) ... Effectivement le son fait exploser les cristaux !

Staada s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Démentia ^^ Elle vous explique que Thadon s'est dirigé vers la Source de Vie et elle soupçonne qu'il cherchera à la détruire.

À peine entré dans le Hall de Dévotion que les Auréals s'écroulent, Staada vous supplie de remettre en marche leur Source de Vie. La Source est dans la Fontaine de Renaissance, et il vous faudra juste actionner les quatre carillons placés aux quatre coins de la pièce pour faire exploser le cristal qui bloque la source.

Staada vous remercie et vous offre l'Armure et le Heaume de Saint Doré (armure lourde) ainsi que le grand pouvoir d'invocation de Saint Doré ^^

NOM	NIVEAU	POIDS	ARMURE	VALEUR
Heaume de Sainte Dorée	1 - 2	6	4	0
	3 - 5	7	4,50	
	6 - 9	8	5	
	10 - 14	9	5,50	
	15 - 19	10,50	6	
	+ 20	12	7,50	
Armure de Sainte Dorée	1 - 2	63	24	0
	3 - 5	73,50	27	
	6 - 9	84	30	
	10 - 14	94,50	33	
	15 - 19	110,25	36	
	+ 20	126	45	

*Brellach est la Cité des Auréals, l'armée daédrique de Shéogorath fidèle au(à la) Duc(hesse) de Mania. Brellach protège la Source de Vie des Auréals. Cette Source est composée des Eaux d'Oblivion. Elle permet de ressusciter un Auréal mort en le ramenant dans les Shivering Isle : l'âme est guidée par les carillons et elle nage d'Oblivion vers les Shivering via les Eaux d'Oblivion.*

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un carillon de la Source de Vie exposé sur un socle :)*

## Les symboles du pouvoir

Ouf l'Ordre a été arrêté à Brellach, l'armée de Vils Séducteur n'a pas pu être anéantie mais Shéogorath n'est pas pour autant rassuré.

Bien au contraire ... il est trop tard.

Il divague sur le concept du temps ... Son plan a échoué par manque de temps. Il dit qu'il aurait pu avoir un espoir d'arrêter la Marche Grise avec Son bâton mais ce dernier a perdu tous ses pouvoirs ...

Il est trop tard :-)

Puis Shéogorath hurle et disparaît dans un halo de lumière : Il est devenu Jyggalag.

La destruction des Shivering Isles est en marche :-)

Vous avez entrepris tout ça pour rien !?!

Mais non ! Il vous reste Haskill ! Son Seigneur a disparu alors il va vous aider. Le seul moyen de protéger le royaume de la Marche grise est de vous placer sur le Trône de la Folie ... Rien que ça : prendre la place de Shéogorath ! Or pour prétendre au trône, vous devez posséder le Bâton de Shéogorath, symbole du pouvoir des Shivering Isles.

Évidemment, le Bâton a disparu en même temps que Shéogorath et les secrets de sa fabrication ont été perdus depuis des années et des années mais ... Tout ce qui est perdu peut être retrouvé ! Haskill vous envoie au Creux du Poignard, un endroit qui abritait la bibliothèque de Jyggalag. Il vous donne le Cristal du Poignard pour ouvrir la porte scellée.

Là bas, Dyus de Mytheria vous attendait. Cet immortel a été le Chambellan de Jyggalag et Conservateur de la Grande Bibliothèque de l'Ordre. Cet être est extraordinaire. Il sait tout sur tout. Shéogorath l'a emprisonné ici car il défend la notion de libre arbitre en refusant les prédictions logique tout de ce qui est, a été et sera.

Dyus vous propose de fabriquer un nouveau Bâton de Shéogorath. Pour cela, il lui faut deux objets sacrés : une branche de l'Arbre des Ombres qui plonge ses racines au plus profond d'une source inépuisable de folie et de mystère et un œil de quelqu'un qui a été directement témoin d'un secret ignoré de tous.

L'Arbre des Ombres est à Milchar, dans le Bosquet aux Reflets. Quand vous entrerez, votre clone apparaîtra :-)) vous devrez le combattre pour que l'Arbre accepte de vous donner une de ses branches ^^ Et profitez-en aussi pour récupérer Fenlombre, l'arme de votre double !

*Fenlombre sera une claymore ou une hache d'arme en fonction de votre niveau en lame ou Arme Lourde ! De plus, cette arme est levellée :*

NIVEAU	ENCHANTEMENT	CHARGE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Réduction de santé 2 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	10	12	100
5 - 9	Réduction de santé 5 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	25	16	250
10 - 14	Réduction de santé 10 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	30	18	500
15 - 19	Réduction de santé 15 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	45	24	220
20 - 24	Réduction de santé 20 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	50	26	4 000
25 - 29	Réduction de santé 25 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	77	52	27	5 000
+ 30	Réduction de santé 30 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	54 (52 pour la lame)	28	6 000

*Vous trouverez un Œil de Guetteur Aveugle dans le Nexus de Milchar. Cet ingrédient pourra être donné au Musée des Curiosités au Creuset.*

Çírta a vu de ses yeux des choses qu'aucun mortel n'a contemplées. Son œil fera donc l'affaire :-). Cette dernière se terre aux Catacombes Hurlantes. Vous avez deux choix qui s'offrent à vous ^^

Vous y allez franco, vous tuez tout ce qui bouge ... normal quoi LOL

Ou vous accostez Ra Kheran, un khajiit rejeté par Çírta. Çírta est la dirigeante des Apôtres de la Lumière, une sorte de secte d'Hérétique. Et elle promet sans arrêt la Lumière a ses apôtres mais Ra Kheran en a littéralement ras le bol d'attendre cette fichue Lumière. Il vous dit de porter une Robe d'Apôtre pour passer incognito et de lui trouver trois Dagues d'Apôtre. Le plus simple est de tuer les apôtres que vous croiserez ... mais attention ! Uniquement ceux qui portent une dague ! Les autres sont des amis de Ra Kheran et il n'appréciera pas du tout que vous zigouillez ses ptits copains ^^ Puis, quand vous ramènerez les dagues, les trois compères se rueront vers Çírta et la tueront pour vous :-)

*Les Catacombes Hurlantes est la reconstitution exact du Temple où a été enfermé Pelagius (voir le livre "La Folie de Pelagius" 📖). Les pierres viennent donc de Cyrodiil ^^ Vous trouverez même le Pelvis de Pelagius dans une petite vitrine, un objet que vous pourrez donner au Musée des Curiosités au Creuset.*

*Sans le savoir, Çírta a vu le secret de Shéogorath. En effet, un jour, elle est entrée dans la salle du trône durant la précédente Marche grise et elle a constaté que Shéogorath était introuvable. Et elle a survécu à la destruction et depuis, elle est persuadée que Shéogorath avait abandonné Son royaume par peur de l'attaque de Jyggalag ! A aucun moment elle a réalisé que Shéogorath était devenu Jyggalag. On comprend mieux sa haine envers son Seigneur. Et c'est d'ailleurs pourquoi elle a été enfermée dans les Catacombes hurlantes.*

Vous pourrez récupérer la robe de Çírta qui est levellée :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de santé 5 pts Fortification de destruction 2 pts Bouclier 5 %	8
5 - 9	Fortification de santé 7 pts Fortification de destruction 3 pts Bouclier 7 %	
10 - 14	Fortification de santé 10 pts Fortification de destruction 4 pts Bouclier 10 %	
15 - 19	Fortification de santé 12 pts Fortification de destruction 5 pts Bouclier 12 %	
20 - 24	Fortification de santé 15 pts Fortification de destruction 6 pts Bouclier 15 %	
25 - 29	Fortification de santé 17 pts Fortification de destruction 7 pts Bouclier 17 %	
+ 30	Fortification de santé 25 pts Fortification de destruction 8 pts Bouclier 20 %	

Et voilà, Dyus vous confectionne la forme physique du Bâton de Shéogorath. Cependant, il n'est pas totalement fonctionnel : vous devez maintenant l'imprégner du pouvoir de la Fontaine de Folie.

*Dyus est surpris de votre réussite. Il été pourtant écrit que vous échoueriez ... Il est troublé et se plongera dans une grande réflexion ... Où est l'erreur dans ses calculs ?*

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le livre intitulé "la Déduction Prophétique volume 34854" (MDR) exposé sur un socle :) mais malheureusement, on ne peut pas le lire.*

## Les racines de la folie

Evidemment, la Fontaine de Folie est souillée par les Cristaux de l'Ordre. Haskill vous explique que cette Fontaine est remplie de la Sève de l'Arbre de Folie. Vous devez entrer dans les Eaux Vives pour purifier les bassins de Mania et de Démentia, sans quoi l'Ordre aura gagné la guerre !

Les Eaux Vives est le Sanctuaire de Shéogorath. Certains passages seront bloqués par des sortes de portes végétales souillées par des Cristaux de l'Ordre : vous pourrez les ouvrir grâce à une Épine de l'Ordre (trouvée sur les Prêtres de l'Ordre) ou grâce aux Gnarls qui vous aideront dans votre progression. Attention tous les Gnarls ne sont pas amicaux ^^ et si vous n'avez pas de Gnarls sous la main, vous aurez par contre forcément un chrysalide à actionner pour faire apparaître un gentil Gnarl ^^

Pour purifier les bassins, c'est très simple : il suffit de tuer tous les prêtres ! Évidemment, vous serez face à face à Thadon mais pas longtemps LOL. Vous récupérez sur lui le Diadème d'Euphoria qui est "levellé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de magie et d'éloquence 10 pts Résistance à la magie 5 %	1
5 - 9	Fortification de magie 15 pts Fortification d'éloquence 10 pts Résistance à la magie 5 %	
10 - 14	Fortification de magie 20 pts Fortification d'éloquence 15 pts Résistance à la magie 10 %	
15 - 19	Fortification de magie 25 pts Fortification d'éloquence 15 pts Résistance à la magie 10 %	
20 - 24	Fortification de magie 30 pts Fortification d'éloquence 20 pts Résistance à la magie 10 %	
25 - 29	Fortification de magie 35 pts Fortification d'éloquence 20 pts Résistance à la magie 15 %	
+ 30	Fortification de magie 40 pts Fortification d'éloquence 25 pts Résistance à la magie 20 %	

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une Épine de l'Ordre exposée sur un socle :)*

## La fin de l'Ordre

Et voilà, vous pouvez enfin imprégner le Bâton du pouvoir de la Fontaine de Folie purifiée. Mais très vite une messagère Mazken accourt vers vous : un cristal s'est activé dans la cours du Palais et l'autkendo Jansa a besoin d'aide !!

Effectivement, c'est la débandade dans la cours du Palais : pour désactiver le Cristal vous devrez y placer trois Coeurs de l'Ordre. Mais très vite, le second Cristal s'active à son tour !

Quand vous l'aurez désactivé, Jyggalag apparaît et se jette sur vous, pauvre mortel ! Mais le combat tourne à votre avantage. Jyggalag est vaincu et s'adresse à vous : *Il suffit. Je suis battu. La Marche grise a pris fin. Ce drame se perpétue depuis des millénaires. Chaque fois, j'ai conquis ce pays pour finir dans la peau de ce fou illuminé de Shéogorath. Mais tel n'a pas toujours été le cas. Il fut un temps où je régnais ici, sur un monde d'Ordre parfait. Mon royaume s'étendait par-delà les océans d'Oblivion. Craignant mon pouvoir, les autres princes m'ont condamné à la folie, à jamais destiné à vivre sous la forme de Shéogorath, âme brisée régnant sur un pays qui l'est tout autant. Une fois par ère, je peux retrouver ma forme véritable et reconquérir ce monde. Chaque fois que cela s'est produit, la malédiction a été renouvelée et m'a condamné à continuer d'exister en tant que Shéogorath. Vous avez bouclé le cycle. Vous incarnez désormais la Folie et Jyggalag est une fois de plus libre de vagabonder dans le néant d'Oblivion. Je m'en vais et vous demeurez ici, mortel. Mortel... Roi ? Dieu ? Rien n'est certain. Le royaume vous appartient. Vous réussirez peut-être à tenir votre rang. Adieu, Shéogorath, Prince de la Folie.*

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath l'épée de Jyggalag exposée sur un socle :) et vous pouvez l'enchanter !*

## Le Prince de la Folie

Haskill vous attend. Vous être le nouveau Shéogorath. Vous recevrez de nombreuses récompenses.

Tout d'abord, vous recevrez le grand pouvoir Manipulation du Temps qui ne nécessite pas de points de magie. Lorsque vous le lancez, quatre sorts s'activent aléatoirement :

- Orage Tempétueux : fortification de vos talents Force, Endurance, Agilité et Rapidité de 20 pts sur 15 s
- Tempête de Neige : Bouclier 50 % et Caméléon 75% sur 15 s
- Pluie Cicatrisante : regain de Santé 10 pts sur 15 s
- Pluie affolante : réflexion des dégâts et des sorts de 30 % sur 15 s
- Yeux dans la brume : détection de vie sur 120 pieds sur 15 s

Vous recevez aussi le faible pouvoir Protection de Shéogorath qui est un sort de téléportation : il vous renvoie directement au Palais :- ) mais il nécessite 100 points de magie.

Une guérisseuse est à votre disposition : elle vous restaure vos caractéristiques, vos talents, votre santé et votre magie et vous guérit du poison et des maladies !

Deux escortes sont à votre disposition : une Sainte Dorée et une Vile Séductrice. Si votre escorte meure, elle ressuscitera quelques jours plus tard ^^

Vous pouvez demander à Haskill un *divertissement* : il enverra alors une danseuse auprès de vous LOL

Vous pouvez demander à Haskill si tout se passe bien dans le royaume : il vous préviendra alors si un endroit est attaqué par des créatures. Et si c'est le cas, vous avez le choix d'aller défendre l'endroit vous même ou d'y envoyer votre armée. Dans les deux cas vous recevrez de l'or en récompense et plus encore si vous y êtes allé vous même ^^

Enfin, votre Tenue Royale de Shéogorath vous attend sur le siège de votre trône, elle est non levellée :

ENCHANTEMENT	VALEUR
Fortification de chance et d'éloquence 10 pts Fortification de personnalité 30 pts	100

Alors profitez-en Seigneur de la Folie, portez vos atours et votre Bâton, assoyez-vous sur votre Trône de la Folie, et dirigez votre royaume !

YEAH BABY YEAH C'est niquédélique ^^

## VOUS DECIDEZ DE DIRIGER LA MAISON DE MANIA

Vous avez choisi de succéder à la Duc Thadon de Mania, voici la suite du scénario :-)

### Le rituel de Mania

Dervenin, le prêtre de Mania, vous en dira un peu plus sur Arden Sul, le plus grand duc de tous les temps : *"Il y a des années, il a décidé de s'accorder une nuit de plaisir sans limites, débordant de danse, de vin et de sexe, pour célébrer sa passion pour les siens. Le vertgrain s'est mis à couler comme l'eau du torrent tandis que les débauchés succombaient à sa frénésie. Alors que les bacchanales battaient leur plein, les gens commencèrent à se frapper le torse tandis que leur cœur explosait ! Le vertgrain avait eu son compte de victimes. Le sol était couvert du sang qui coulait des corps sans vie. Cette nuit-là, alors que le dirigeant de Mania est sur le point d'être remplacé, il prend du vertgrain et laisse sa force vitale se répandre sur l'autel."*

Il vous explique ensuite ce que vous devez faire pour succéder à Thadon : *"Le successeur est invité à une grande fête... Une nuit de festivités hédonistes : vin, chants, et bien sûr, vertgrain. Pendant la fête, le dirigeant en place ingère trois doses de drogue. Son cœur explose... et ses forces vitales quittent son corps. Le successeur récupère alors le sang infusé de drogue et le porte à l'autel d'Arden-Sul, dans le Sacellum. Ceci fait, je sacrerai le successeur duc ou duchesse. Puis, Shéogorath donnera sa bénédiction et le cycle sera bouclé."*

Dervenin vous conseille de parler à Grand-Oeil, l'intendante du Duc. L'argonienne est toujours auprès de Thadon. Elle ne vous parlera de son train-train quotidien que si vous avez une affinité d'au moins 60 avec elle : elle vous avoue que Thadon prend toujours un peu de Vertgrain avec son repas du soir ... Il doit donc bien y avoir une réserve quelque part !

Si vous la suivez aux environ de midi : elle vous conduira tout droit vers un Silo de Vertgrain dont la porte est camouflée au niveau d'une statue dans la cour du Palais :-). Soyez discret et volez deux doses de Vertgrain ^^

Ensuite, vous devrez empoisonner le repas de Thadon. Pour cela, allez dans ses appartement privés (toujours en toute discrétion hein ^^) : placez une dose de Vertgrain dans son plateau repas sur la table et une seconde dans son vin (la bouteille est placée au milieu des autres bouteilles de vin).

Enfin, retournez à la salle à manger et attendez 8h du soir ...

Thadon sera enjoué ce soir là, il récitera même un poème ... Et PAF il s'écroule ! Vous n'avez plus qu'à recueillir un peu de son sang empoisonné pour l'apporter sur l'Autel d'Arden Sul afin que le rituel soit accepté. Vous récupèrerez aussi le Diadème d'Euphoria qui est "levéllé" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de magie et d'éloquence 10 pts Résistance à la magie 5 %	1
5 - 9	Fortification de magie 15 pts Fortification d'éloquence 10 pts Résistance à la magie 5 %	
10 - 14	Fortification de magie 20 pts Fortification d'éloquence 15 pts Résistance à la magie 10 %	
15 - 19	Fortification de magie 25 pts Fortification d'éloquence 15 pts Résistance à la magie 10 %	
20 - 24	Fortification de magie 30 pts Fortification d'éloquence 20 pts Résistance à la magie 10 %	
25 - 29	Fortification de magie 35 pts Fortification d'éloquence 20 pts Résistance à la magie 15 %	
+ 30	Fortification de magie 40 pts Fortification d'éloquence 25 pts Résistance à la magie 20 %	

A peine Shéogorath vous félicite que Syl entre en furie dans le sanctuaire !!! Toujours aussi paranoïaque, elle hurle qu'elle a toujours su que Shéogorath voulait les détruire tous ! En gros, elle flippe grave XD et ajoute : *"Les ennemis de mes ennemis*

*sont mes amis. L'Ordre est la clé. Ne jamais quitter l'adversaire des yeux. Ce n'est pas fini, Dieu fou. Je vais m'offrir à Jyggalag. En tant que prêtre de l'Ordre, je serai sain et sauf. Votre empire tombera devant les armées de l'Ordre."*

Bref, Shéogorath se moque totalement de Syl et la renvoie sur le champ puis Il vous offre l'Anneau de Souveraineté "levéllé" et le grand pouvoir d'invoquer une Sainte Dorée.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de personnalité 5 pts Résistance à la maladie 20 % Bouclier 8 %	150
5 - 10	Fortification de personnalité 5 pts Résistance à la maladie 30 % Bouclier 11 %	
11 - 14	Fortification de personnalité 10 pts Résistance à la maladie 40 % Bouclier 14 %	
15 - 19	Fortification de personnalité 10 pts Résistance à la maladie 50 % Bouclier 17 %	
20 - 24	Fortification de personnalité 15 pts Résistance à la maladie 60 % Bouclier 20 %	
25 - 29	Fortification de personnalité 15 pts Résistance à la maladie 70 % Bouclier 23 %	
+ 30	Fortification de personnalité 20 pts Résistance à la maladie 80 % Bouclier 26 %	

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une fiole contenant le Sang de Thadon exposée sur un socle :)*

*D'autre part le décor du Sacellum d'Arden Sul sera un peu changé à la sauce de Mania ^^*

## Reprendre l'Orée

Syl, dans sa colère, a dit que l'Orée était déjà prise par l'ennemi. Shéogorath vous envoie donc là-bas en urgence pour que vous trouviez un moyen de les repousser.

Sur place, l'endroit n'est plus que désolation : de nombreux cristaux jalonnent l'Orée. Brrrr ben si c'est ça l'Ordre, c'est pô drôle !!!

L'aurig Deska vous explique que les Chevaliers de l'Ordre sont très nombreux, et qu'ils arrivent par vagues. La Flèche de Colmur a été activée et elle pense qu'elle est la source de l'invasion des Chevaliers de l'Ordre, une sorte de portail.

Cependant, dans un premier temps, elle vous demande de l'aider à contrer la prochaine vague : vous avez le *choix* entre placer vous même vos soldats ou la laisser faire. Puis, quand tous les Chevaliers de l'Ordre sont tués, Deska vous demande de descendre dans les ruines de Xeddefen qui s'étendent sous Colmur : d'après elle, vous y trouverez la source du pouvoir de la Flèche.

Au cœur des ruines, vous trouverez effectivement la fameuse Flèche. Vous trouverez aussi Shelden paumé ! Il vous demande que vous le sortiez de là.

Pour désactiver le cristal géant (la Flèche), il vous suffit juste d'y placer 3 Cœurs de l'Ordre et la surcharge le fera ... exploser !!!

Tout s'écroule ! Vite Fuyez !!! Enfin ... fuyez doucement quand même car ... il vaut mieux que tout s'écroule et passer par dessus les pierres que de tout prendre sur la tête ! Enfin, moi, j'dis ça, j'dis rien :-)

A un moment donné, vous devrez actionner un bouton qui ouvrira une grille un peu plus loin, mais elle se refermera aussitôt que vous l'aurez franchies et Shelden se retrouvera derrière MDR ... Il se moque de vous "*vous faites une belle escorte*"

qu'il vous dit LOL, mais il vous assure qu'il va trouver un autre chemin. Continuez à avancer, vous le croiserez derrière une autre grille :-)" *comment ça va de votre côté ?*" qu'il vous demande ... je rappelle que tout s'écroule PTDR

Enfin, vous voyez la sortie, Shelden vous attend dehors ... sans aucune reconnaissance ARG

Il ne vous reste plus qu'à retrouver Deska puis Shéogorath.

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un Heaume de Chevalier de l'Ordre exposé sur un socle :*

*Shéogorath sera de plus en plus ... comme presque affolé ... Si vous lui parlez de Jyggalag (qui par ailleurs est nommé "Jambes de Célérité" dans sa boîte de dialogue ...), il vous dira : "S'il est en chemin, Je m'en vais. Je dois dire que je ne suis déjà plus tout à fait Moi-même. Pas vraiment quelqu'un d'autre... mais pas vraiment Moi non plus."*

## Recréation du Gardien des Portes

Shéogorath veut que l'Orée soit à nouveau gardée : un nouveau Gardien des Portes devrait pouvoir contenir une partie des Chevaliers de l'Ordre qui ont envahis l'Orée.

Il vous envoie donc à Xalsem parler à Relmya Verenim, la créatrice du Gardien des Portes afin qu'elle en conçoive un autre. J'ai adoré cet endroit, un véritable musée de la torture :-)

Relmya vous demande 4 ingrédients : de la Liqueur de Sang, de la Moelle Osseuse, de la Membrane de Derme et de l'Essence de Souffle que vous trouverez dans les Jardins de la Chair et des Os. Elle vous donne aussi la clé de son Fort qui vous permettra d'entrer directement par l'Entrée Secrète plutôt que de faire tout le tour ^^

La Liqueur de Sang se trouve dans la Piscine des Larmes de Sang (charmant LOL). L'Essence de Souffle est la plus sympathique à trouver : il faut suivre le souffle (qui murmure ^^) dans la Grotte de Susurration. Enfin la Membrane de Derme et la Moelle Osseuse sont dans la Serre du Corpusculum.

*Vous retrouverez son apprentie, Nanette Don. Si, lors de la toute première quête, vous avez utilisé le secret des Larmes de Relmya pour tuer le gardien, alors elle refusera toute conversation avec vous ! Apparemment, Relmya a du la torturer de douleur pour obtenir un aveu XD*

*D'autre part, vous pouvez exiger que Relmya arrête ses expériences sur la douleur auprès des victimes. Elle vous défiera et vous proposera de prendre leur place. Si vous résistez à son sort, alors vous recevrez les Menottes de Douleur en récompense :-)*

ENCHANTEMENT	VALEUR
Atténuation d'endurance et d'intelligence 10 pts Fortification de force et de volonté 5 pts	500

Ensuite Relmya Verenim vous demande de *choisir* une paire de jambe, un bras gauche, un bras droit, un torse, une tête et un cœur pour son futur rejeton.

*En fait, les parties du corps du Gardien que vous allez choisir vont vous permettre d'obtenir certains grands pouvoirs :-)* voici donc la liste :

Partie du Corps		Grand Pouvoir
Tête	Casque de puissance	Fortification de Force 20 pts sur 60 s
	Esprit colérique	Fortification de Volonté 20 pts sur 60 s
Torse	Poitrine de vie	Fortification de Santé 100 pts sur 60 s
	Poitrine de magie	Fortification de Magie 100 pts sur 60 s
Cœur	Cœur de plaie partagée	Réflexion de Dégâts 20 % sur 30 s
	Cœur de sort tourné	Réflexion de Sorts 20 % sur 30 s
Bras gauche	Bras de pare-feu	Bouclier de Feu 20 % sur 30 s
	Bras de pare-foudre	Bouclier de Foudre 20 % sur 30 s
	Bras de parre-gel	Bouclier de Froid 20 % sur 30 s
Bras droit	Bras de carnage (hache)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de tuerie (masse)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s

	Bras de massacre (lame)	Fortification de Lames 20 pts 60 s
Jambes	Jambes de célérité	Fortification d'Agilité 20 pts 60 s
	Jambes de fermeté	Fortification d'Endurance 20 pts 60 s

Il vous suffira donc de cliquer sur le nouveau Gardien des Portes pour recevoir un des Grands Pouvoirs ! Et c'est interchangeable à volonté ^^ donc n'hésitez pas à cliquer plusieurs fois de suite pour obtenir celui qui vous convient le mieux ^^

Le rituel commence et c'est un superbe rituel vraiment :-)) dont voici les incantations :

(Vous placez les morceaux de corps dans la cuve de création)

*Ils étaient cinq à l'aube du monde.*

*Le feu, l'eau, la terre, l'air et la lumière.*

*L'obscurité s'est transformée en jour et le vide a pris forme.*

*Dissimulé en raison de sa propre conscience de soi, était le sixième, contenant en lui les cinq qui lui avaient donné naissance.*

*La chair !*

*Vieille dotée du désir de consumer comme le feu...*

(Vous placez la Membrane de Derme dans la cuve de création)

*Le sang, nutriment liquide, océan projetant les perles de vie sur les rivages de l'existence...*

(Vous placez la Liqueur de Sang dans la cuve de création)

*Les os, branches et pierres du corps, qui donnent forme et structure...*

(Vous placez la Moelle Osseuse dans la cuve de création)

*Le souffle, enfant de l'air, qui permet le mouvement et l'éveil de l'esprit...*

(Vous placez l'Essence de Souffle dans la cuve de création)

*Et enfin, la lumière de la chair, l'illumination de l'âme... perception, pensée, mémoire, imagination...*

(Relmya invoque un Astronach de Chair)

*Je t'invoque, marcheur de chair !*

*Chair de la véritable chair !*

*Viens à moi depuis ces Eaux d'Oblivion qui donnent naissance aux tiens.*

*Viens jusqu'à cet autel.*

*Investis ce corps.*

*Quintessence de la chair mêlée à son essence.*

*L'absolu sous forme mortelle.*

*L'immortel lié au transitoire.*

(L'Astronach se place dans la cuve de création et Relmya le sacrifie)

*Honoré Daedra, ne crains point ton avilissement !*

*En ce temple, tu seras la sainteté !*

*Je te lie à ce corps, atronach, et tu seras désormais connu comme le Gardien des Portes des Shivering Isles.*

A ce moment là, le Gardien des Portes est créé suite à une explosion. Vous serez projeté mais vous ne recevrez aucun dommage. Vous recevrez même le grand pouvoir d'invoquer des Astronachs de Chair :-))

Enfin, vous pouvez admirer votre travail : le Gardien ne fera qu'une bouchée des Chevaliers de l'Ordre qui arriveront ^^

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une copie d'arme du Gardien des Portes exposée sur un socle :)

## L'armée impuissante

Quand vous rendez compte de votre mission au sujet du Gardien des Portes à Shéogorath, un messager Mazken fait irruption : la Marche Grise a envahi leur place forte, Címeroche !!!

Shéogorath va enfin tout vous expliquer au sujet de Jyggalag : *"Parce qu'Il est Moi. Je suis Lui. Nous sommes chacun un peu l'un de l'autre, en fait. Je ne serai pas là lorsqu'Il arrivera, car Je serai Lui."* Eh oui ! Vous comprenez mieux : La Marche Grise est un événement qui se produit à chaque fin d'Ère. Et durant cet événement, Shéogorath le Dieu Fou devient Jyggalag Prince Daédra de l'Ordre et détruit Son propre royaume ! Puis quand les Shivering sont totalement détruites (comme l'Orée), Jyggalag redevient Shéogorath qui doit donc tout reconstruire ! Apparemment, Il en a marre de ce cycle LOL, et c'est pour ça qu'Il compte sur vous pour que ça change : il vous demande d'empêcher Jyggalag de détruire ce royaume !!!

Bref, le fait que Jyggalag s'attaque à une partie de son armée n'est pas bon signe du tout mais pas du tout ^^ et Il vous envoie donc à Címeroche pour aider les Mazkens ! Sur place, Adéo s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Manía et vous explique que Syl a réussi à attirer puis à emprisonner leur Commandante Dylora ce qui a permis l'invasion de leur cité par les Prêtres et les Chevaliers de l'Ordre ! Une telle alliance Manía/Dementía est sans précédent !

En route, partez libérer Dylora. Le chemin est relativement linéaire ^^ . Dylora est enfermée dans une prison en cristal ; elle vous dit d'actionner le carillon (tout proche) ... Effectivement le son fait exploser les cristaux !

Dylora s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Manía ^^ Elle vous explique que Syl s'est dirigée vers la Source de Vie et elle soupçonne qu'elle cherchera à la détruire.

À peine entré dans le Hall de Dévotion que les Mazkens s'écroulent, Dylora vous supplie de remettre en marche leur Source de Vie. La Source est dans la Fontaine de Renaissance, et il vous faudra juste actionner les quatre carillons placés aux quatre coins de la pièce pour faire exploser le cristal qui bloque la source.

Dylora vous remercie et vous offre l'Armure et le Heaume de Vil Séducteur (armure légère) ainsi que le grand pouvoir d'invocation de Vil Séducteur ^^

NOM	NIVEAU	POIDS	ARMURE	VALEUR
Heaume de Vil Séducteur	1 - 2	1	2	0
	3 - 5	1,50	2,50	
	6 - 9	1,80	3	
	10 - 14	2,20	3,50	
	15 - 19	2,60	4	
	+ 20	3	5	
Armure de Vil Séducteur	1 - 2	10,50	12	0
	3 - 5	15,75	15	
	6 - 9	19,10	18	
	10 - 14	23,10	21	
	15 - 19	27,30	24	
	+ 20	31,50	30	

Címeroche est la Cité des Mazkens, l'armée daédrique de Shéogorath fidèle au(à la) Duc(hesse) Démentía. Címeroche protège la Source de Vie des Mazkens. Cette Source est composée des Eaux d'Oblivion. Elle permet de ressusciter un Mazken mort en le ramenant dans les Shivering Isle : l'âme est guidée par les carillons et elle nage d'Oblivion vers les shivering via les Eaux d'Oblivion.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un carillon de la Source de Vie exposé sur un socle :)

## Les symboles du pouvoir

Ouf l'Ordre a été arrêté à Címeroche, l'armée de Vils Séducteur n'a pas pu être anéantie mais Shéogorath n'est pas pour autant rassuré.

Bien au contraire ... il est trop tard.

Il divague sur le concept du temps ... Son plan a échoué par manque de temps. Il dit qu'il aurait pu avoir un espoir d'arrêter la Marche Grise avec Son bâton mais ce dernier a perdu tous ses pouvoirs ...

Il est trop tard :-)

Duis Shéogorath hurle et disparaît dans un halo de lumière : Il est devenu Jyggalag.

La destruction des Shivering Isles est en marche :-)

Vous avez entrepris tout ça pour rien ??

Mais non ! Il vous reste Haskill ! Son Seigneur a disparu alors il va vous aider. Le seul moyen de protéger le royaume de la Marche grise est de vous placer sur le Trône de la Folie ... Rien que ça : prendre la place de Shéogorath ! Or pour prétendre au trône, vous devez posséder le Bâton de Shéogorath, symbole du pouvoir des Shivering Isles.

Évidemment, le Bâton a disparu en même temps que Shéogorath et les secrets de sa fabrication ont été perdus depuis des années et des années mais ... Tout ce qui est perdu peut être retrouvé ! Haskill vous envoie au Creux du Doignard, un endroit qui abritait la bibliothèque de Jyggalag. Il vous donne le Cristal du Doignard pour ouvrir la porte scellée.

Là bas, Dyus de Mytheria vous attendait. Cet immortel a été le Chambellan de Jyggalag et Conservateur de la Grande Bibliothèque de l'Ordre. Cet être est extraordinaire. Il sait tout sur tout. Shéogorath l'a emprisonné ici car il défend la notion de libre arbitre en refusant les prédictions logique tout de ce qui est, a été et sera.

Dyus vous propose de fabriquer un nouveau Bâton de Shéogorath. Pour cela, il lui faut deux objets sacrés : une branche de l'Arbre des Ombres qui plonge ses racines au plus profond d'une source inépuisable de folie et de mystère et un œil de quelqu'un qui a été directement témoin d'un secret ignoré de tous.

L'Arbre des Ombres est à Milchar, dans le Bosquet aux Reflets. Quand vous entrerez, votre clone apparaîtra :-)) vous devrez le combattre pour que l'Arbre accepte de vous donner une de ses branches ^^ Et profitez-en aussi pour récupérer Fenlombre, l'arme de votre double !

*Fenlombre sera une claymore ou une hache d'arme en fonction de votre niveau en Lame ou Arme Lourde ! De plus, cette arme est levellée :*

NIVEAU	ENCHANTEMENT	CHARGE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Réduction de santé 2 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	10	12	100
5 - 9	Réduction de santé 5 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	25	16	250
10 - 14	Réduction de santé 10 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	30	18	500
15 - 19	Réduction de santé 15 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	45	24	220
20 - 24	Réduction de santé 20 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	50	26	4 000
25 - 29	Réduction de santé 25 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	77	52	27	5 000
+ 30	Réduction de santé 30 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	54 (52 pour la lame)	28	6 000

*Vous trouverez un Œil de Guetteur Aveugle dans le Nexus de Milchar. Cet ingrédient pourra être donné au Musée des Curiosités au Creuset.*

Círta a vu de ses yeux des choses qu'aucun mortel n'a contemplées. Son œil fera donc l'affaire :-)) Cette dernière se terre aux Catacombes Hurlantes. Vous avez deux choix qui s'offrent à vous ^^

Vous y allez franco, vous tuez tout ce qui bouge ... normal quoi LOL

Ou vous accostez Ra'Kheran, un khajít rejeté par Círta. Círta est la dirigeante des Apôtres de la Lumière, une sorte de secte d'Hérétique. Et elle promet sans arrêt la Lumière a ses apôtres mais Ra'Kheran en a littéralement ras le bol d'attendre cette fichue Lumière. Il vous dit de porter une Robe d'Apôtre pour passer incognito et de lui trouver trois Dagues d'Apôtre. Le plus simple est de tuer les apôtres que vous croiserez ... mais attention ! Uniquement ceux qui portent une dague ! Les autres

sont des amis de Ra Kheran et il n'appréciera pas du tout que vous zigouillez ses ptits copains ^^ Puis, quand vous ramènerez les dagues, les trois compères se ruent vers Cīrta et la tueront pour vous :-)

*Les Catacombes Hurlantes est la reconstitution exact du Temple où a été enfermé Delagius (voir le livre "La Folie de Delagius" 🐉). Les pierres viennent donc de Cyrodīl ^^ Vous trouverez même le Pelvis de Delagius dans une petite vitrine, un objet que vous pourrez donner au Musée des Curiosités au Creuset.*

*Sans le savoir, Cīrta a vu le secret de Shéogorath. En effet, un jour, elle est entrée dans la salle du trône durant la précédente Marche grise et elle a constaté que Shéogorath était introuvable. Et elle a survécu à la destruction et depuis, elle est persuadée que Shéogorath avait abandonné Son royaume par peur de l'attaque de Jyggalag ! A aucun moment elle a réalisé que Shéogorath était devenu Jyggalag. On comprend mieux sa haine envers son Seigneur. Et c'est d'ailleurs pourquoi elle a été enfermée dans les Catacombes hurlantes.*

Vous pourrez récupérer la robe de Cīrta qui est levellée :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de santé 5 pts Fortification de destruction 2 pts Bouclier 5 %	8
5 - 9	Fortification de santé 7 pts Fortification de destruction 3 pts Bouclier 7 %	
10 - 14	Fortification de santé 10 pts Fortification de destruction 4 pts Bouclier 10 %	
15 - 19	Fortification de santé 12 pts Fortification de destruction 5 pts Bouclier 12 %	
20 - 24	Fortification de santé 15 pts Fortification de destruction 6 pts Bouclier 15 %	
25 - 29	Fortification de santé 17 pts Fortification de destruction 7 pts Bouclier 17 %	
+ 30	Fortification de santé 25 pts Fortification de destruction 8 pts Bouclier 20 %	

Et voilà, Dyus vous confectionne la forme physique du Bâton de Shéogorath. Cependant, il n'est pas totalement fonctionnel : vous devez maintenant l'imprégner du pouvoir de la Fontaine de Folie.

*Dyus est surpris de votre réussite. Il été pourtant écrit que vous échoueriez ... Il est troublé et se plongera dans une grande réflexion ... Où est l'erreur dans ses calculs ?*

*Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le livre intitulé "la Déduction Prophétique volume 34854" (MDR) exposé sur un socle :) mais malheureusement, on ne peut pas le lire.*

## Les racines de la folie

Évidemment, la Fontaine de Folie est souillée par les Cristaux de l'Ordre. Haskill vous explique que cette Fontaine est remplie de la Sève de l'Arbre de Folie. Vous devez entrer dans les Eaux Vives pour purifier les bassins de Mania et de Démentia, sans quoi l'Ordre aura gagné la guerre !

Les Eaux Vives est le Sanctuaire de Shéogorath. Certains passages seront bloqués par des sortes de portes végétales souillées par des Cristaux de l'Ordre : vous pourrez les ouvrir grâce à une Épine de l'Ordre (trouvée sur les Prêtre de l'Ordre) ou grâce aux Gnarls qui vous aideront dans votre progression. Attention tous les Gnarls ne sont pas amicaux ^^ et si vous n'avez pas de Gnarls sous la main, vous aurez par contre forcément un chrysalide à actionner pour faire apparaître un gentil Gnarl ^^

Pour purifier les bassins, c'est très simple : il suffit de tuer tous les prêtres ! Évidemment, vous serez face à face à Syl mais pas longtemps LOL. Elle porte sur elle une superbe masse : Brisenerfs dont l'enchantement varie en fonction de votre niveau ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 4	Dégâts de foudre 6 pts Vulnérabilité à la foudre 12 % sur 0 s	65	20	15	60
5 - 9	Dégâts de foudre 9 pts Vulnérabilité à la foudre 18 % sur 0 s		30	17	125
10 - 14	Dégâts de foudre 12 pts Vulnérabilité à la foudre 24 % sur 0 s		40	19	200
15 - 19	Dégâts de foudre 15 pts Vulnérabilité à la foudre 30 % sur 0 s		50	21	430
20 - 24	Dégâts de foudre 18 pts Vulnérabilité à la foudre 36 % sur 0 s		60	23	800
25 - 29	Dégâts de foudre 21 pts Vulnérabilité à la foudre 42 % sur 0 s		70	25	1 500
+ 30	Dégâts de foudre 24 pts Vulnérabilité à la foudre 48 % sur 0 s		80	29	5 000

Oui oui, vous avez bien lu "sur 0 s" ... c'est une énième erreur de la part des développeurs. Par conséquent la vulnérabilité à la foudre n'est jamais activée sur cette arme !

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une Épine de l'Ordre exposée sur un socle :)

## La fin de l'Ordre

Et voilà, vous pouvez enfin imprégner le Bâton du pouvoir de la Fontaine de Folie purifiée. Mais très vite une messagère Auréale accoure vers vous : un cristal s'est activé dans la cours du Palais et l'aurmalz Zudeh a besoin d'aide !!

Effectivement, c'est la débandade dans la cours du Palais : pour désactiver le Cristal vous devrez y placer trois Cœurs de l'Ordre. Mais très vite, le second Cristal s'active à son tour !

Quand vous l'aurez désactivé, Jyggalag apparaît et se jette sur vous, pauvre mortel ! Mais le combat tourne à votre avantage. Jyggalag est vaincu et s'adresse à vous : *Il suffit. Je suis battu. La Marche grise a pris fin. Ce drame se perpétue depuis des millénaires. Chaque fois, j'ai conquis ce pays pour finir dans la peau de ce fou illuminé de Shéogorath. Mais tel n'a pas toujours été le cas. Il fut un temps où je régnais ici, sur un monde d'Ordre parfait. Mon royaume s'étendait par-delà les océans d'Oblivion. Craignant mon pouvoir, les autres princes m'ont condamné à la folie, à jamais destiné à vivre sous la forme de Shéogorath, âme brisée régnant sur un pays qui l'est tout autant. Une fois par ère, je peux retrouver ma forme véritable et reconquérir ce monde. Chaque fois que cela s'est produit, la malédiction a été renouvelée et m'a condamné à continuer d'exister en tant que Shéogorath. Vous avez bouclé le cycle. Vous incarnez désormais la Folie et Jyggalag est une fois de plus libre de vagabonder dans le néant d'Oblivion. Je m'en vais et vous demeurez ici, mortel. Mortel... Roi ? Dieu ? Rien n'est certain. Le royaume vous appartient. Vous réussirez peut-être à tenir votre rang. Adieu, Shéogorath, Prince de la Folie.*

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath l'épée de Jyggalag exposée sur un socle :) et vous pouvez l'enchanter !

## Le Prince de la Folie

Haskill vous attend. Vous être le nouveau Shéogorath. Vous recevrez de nombreuses récompenses.

Tout d'abord, vous recevrez le grand pouvoir Manipulation du Temps qui ne nécessite pas de points de magie. Lorsque vous le lancez, quatre sorts s'activent aléatoirement :

- Orage Tempétueux : fortification de vos talents Force, Endurance, Agilité et Rapidité de 20 pts sur 15 s
- Tempête de Neige : Bouclier 50 % et Caméléon 75% sur 15 s
- Pluie Cicatrisante : regain de Santé 10 pts sur 15 s
- Pluie affolante : réflexion des dégâts et des sorts de 30 % sur 15 s
- Yeux dans la brume : détection de vie sur 120 pieds sur 15 s

Vous recevez aussi le faible pouvoir Protection de Shéogorath qui est un sort de téléportation : il vous renvoie directement au Palais :- ) mais il nécessite 100 points de magie.

Une guérisseuse est à votre disposition : elle vous restaure vos caractéristiques, vos talents, votre santé et votre magie et vous guérit du poison et des maladies !

Deux escortes sont à votre disposition : une Sainte Dorée et une Vile Séductrice. Si votre escorte meure, elle ressuscitera quelques jours plus tard ^^

Vous pouvez demander à Haskill un *divertissement* : il enverra alors une danseuse auprès de vous LOL,

Vous pouvez demander à Haskill si tout se passe bien dans le royaume : il vous préviendra alors si un endroit est attaqué par des créatures. Et si c'est le cas, vous avez le choix d'aller défendre l'endroit vous même ou d'y envoyer votre armée. Dans les deux cas vous recevrez de l'or en récompense et plus encore si vous y êtes allé vous même ^^

Enfin, votre Tenue Royale de Shéogorath vous attend sur le siège de votre trône, elle est non levellée :

ENCHANTEMENT	VALEUR
Fortification de chance et d'éloquence 10 pts Fortification de personnalité 30 pts	100

Alors profitez-en Seigneur de la Folie, portez vos atours et votre Bâton, assoyez-vous sur votre Trône de la Folie, et dirigez votre royaume !

YEAH BABY YEAH C'est niquédélique ^^