

LES COMPAGNONS


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

Dernière mise à jour le 21 Mars 2014

Les Compagnons est une Guilde de Guerriers Mercenaires créée par Ysgramor durant l'Ère Première, soit depuis plus de 4 000 ans.

Mais depuis quelques centaines d'année, certains membres des Compagnons possèdent un pouvoir particulier considéré comme une bénédiction pour les uns ou une malédiction pour les autres ... Quoiqu'il en soit ... Gardez les yeux sur la proie, et non sur l'horizon.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Grands Hérauts* 

SOMMAIRE

- 1 - Cheminement de la quête principale
- 2 - Quêtes secondaires aléatoires

1 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

1.1 - Adressez-vous au Chef des Compagnons

La première fois que vous vous dirigerez à pied vers Blancherive, vous rencontrerez un groupe de mercenaires combattant un Géant venu s'en prendre aux fermiers du coin. Ils sont trois : Aela la Chasseuse, Farkas et Ría.

Vous n'êtes pas obligés de les aider, vous pouvez juste observer. Dans tous les cas, Aela s'adressera à vous et vous expliquera qu'ils font partie des Compagnons : *un ordre de guerriers, liés comme des frères et sœurs par leur honneur*. Si la récompense en vaut la peine, ils s'engagent à résoudre divers problèmes.

Et si vous désirez rejoindre cet ordre, Aela vous dit de parler à Kodlak Blancrín, à Jorrvaskr.

Jorrvaskr est le château des Compagnons. Il se situe dans la ville de Blancherive. D'ailleurs, il fut le premier bâtiment construit sur cette montagne ; et au fil du temps, une communauté s'est développée autour pour donner la ville de Blancherive, actuellement la plus grande cité des neuf châtellerías.

1.2 - Prenez les armes

Kodlak Blancrín est le Héraut des Compagnons.

Le Héraut n'est pas le chef des compagnons à proprement parler. Il a plutôt un rôle de conseiller : il apporte son aide en cas de querelle et s'applique à faire respecter le code d'honneur des Frères et Sœurs d'arme. C'est pourquoi chaque Compagnons est libre de ses actes.

Lorsque vous arriverez auprès de Kodlak, vous surprendrez une étrange discussion avec Vilkas. Ce dernier disant qu'il entend toujours l'appel du sang et Kodlak de lui répondre : *Comme nous tous. C'est notre fardeau. Mais nous pouvons nous en défaire* ... Les Compagnons seraient à ce point avides d'aventures ??

À ce moment-là, je me suis demandée où j'avais atterri LOL

Puis en un coup d'œil, Kodlak ressent chez vous une certaine force d'esprit :-). Il vous accepte votre candidature mais pour prouver vos valeurs combattives, vous devrez accepter un duel avec Vilkas ... Facile ;-)

Après cette petite leçon, Vilkas vous confie son épée afin que vous l'apportiez à Eorlund Grisetoison pour qu'il l'aigüise. Ce dernier travaille à la Forgeciel pour les Compagnons, mais il n'en fait pas partie. Il paraît que cette forge à la particularité de produire le meilleur acier de tout Tamriel !

Parce qu'il doit rejoindre sa femme, Eorlund vous demande un autre service qu'il n'a pas le temps de faire : celui d'apporter le bouclier qu'il vient de forger pour Aela.

Il vous dit que sa femme est en deuil, et que c'est pour ça qu'il doit être à ses côtés. Sa femme s'appelle Fralia. Et il se peut que vous surpreniez à un moment donné, une conversation entre elle et Idolaf Guerrier-Nés au sujet d'un certain Thorald ... Vous comprenez que Thorald est le fils de Fralia et qu'il a disparu. La quête secondaire "Absent au combat" se déclenche alors ^^

Aela vous félicitera d'avoir donné une *sacrée correction* à Vilkas au grand dam de Skjor XD. Elle appelle ensuite Farkas afin qu'il vous fasse visiter les lieux et vous montre où vous pourrez vous reposer.

Farkas et Aela vous donneront ensuite du travail. Puis Skjor et Vilkas vous confieront des tâches plus importantes quand vous commencerez à vous faire un nom au sein des Compagnons.

Maintenant vous pouvez accepter un petit boulot de la part de Farkas, d'Aela, de Vilkas ou de Skjor ^^

1.3 - Une question d'honneur

Après avoir terminé le travail qu'on vous a confié, on vous dira que Skjor vous cherche.

Ce dernier vous dit qu'un érudit aurait trouvé un fragment de Wuuthrad dans le Cairn des Poussiéreux. Bien qu'il doute de la véracité de ces propos, il vous y envoie avec Farkas pour chercher ce fragment ... C'est une question d'honneur !

Wuuthrad est l'arme d'Ysgramor, fondateur des Compagnons. Elle a été détruite en plusieurs morceaux et les Compagnons sont à la recherche des fragments de cette relique.

Le Cairn des Poussiéreux est un ancien tombeau nordique relativement linéaire sans énigmes particulières. Très rapidement après y être rentré, vous serez bloqué dans une salle assez grande : une grille vous barre votre protection et un levier est dans une petite pièce adjacente. Oui sauf que lorsque vous irez l'activer, vous vous retrouverez prisonnier !!! Farkas se moque de vous XD

Puis très rapidement un groupe appartenant à la Main d'Argent arrive et se rue sur Farkas ... qui se transforme aussitôt en Loup-Garou et les extermine tous à coup de griffe oO

Farkas vous libère ensuite, et vous explique que le Sang Bestial coule dans ses veines (sans déc !). Tous les Compagnons ne sont pas des Loup-Garous, et ceux qui le sont font partie du Cercle. Quant à la Main d'Argent, c'est un ordre qui combat les Loup-Garous !

Mais trêve de bavardage, vous êtes ici pour trouver le fragment de Wuuthrad, pas pour délibérer des avantages à devenir un Loup-Garou alors en avant Guingamp !! Vous continuez prudemment vers la Crypte des Poussiéreux.

Pour entrer dans la dernière salle, une clé sera nécessaire : vous la trouverez dans le coffre ^^

Le fragment de Wuuthrad est posé sur un autel face à un Mur qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Souffle Ardent.

Mais vous ne sortirez pas de là sans avoir exterminé les (très) (trop) nombreux Draugrs qui se réveilleront les uns après les autres ^^

De retour à Jorrvaskr, Vilkas vous attendait ; il vous demande de le suivre et vous conduit dans la cour. Là, vous attend Skjor, Aela, Kodlak et Farkas qui vous a suivi. Ainsi vous avez été mis à l'épreuve, vous avez relevé le défi et prouvé votre valeur. De plus Farkas vous fait de belles éloges et témoigne de votre courage. L'avis du Cercle est rendu : vous faites partie de la famille, félicitation :-)

On en déduit donc que les membres du Cercles et donc les Loup-Garou sont Skjor, Aela, les frères Farkas et Vilkas ainsi que Kodlak :-p

A ce propos, Kodlak vous avoue qu'il voudrait mettre fin à cet état. Il se fait vieux et veut être appelé en Sovngarde ... Mais Shor l'acceptera-t-il au Panthéon des Braves comme un Nordique ou comme un vulgaire animal ? Devra-t-il vivre éternellement sur le Territoire de Chasse d'Hircine ? Kodlak cherche à se soigner mais la tâche est ardue ...

Le Panthéon de Shor est aussi appelé le Panthéon des braves, où les héros attendent d'accompagner Shor dans l'ultime combat. Le livre intitulé Sovngarde, une nouvelle étude 🐉 vous en apprendra plus sur ce paradis nordique.

Kodlak vous invite à trouver Eorlund afin qu'il vous donne une arme.

Vous pouvez ensuite accepter un petit boulot de la part de Farkas, d'Aela, de Vilkas ou de Skjor ^^

1.4 - La Main d'Argent

Après avoir terminé le travail qu'on vous a confié, on vous dira que Skjor vous cherche à nouveau. Mais il refuse de vous parler en public et vous demande de le rejoindre à la Basse-Forge dans la nuit.

Autant Jorrvaskr est le plus vieil édifice construit ici, bien avant Blancherive, autant la Forgeciel était déjà présente avant lui ! Skjor vous explique que de la Basse-Forge émane une magie antérieure aux hommes et aux Elfes.

Seule Aela est déjà présente ... transformée en Loup-Garou. Kodlak n'est pas au courant de cette petite réunion. Et pour cause ! Skjor vous propose de faire partie du Cercle, de partager avec eux le Sang du Loup !

En effet, si vous avez déjà parlé un peu avec Kodlak au sujet des Loup-Garous, vous savez qu'il cherche à se débarrasser de ce don.

Acceptez-vous de rejoindre le Cercle ? ...

En même temps, pour continuer la quête, vous n'avez pas vraiment le choix MDR

Contrairement aux précédents opus de la série des Elder Scrolls, la lycanthropie est un pouvoir. C'est à dire que vous avez le choix de déclencher ce don quand vous voulez et ce, une fois par jour. Alors que dans Morrowind (par exemple), vous n'avez aucun choix : à chaque nuit POUE, vous vous retrouvez transformé et avide de sang !

Ainsi, Skjor entaille les veines du bras d'Aela dans la Fontaine. A votre santé ! Et glou et glou et glou !!!!

Vous êtes un Loup-Garou quand vous sortez de la Basse-Forge. Vous êtes libre de vos actes ... Et si vous alliez foutre un peu le dawa dans Blancherive ? :-D

Puis vous vous réveillerez à poil (enfin non PAS AVEC des poils cette fois-ci, tout nu quoi LOL). Aela est là (haha) ; elle vous dit que pour fêter la réussite de votre transformation (qui pourtant n'a pas été des plus simple apparemment), elle vous propose de massacrer un groupe de la Main d'Argent qui ont établi leur camp dans le Fort du Gibet, tout près d'ici. Skjor est déjà parti en reconnaissance.

Et l'avantage est que vous pourrez réutiliser immédiatement votre forme de Loup-Garou :-D en effet, la suite de la quête se passe pile 24h plus tard ^^. Et pour prolonger votre état de chienchien à sa mère (et aussi pour reprendre de la vie), vous devrez vous nourrir des cadavres d'humain !

Il vous sera très facile de progresser dans le Fort (surtout AVEC des poils, des crocs et des griffes cette fois-ci LOL) avec Aela. Krev le Paussier, le chef de ce groupe, est dans la dernière salle.

Mais vous arrivez trop tard : Skjor est mort. Aela est furieuse. La guerre est déclarée envers la Main d'Argent !

Aela vous proposera un petit travail à prendre le temps qu'elle fasse quelques investigations dans le Fort qui lui en apprendront peut-être d'avantage sur la Main d'Argent.

Et avant de passer à la quête suivante, vous devrez à nouveau accepter un autre petit boulot de la part d'Aela ou des jumeaux Vilkas et Farkas. La logique serait d'accepter un autre travail d'Aela et continuer à venger la mort de Skjor mais vous n'êtes pas obligé.

1.5 - Dette de Sang

A votre retour de mission, Aela vous informe que Kodlak veut vous parler.

Vous commencez par parler de la mort de Skjor ; il vous dit que d'avoir tué autant d'homme de la Main d'Argent ne fera qu'escalader la violence et leur représailles viendront rapidement.

Il vous explique ensuite ce qui a fait des Compagnons des Loup-Garous. Un de ses prédécesseurs a conclu un pacte avec les sorcières du Coven de Glenmoril : si les Compagnons chassaient au nom de leur seigneur, Hircine, ils recevraient alors de grands pouvoirs. Ils sont donc devenus des Loup-Garous. Mais cette "maladie" affecte aussi bien le corps que l'esprit car les Loup-Garous morts rejoignent le Territoire de Chasse d'Hircine. Et comme vous l'a tant répété Kodlak : il est Nordique et veut rejoindre Sovngarde !

Et il a trouvé le moyen de se soigner ! Si les sorcières du Coven de Glenmoril ont maudit les Compagnons, alors elles seules peuvent les guérir. Il vous demande de partir à leur recherche et de les abattre. Vous devrez rapporter une de leurs têtes, le siège de leur pouvoir.

Cette petite conversation avec Kodlak est certes enrichissante mais carrément tirée par les cheveux (enfin c'est mon opinion). Car la majorité des Compagnons présents à Jorrvaskr ne sont pas des Loup-Garous. Comme on l'a fait pour vous, on peut imaginer qu'on leur a proposé ce don et qu'ils ont refusé. Pour terminer les quêtes des Compagnons, vous n'avez pas vraiment eu le choix. Je pense qu'il aurait fallu trouver un moyen dans le scénario qui aurait obligé tous les Compagnons à subir la forme bestiale qu'ils le veulent ou non. Là, on aurait pu effectivement parler de malédiction.

Mais revenons à nos moutons et en route pour le Coven de Glenmoril !

Les Sorcières de Glenmoril sont des Harfreuses ; elles sont cinq mais une seule tête suffit à valider la quête. Les tuer toutes est facultatif ^^

Les Sorcières du Coven de Glenmoril sont présentes dans la série des Elder Scrolls depuis Daggerfall (2ème opus). Elles ont toujours été associées à Hircine et c'est toujours auprès d'elles qu'il faut se diriger pour se guérir de la lycanthropie !

Mais lorsque vous reviendrez à Jorrvaskr, vous verrez Aela et Farkas au milieu de cadavres de guerriers de la Main d'Argent ... Kodlak avait raison les représailles ont été sanglantes ! Un groupe de la Main d'Argent n'a pas hésité à attaquer Jorrvaskr par surprise ; et même si les Compagnons ont réussi à les contrer, il y a de lourdes pertes des deux côtés.

Mais le plus grave est la mort du vieux Kodlak :-(

1.6 - Pure Vengeance

Vilkas est fou de rage ! Non seulement Kodlak a été tué dans la bataille mais en plus tous les fragments de Wuuthrad ont été volés !

Il vous demande donc de l'accompagner dans le camp principal de la Main d'Argent, le Refuge de Pénombris, pour venger la mort de Kodlak et accessoirement récupérer les fragments de Wuuthrad.

Anéantir la Main d'Argent là-bas ne sera qu'une simple formalité ... Surtout sous votre forme bestiale héhé

1.7 - Gloire Funèbre

De retour à Blancherive, Vilkas vous informe que les autres Compagnons ont dû terminer la préparation des funérailles de Kodlak et vous invite à vous rendre à la Forgeciel pour lui rendre hommage.

Tour à tour, Aela, Vilkas et Farkas citeront une prière pour Kodlak :

*Devant l'ancienne flamme...
Nous pleurons.
Nous nous recueillons.
Quelle terrible perte...
Nous sanglotons.
Pour ceux qui ont péri...
Nous crions.
Et pour nous-mêmes...
Nous partons.*

Aela s'avance vers la dépouille de Kodlak et allume le brasier.

Puis Eorlund récupèrera les fragments de Wuuthrad que vous avez ramenés avec Vilkas. Ensuite, il vous demandera d'aller lui chercher le dernier fragment, celui que Kodlak gardait précieusement dans sa chambre. Vous le trouverez dans la table de chevet, avec son journal 📖.

Kodlak a mentionné dans son journal son rêve. Et vous en faites partie : il vous a vu comme étant son libérateur. Kodlak avait même prévu de vous nommer Héraut lorsqu'il aurait été guéri de sa malédiction ...

Il est temps maintenant de rejoindre Aela et les jumeaux à la Basse-Forge pour accomplir la dernière volonté de Kodlak : partir pour Sovngarde et y rencontrer Ysgramor. Les trois compères ne sont pas vraiment d'accord sur ce sujet, mais Vilkas a le dernier mot : Nous devrions rendre honneur à Kodlak, quelle que soit notre opinion sur le sang.

Vilkas savait que Kodlak avait trouvé le moyen de purifier son âme du sang de la bête, même dans la mort. Il mentionne ensuite les légendes du Tombeau d'Ysgramor où l'âme des hérauts répondra à l'appel du fer du nor. La solution se trouve donc là-bas ... mais il est impossible d'y entrer sans Wuuthrad ! C'est alors qu'Eorlund arrive ! Wuuthrad est une arme, un outil ... Or les outils brisés peuvent être réparés ! Un dicton Nordique dit que *Les flammes d'un héros peuvent reforgé ce qui a été brisé* ... Les flammes de Kodlak ont fait renaître Wuuthrad :-)

Alors en route pour le Tombeau d'Ysgramor ! Sur place Vilkas vous met en garde : ici repose Ysgramor et ses plus proches généraux, de grands et valeureux guerriers. Ils vous attendent afin que vous leur prouviez votre valeur. Pour ouvrir le passage, vous devez rendre Wuuthrad à Ysgramor en plaçant la Hache sur la statue.

Vilkas, aveuglé précédemment par sa vengeance au Refuge de Pénombris, ne vous accompagnera pas. Vous entrez donc avec Aela et Farkas. Puis, très rapidement, juste avant un endroit envahi par les Givrèpeires, Farkas ne continuera pas et retournera rejoindre son frère. Vous avancez donc dans le tombeau en compagnie d'Aela.

Et c'est enfin dans la dernière grande salle que vous rencontrez le fantôme de Kodlak. Vous ne voyez que lui parce qu'il n'y a que lui que vous connaissez mais il vous dit que ses frères hérauts sont aussi présents ici, certains tentant d'échapper à Hircine, d'autres reposant en Sovngarde.

Pour guérir Kodlak, jetez une tête de Sorcières dans la Flamme du Héraut. L'esprit de la bête qui hantait Kodlak apparaît aussitôt ! Tuez-la pour libérer Kodlak !

C'est alors que Kodlak vous demande de la succéder et vous nomme Héraut des Compagnons.

Avant de partir, n'oubliez pas de récupérer dans le coffre le Bouclier d'Ysgramor et aussi de reprendre Wuuthrad ! Ce sont tous les deux des artefacts ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Bouclier d'Ysgramor	Augmente la résistance à la magie de 20% Augmente votre santé de 20 points	12	30	1 000

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Wuuthrad	Particulièrement meurtrier contre les Elfes	infini	25	25	2 000

D'autre part, une nouvelle sortie vers Bordeciel s'est dévoilée près de la statue d'Ysgramor ; et sur la porte est gravée une tête de Dragon ... Et effectivement, vous trouverez un mur à l'extérieur qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Allégeance Animale :-)

2 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

2.1 - Les quêtes de Farkas

- La Défense de Bordeciel : tuer un groupe de bandit dans un lieu donné.
- Mercenariat : Remettre les idées en place à un personnage donné dans un endroit donné. Attention, il est interdit de le tuer, c'est juste un duel à mains nues !

2.2 - Les quêtes d'Aela la Chasseuse

- Extermination animale : tuer un animal qui rode dans un lieu donné.

- Collection de peau : ramener un certain nombre d'un type de peau donné.
- Au cœur de la cible : tuer un des chefs de la Main d'Argent dans un endroit donné.
- Le vol des plans : s'introduire dans un repaire donné de la Main d'Argent et y voler leurs plans d'attaque contre les Loup-Garous.

2.3 - Les quêtes de Skjor ou de Vilkas

- Criminel en fuite : tuer un criminel échappé de prison.
- Héritage de famille : rapporter un objet de valeur perdu dans un endroit donné.
- Mission de sauvetage : libérer un allié des Compagnons prisonnier dans un endroit donné. Vous devez ramener la personne saine et sauve !

2.4 - Les Totems d'Hircine

He-la la Chasseuse vous explique que les Totems d'Hircine sont des objets qui exalteraient les pouvoirs des Loups-Garous. Elle vous demande de l'accompagner pour aller en chercher.

Dans la chambre de Skjor, vous trouverez le livre intitulé Les Totems d'Hircine 📖 sur une table qui vous en apprendra plus au sujet de ces artefacts :-)

Il existe en tout trois Totems ; cette quête ne se fera donc que trois fois ^^

Ainsi, lorsque vous êtes transformé en Loup-Garou et que vous hurlez, votre cri "de base" est Appel de la Nature. Et comme son nom de l'indique pas, ce hurlement projette vos ennemis. Les Totems vont vous permettre de changer ce pouvoir à votre guise :

- Le Totem de Chasse est un os gravé qui vous permet de lancer votre hurlement Flair de la Bête. Ça sort de Détection de Vie vous renseignement sur la chair fraîche la plus proche ^^
- Le Totem de Fraternité est un tambour qui vous permet de lancer votre hurlement Ameutement. Ainsi deux loups viendront combattre à vos côtés :-)
- Le Totem de Peur est un crâne de loup qui vous permet de lancer votre hurlement Hurlement Horrificant. Vos ennemis vous fuiront, pétés de trouille !

2.5 - Pureté

Une fois que vous serez devenu le Héraut des Compagnons suite à la quête *Gloire Funèbre*, si vous demandez du travail à Farkas ou Vilkas, ces derniers voudront suivre l'enseignement de Kodlak et se purifier avant d'être accueilli en Sovngarde.

Vous devrez donc les accompagner au Tombeau d'Ysgramor avec une nouvelle tête d'une Sorcière du Coven de Glenmoril afin de procéder au rituel de guérison de la Lycanthropie :-)

Cette quête ne peut se faire que deux fois : avec Farkas et avec Vilkas.