

L'ACADEMIE DES BARDES

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

Dernière mise à jour le 18 Avril 2012

L'Académie des Bardes regroupe les Bardes de Bordeciel. Ils travaillent dans les tavernes et chantent pour divertir les clients.

L'historien de l'Académie des Bardes, Giraud Germane, a reporté les chants de Bordeciel dans un livre intitulé *Chants de Bordeciel révisés* 📖.

1 - CHEMINEMENT

1.1 - A petit feu

Si vous parlez à un barde officiant dans une auberge, l'objectif *Visitez l'Académie des Bardes* apparaîtra dans vos quêtes diverses. L'Académie des Bardes est à Solitude.

Viarmo, le Directeur de l'Académie, vous accueille et accepte votre inscription. Et il ne chôme pas : il vous donne immédiatement une mission !

La Crémation du Roi Olaf est un festival organisé par l'Académie des Bardes. Or la Jarl Elisif l'a interdit à cause de l'assassinat récent de son mari, le haut-roi Torgg. En effet, brûler l'effigie d'un roi alors qu'elle est en deuil est plutôt du mauvais goût selon elle ...

Et pour la convaincre, Viarmo veut lui lire le Sonnet du Roi Olaf qui est une partie de l'Edda Poétique, l'histoire vivante de Bordeciel.

L'historien de l'Académie des Bardes, Giraud Germane, vous explique que ce sonnet a été écrit par Svaknir, un barde. Il a ouvertement critiqué le Roi Olaf alors au pouvoir ; Olaf a donc ordonné son exécution ! Jusque-là, on pensait que les copies du Sonnet avaient été brûlées mais les recherches de Giraud ont montré que le texte aurait été enterré avec le Barde après son exécution. Ainsi Svaknir et le Sonnet du Roi Olaf se trouvent dans le tombeau même du Roi Olaf : au Répît des Morts.

Dès que vous entrerez dans le tombeau vous apercevrez le fantôme de Svaknir, suivez-le il va vous guider jusqu'à son Sonnet :-). Mais n'oubliez pas de prendre la Griffes de Dragon en Rubis !!!

Le Répît des Morts est infesté de Draugr qui ne vous empêcheront pas d'avancer ^^

Devant une porte condamnée, visiblement fermée de façon magique, le fantôme de Svaknir tournera à droite. Il vous guide jusqu'à son ... cadavre qui tient fermement dans ses mains le Sonnet du Roi Olaf 📖.

Puis de retour sur vos pas, le fantôme de Svaknir va ouvrir cette porte condamnée ; vous pénétrez dans une immense salle où des draugrs reposent sur des trônes. Svaknir hurle et provoque le Roi Olaf ! De nombreux Draugrs se réveilleront pour vous tuer en vain ; accompagnez Svaknir dans sa vengeance et aidez-le à tuer le Roi Olaf le Borgne :-)

Vous apprendrez un des trois Mots de Puissance du Cri Impulsion.

Viarmo sera ravi de retrouver une copie du Sonnet ; mais malheureusement, une partie est complètement illisible ! Et si vous inventiez les parties manquantes du Sonnet ? Après tout, le festival de la Crémation du Roi Olaf est trop important pour l'Académie des Bardes pour ne pas tenter le coup ! Le premier couplet est connu :

*Olaf, notre tourmenteur, ô borgne renégat.
Démon sanguinaire et roi tueur de dragons.
Ta légende n'est qu'horreur, invention et mensonge.
Numínex capturé ? Que voilà belle menterie.*

Ensuite, il vous faut inventer le second couplet. Et pour vous aider, vous pouvez lire le livre intitulé *Olaf et le Dragon* 📖. Et vous apprenez qu'Olaf a réussi à vaincre par je-ne-sais quel miracle Numínex le Dragon et l'emmener pour l'enfermer à Fort-Dragon à Blancherive. Vous avez trois propositions possibles pour supposer ce qui se serait passé :

Si vous proposez qu'Olaf a trouvé le Dragon endormi :

*Point de cris ne s'élevèrent entre humain et dragon, ni flammes ni fureur ce combat n'entraîna.
Olaf prit le dragon alors qu'il sommeillait, qu'il est donc doux de voir là un haut-fait.*

Si vous proposez qu'Olaf a conclu un accord avec Numínex :

*Point de cris ne s'élevèrent entre humain et dragon, ni flammes ni fureur ce combat n'entraîna.
Olaf fit un marché et se proclama roi, Numínex s'en alla... mais personne ne le conta.*

Si vous osez dire qu'Olaf était Numínex, un dragon sous forme humaine !

*Point de cris ne s'élevèrent entre humain et dragon, ni flammes ni fureur ce combat n'entraîna.
Olaf et Numínex n'étaient donc qu'un seul être, et lors des nuits sans lune il déployait ses ailes.*

Ensuite vient le troisième couplet :

*C'est en promesses et menaces que tu pris le pouvoir.
D'Épervine à Fortdhíver, tous courbèrent l'échine.
Seule Solitude tint bon, héros de Bordeciel.
Ta vengeance, Olaf, s'abattit sans appel. Pernicieuse et terrible elle fondit sur la ville.*

Le quatrième et dernier couplet mentionne donc la guerre contre Solitude. Et vous avez quatre possibilités qui expliqueraient ce moment de l'histoire :

Olaf a ordonné à des troupes déguisées (en mage) d'attaquer Solitude :

*Comme Olaf l'ordonna, Fortdhíver se grima. L'attaque sur Solitude ne serait pas amère.
Les hommes se déguisèrent et partirent au combat, mais ne comprenant rien, condamnèrent Fortdhíver.*

Olaf a convaincu Solitude d'attaquer Fortdhíver :

*Un jour Olaf manda le jarl de Solitude, cajoleur et moqueur le pria de se battre.
De Fortdhíver Olaf envoyait ses missives, mais sur le champ de bataille il restait invisible.*

Olaf l'a renvoyé, puis a fait usage de magie pour rejeter le blâme sur Solitude :

*Solitude refusa de bien courber l'échine, Olaf en aurait profité pour provoquer sa ruine.
Il pilla Fortdhíver, sa seule et vraie alliée et usa de magie pour blâmer Solitude.*

Olaf l'a chassé sous forme de dragon !

*Solitude refusa de bien courber l'échine, Olaf en aurait profité pour provoquer sa ruine.
Il pilla Fortdhíver sous forme d'un dragon et déguisa l'exploit pour blâmer Solitude.*

Enfin le poème conclut :

*Ainsi finit l'histoire d'Olaf l'imposteur, menteur, voleur, vaurien que nous confions aux flammes.
A Solitude les bardes, chaque année se retrouvent et brûlent l'effigie d'un roi se montrant bien vantard.*

Votre choix ne changera rien à la suite du scénario ^^

Ainsi Viarmo se rend au Palais Bleu auprès de la Jarl Elisif pour réciter le poème. Et elle sera ravie de la prestation ; elle admet que le festival est une célébration de Solitude et une condamnation des faux rois. Le festival de la Crémation du Roi Olaf aura donc bien lieu ... Et toutes les semaines !!! :-D

Viarmo vous suggère ensuite de parler à Jorn pour la suite des événements ; ce dernier vous invite à le rejoindre à la nuit tombée pour démarrer le festival ^^

Un grand pantin fait de toile de jute et de paille est fixé à un mât. Après un discours, Viarmo le brûle avec une torche. Vous êtes officiellement nommé Barde de l'Académie des Bardes et Viarmo vous donne de l'or en récompense de votre aide :-D

Gorex Víníus vous offrira une tarte aux pommes et Evette San deux bouteilles de vin épice si vous leur parlez.

1.2 - La Flûte de Pantéa

Pantéa Atéia s'est fait volé sa flûte par Larína. Cette dernière l'a vendue à un Nécromancien qui a osé envoyer une demande de rançon à Pantéa si elle voulait la récupérer !

Larína a fait croire au Nécromancien que cette flûte était capable de faire danser les morts pour mieux lui vendre XD

La bande de Nécromanciens se terre dans la Grotte de la Chute d'Hob.

Lorsque vous lui rapportez sa flûte, Pantéa vous enseigne un point dans toutes les talents de Mage :-D

1.3 - Le Luth de Finn

La doyenne de l'Académie des Bardes, Inge Six-Doigts, vous explique que Finn était un Barde qui a inventé le luth à huit chœurs très répandu aujourd'hui. Or il y a peu, des voleurs se sont introduits dans l'Académie pour dérober entre autre le premier luth à huit chœurs fabriqué par Finn.

Vous le trouverez dans la Grotte de la Crique Pierreuse. Et Inge vous enseignera un point dans tous les talents de voleur en remerciement :-D

Si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, vous trouverez dans cette grotte une Pierre de Barenziah ^^

1.4 - Le Tambour de Rjorn

L'historien Géraud Germane vous parle du Tambour de Rjorn. Ses recherches ont prouvé que Rjorn aurait pénétré dans le Cairn d'Halldir et donc il a dû mourir là-bas. Il vous demande de retrouver ce Tambour de Guerre.

A l'entrée du tombeau, les cadavres de Raen, Vidgrod et Agrius sont entassés au pied d'un cairn émettant une lueur bleue vers le ciel. Vous trouverez aussi le journal d'Agrius  et la clé de la crypte.

Et comme c'est indiqué dans le journal, Halldir vous attend tout au fond de sa crypte. Il se divise en trois : un maniant le feu, un la glace et un troisième plus puissant.

Lorsque vous aurez à tourner les piliers, le bon symbole se situe derrière vous en hauteur.

Géraud vous enseignera un point dans tous les talents du Guerrier lorsque vous ramènerez le Tambour ^^