

LES VAMPIRES DE CYRODIL

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

Dernière mise à jour le 3 Juin 2009

Si vous fricotez trop ardemment avec un Vampire, vous deviendrez malade, atteint de la Maladie Porphyrique ! Alors ne vous soignez pas, attendez sagement trois jours, et vous vous réveillerez en sursaut après un cauchemar ; vous vous regardez dans la glace : votre peau est plus grisâtre, votre visage est tiré, vos yeux sont devenu violets... vous voilà cousin de Dracula !

Bah après tout pourquoi pas :-)

En effet, l'état de vampire ne change rien : on continue à vous parler, vous pouvez continuer à faire les quêtes bref tout va bien ^^ ... sauf jusqu'à un certain stade où là, les gens auront peur de vous et ne vous parleront plus niark niark

Apparemment, il n'existe pas de quête spéciale vampire : c'est juste un état qui ne change rien à la trame du jeu.

SOMMAIRE

1 - Les stades du vampirisme

2 - Se guérir du vampirisme

1 - LES STADES DU VAMPIRISME

C'est qu'il faut l'entretenir votre Vampire !!!

Si vous ne le nourrissez pas chaque jour de sang bien frais, il va "dépérir" de plus en plus mais à votre grand bonheur ^^

En effet, votre Vampire évoluera, et passera un stade supérieur s'il ne se nourrit pas : il deviendra de plus en plus sensible à la lumière, il va avoir besoin de plus en plus de sang et il aura de plus en plus de pouvoir. Au dernier stade, les PNJ auront peur de vous et vous aurez un peu de mal à communiquer ^^

Evidemment, vous êtes vampire donc ... vous n'aimez pas trop la lumière ! Pensez à sortir la nuit ;-) Sauf pour le premier stade où le soleil ne vous fait pas encore de mal.

Même si le dernier stade est génial, il est assez contraignant car il faut absolument se promener la nuit. Alors pour revenir au stade 1, il vous suffit de boire du sang : trouvez une âme charitable endormie et régalez vous ^^

STADE 1

Effets actifs :

- Vampirisme 25
- Vulnérabilité au feu 20 %
- Fortification acrobatie + 5
- Fortification athlétisme + 5
- Fortification attaque sans arme + 5
- Fortification destruction + 5
- Fortification discrétion + 5
- Fortification force + 5
- Fortification illusion + 5
- Fortification mysticisme + 5
- Fortification rapidité + 5
- Fortification volonté + 5
- Résistance aux armes normales 5 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s (coûte 5 point de mana).

STADE 2Effets actifs :

- Dégâts solaires niv 1
- Vampirisme 50
- Vulnérabilité au feu 30 %
- Fortification acrobatie + 10
- Fortification athlétisme + 10
- Fortification attaque sans arme + 10
- Fortification destruction + 10
- Fortification discrétion + 10
- Fortification force + 10
- Fortification illusion + 10
- Fortification mysticisme + 10
- Fortification rapidité + 10
- Fortification volonté + 10
- Résistance aux armes normales 10 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s

Grand pouvoir (ne coûte pas de point de mana) :

- Séduction de vampire : charme 50 pts sur 20 s, contact

STADE 3Effets actifs :

- Dégâts solaires niv 4
- Vampirisme 75
- Vulnérabilité au feu 40 %
- Fortification acrobatie + 15
- Fortification athlétisme + 15
- Fortification attaque sans arme + 15
- Fortification destruction + 15
- Fortification discrétion + 15
- Fortification force + 15
- Fortification illusion + 15
- Fortification mysticisme + 15
- Fortification rapidité + 15
- Fortification volonté + 15
- Résistance aux armes normales 15 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s

Grand pouvoir (ne coûte pas de point de mana) :

- Séduction de vampire : charme 50 pts sur 20 s, contact
- Règne de terreur : silence 20 pieds sur 60 s et démoralisation mise à niveau 6 sur 60 s, contact

STADE 4Effets actifs :

- Dégâts solaires niv 8
- Vampirisme 100
- Vulnérabilité au feu 50 %
- Fortification acrobatie + 20
- Fortification athlétisme + 20

- Fortification attaque sans arme + 20
- Fortification destruction + 20
- Fortification discrétion + 20
- Fortification force + 20
- Fortification illusion + 20
- Fortification mysticisme + 20
- Fortification rapidité + 20
- Fortification volonté + 20
- Résistance aux armes normales 20 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s

Grand pouvoir (ne coûte pas de point de mana) :

- Séduction de vampire : charme 50 pts sur 20 s, contact
- Règne de terreur : silence 20 pieds sur 60 s et démoralisation mise à niveau 6 sur 60 s, contact
- Étreinte des ombres : vision nocturne 90 s et invisibilité 180 s

2 - SE GUÉRIR DU VAMPIRISME : REMÈDE DE VAMPIRE

Je me souviens avoir lu pendant les chargements du jeu qu'on soignait l'état de vampire à la Chapelle de Stendarr à Chorrol (plutôt utiles les conseils donnés pendant les temps de chargement hein ^^).

Donc si vous en avez marre, vous pouvez vous faire soigner !

Gureryne Selvilo est le guérisseur de la Chapelle de Stendarr. Mais il ne peut évidemment rien pour vous. Il vous suggère d'aller voir Raminus Polus à l'Université Arcane.

Raminus Polus vous suggère lui de demander de l'aide au Comte Hassildor de Skingrad. Eh oui si vous avez fait les quêtes de la guilde des mages, vous savez que cet homme est devenu vampire lui aussi !

Pour parler au Comte, vous devez demander une audience auprès de Hal-Ljurz, son intendante argonienne. Hassildor vous explique que lui et sa femme se sont fait mordre ; autant lui a accepté son état, autant sa femme a toujours refusé de se nourrir de sang et elle est actuellement dans un coma profond. Il veut donc que vous lui apportiez le remède qui guérira sa femme (et vous par la même occasion). Il vous indique une maison sur votre carte, habitée par une sorcière qui devrait pouvoir vous aider.

Vous arrivez à Drakelowe, et Melisande vous accueille : elle a effectivement pratiqué la sorcellerie et accepte de vous concocter un remède.

Elle vous demande de lui apporter dans un premier temps 5 grandes gemmes spirituelles VIDÉ.

Je reçois beaucoup de mails au sujet de ces grandes gemmes spirituelles. C'est qu'elles ne sont pas simples à trouver d'autant plus que les contenus des coffres, tonneau et autres sont majoritairement aléatoires. Voici, d'après le TESCS, les 8 gemmes réparties dans le jeu :

- Dans la Grotte aux Écrevisses.
- Dans une vitrine dans l'Université Arcane (au rez de chaussée où se trouve Raminus Polus) : mais vous ne pourrez y entrer que lorsque vous aurez le rang d'Apprenti de la Guilde des Mages.
- Dans une vitrine dans les Quartiers des Mages de l'Université Arcane
- Dans Drakelow (au sous-sol de l'habitation) ... ça tombe bien, vous y êtes LOL
- Dans la Mine Ruinée.
- Dans une vitrine dans la Guilde des Mages de Chorrol.
- Dans les ruines ayléides Nornal.

D'autre part, n'oubliez pas que pour la quête les "Les péchés du père" à Chorrol, vous recevrez quatre grandes gemmes spirituelles vides en récompense ^^

Ensuite elle vous demande six autres ingrédients :

- 6 gousses d'ail (elle parle de clou de girofle mais pas de panique, c'est bien de l'ail qu'il faut) : vous en trouverez dans toutes les bonnes crémèries.
- 2 herbes de sang : cette plante ne pousse que dans les plans d'Oblivion mais vous en trouverez aussi en vente chez tout bon alchimiste. Si vous avez le mod officiel "La Flèche de Roche Glacée", vous pourrez en cueillir dans le petit jardin.
- 5 feuilles de solanacée : Vous en trouverez dans les magasins d'alchimie. Vous pouvez aussi les cueillir dans la nature : ce sont des fleurs assez hautes avec des têtes pétales violettes et des grandes feuilles ^^ . Si vous avez le mod officiel "La Flèche de Roche Glacée", vous pourrez en cueillir dans le petit jardin. Si vous avez le mod officiel "Le Creux de Grand Dédain", il y en a dans le Sanctuaire au pied de Sithis ^^
- Du sang d'argonien : Melisande vous donne une Dague Enchantée avec laquelle vous devez blesser un argonien pour lui prendre un peu de sang (vous trouverez plein d'argonien à Leyawiin) (bon moi, j'étais un peu trop forte en lame et je l'ai tué lol ça n'a pas plu aux gardes de la ville, j'comprend pas).
- Les cendres d'Hindaril : Hindaril est dans la caverne Abîme d'Éaurouge.

Si, vous faites cette quête alors que vous avez terminé la quête principale, vous ne pourrez plus revenir dans un Plan d'Oblivion cueillir de l'herbe de sang ! Alors sachez que Ogier Georick, le propriétaire de l'Ingrédient Principal en vend ^^

Sachez qu'on trouve aussi des herbes de sang autour des portes d'Oblivion que vous avez fermées !!!

Une fois que vous lui avez tout apporté, il vous faudra attendre 24 h pour qu'elle vous donne le remède.

Ensuite, vous devrez l'apporter au Comte Hassildor : là encore demandez une audience à Hal-Ljurz. Elle vous demandera de la suivre et vous dévoilera un passage secret : vous arrivez dans la Salle des Perdus où dort la femme du Comte, Melisande y est déjà. Là, vous assisterez à un petit event bien triste : Melisande va ranimer la femme du Comte, elle se réveillera, parlera avec son mari, boira la potion et mourra.

Le Comte aura besoin de temps pour faire son deuil. Vous devrez donc attendre plus de 24h avant de lui parler à nouveau : il vous remerciera de l'avoir aidé à sauver sa femme et vous récompensera en pièces sonnantes et trébuchantes.

Quant à vous, n'oubliez pas que vous avez aussi un remède dans votre inventaire ! Alors à votre santé !

Et glou Et glou Et glou Il est des nooOOooOOtre, il a bu son remède comme les zooOOOOooOOtreu !!!