

LES ENTRAÎNEMENTS ET LES LIVRES

Solution écrite par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 22 Septembre 2012

Pour augmenter d'un point vos talents, vous avez trois possibilités :

- Utiliser un talent avec succès plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il augmente de niveau :-)
- Lire un livre.
- Faire appel aux services d'un entraîneur, ce qui n'est pas gratuit ^^

1 - LES LIVRES

Voici la liste des livres qui vous augmenteront d'un point un talent X si vous le lisez ; il existe 5 cinq livres pour un talent. Cependant, les livres étant en plusieurs exemplaires dans le jeu, vous pourrez peut-être les trouver ailleurs que là où je vous le propose ^^

ALCHIMIE

- De Rerum Dirennis : Dans l'Hyposcole Noire de l'Académie de Fortdhiver.
- Un Jeu au Dîner : Rocher de la Mégère.
- Le Guide de l'Herboriste : Au Chaudron d'Arcadia à Blancherive.
- Mannimarco, Roi des Vers : Temple de Sorguevoix.
- La Chanson de l'Alchimiste : L'Académie des Bardes à Solitude.

ALTERATION

- Le Lorkhan Lunaire : Dent de Faldar.
- Réalité et Autres Mensonges : Salle du Trône d'Ingvid.
- Respirer l'eau : Abysses d'Ilnalta.
- Fille de la Niben : Ferme Brandevin.
- Sithis : Sanctuaire de la Confrérie Noire.

ARCHERIE

- La Flèche Noire, Vol 2 : Le Chasseur Ivre à Blancherive.
- Père de la Niben : Sur le bateau Frappe-Flots.
- Vernaccus et Bourlor : La Salle aux Trésors de Markarth.
- Le Ruban d'Or du Mérite : Campement d'Angi.
- La Leçon de Tir : Dans les logements de Jorrvaskr.

ARMURE LÉGÈRE

- L'Arrière Garde : Mornefort.
- Les Réfugiés : Ruines de la Grotte du Crâne du Loup.
- Glace et Chitine : Sanctuaire de Voilneige.
- La Dernière Danse de Jornibret : Fort Néograd.
- Rislav le Juste : Fort Mauriart.

ARMURE LOURDE

- 2920, Mi-l'an, Vol 6 : Passage d'Osroid.
- Le récit d'Hallgerd : Jorrvaskr à Blancherive.
- Orsiniium et les Orcs : Mine de Vaseroc.
- Les chevaliers des Neuf : Au Palais des Rois de Vendaume, à l'étage.
- Chimarvamidium : Mine de Doroc.

CONJURATION

- Les Portes d'Oblivion : Grotte de Longmur.
- Passerelles Liminales : Redoute de la Tour Brisée.
- 2920, Atrefeu : Tanière de Rimeroc.
- La Charge du Guerrier : La Grotte du Mort-Né.
- 2920, Soufflegivre : Tanière de Rimeroc.

CROCHETAGE

- Anatomie d'un Verrou : Mausolée du Crépuscule.
- La Chambre Close : A l'Animachinerie des Ruines Dwemers Alftand.

- Progrès du Crochetage : Dans le Réservoir de la Souricière de Faillaise. Pour le lire, il faut donc faire partie de la Guilde des Voleurs.
- A filou, Filou et demi : Quartier du Jarl du Château d'Embruine à Faillaise.
- La Reine-Louve, Vol 1 : Grotte du Croc Cassé.

DESTRUCTION

- L'Horreur du Château de Xyr : Coven Glenmoril.
- Une Trahison Hypothétique : Ruine de la Grande Porte.
- Réponse au Discours de Béro : Bosquet de Sorbrume
- Le Mystère de Talara, volume 3 : Antre de Durechute.
- L'Art de la Magie de Guerre : Le Pavillon Blanc à Aubétoile.

DEUX MAINS

- La Cité Légendaire de Sancte Tor : Donjon de Nordguet
- Parole et Philosophie : Demeure de Geirmund.
- Chanson de Hormir : Maison de Jala à Solitude.
- Roi : Dans les quartiers de l'Empereur sur son navire le Katariah.
- La Bataille de Sancte Tor : Cairn des Poussiéreux.

ELOQUENCE

- Biographie de la Reine Louve : Épicerie Belethor à Blacherive.
- Le Jeu de la Vente : Le Répis des Morts.
- La Danse du Feu, Vol 6 : Le bateau Sload Douillet.
- 2920, Plantaïsons : Bastion d'Hurlevent.
- La Danse du Feu, Vol 7 : Mzinchaleft.

ENCHANTEMENT

- Sombre Tragédie : Abysses d'Ilinalta.
- Deux Secrets : Laboratoire de Calcelmo à Markarth.
- Précis d'Enchantement : Dans Rucheline, la maison à vendre de Faillaise.
- Catalogue des enchantements d'armes : Le Pavillon Blanc à Aubétoile.
- Catalogue des enchantements d'armures : Fort Amol.

FORGEAGE

- Le Cœur de Cherim : Grotte de l'Aviron Brisé.
- Le Défi de l'Armurier : Forgeciel de Blacherive.
- Le Dernier Fourreau d'Akrash : Fort du Gibet.
- Forge d'Armure Légère : Fort Casscorne.
- Forgeage d'Armure Lourde : Grotte de Montpin.

FURTIVITE

- Trois Voleurs : Sous-sol de l'hydromellerie d'Hydrhonning.
- Le Lecteur de la Cuisine Rouge : Sous-sol du Manoir Faillibois.
- 2920, Vifazur, Vol 8 : Raldbthar.
- La Légende de la Maison Krately : Gîte Roncenoir.
- Témoïn Sacré : Santuaire de la Confrérie Noire d'Aubétoile.

GUERISON

- Le Mystère de Talara, Vol 2 : Ustengrav.
- L'Exode : Grotte de la Chute d'Hob.
- Phylogénie Raciale : Ruines Dvemers Avanchzel.
- L'Envers de l'Endroit : Valthume.
- 2920, Ondepluie : Nécropole de Markarth.

ILLUSION

- Avant l'Ère des Hommes : Quartiers du Jarl de Fort-Dragon.
- Incident à Nécrom : Grotte de la Cîme.
- Talara, Tome IV : Maison de Nepos à Markarth.
- 2920, Claiciel : Repaire de Morvath.
- Le Procès des Arts Noirs : La Fiole Blanche à Vendaume.

PARADE

- Guerrier : Griffenoire.

- Le Coup de Grâce d'Abernanit : Dans les Catacombes de la Nécropole de Blancherive.
- Le Miroir : Grotte Oubliée.
- La Bataille du Mont Écarlate : Ruines du Temple Primortis.
- La Danse du Feu, Volume 2 : Fort Busard.

UNE MAIN

- 2920, Primétoile : Donjon de Nordguet.
- Feu et Ténèbres : Folgunthur.
- L'Importance de l'Endroit : Fort du Gibet.
- Maniement des Masses : Temple d'Havreciel.
- Crépuscule sur Sentinelle : Tanière de l'Escroc.

VOL A LA TIRE

- Voleur : Dans le Donjon Helgen.
- Mendiant : Souricière à Faillaïse.
- Le Guilde du Voleur : Égoûts du Domaine Lamidor.
- Ombres Dérobées : Siège des Rossignols.
- Ævar Chante-Pierre : Maison de Thonnir à Morthal.

2 - LES ENTRAÎNEURS

Vous trouverez un peu partout des entraîneurs qui vous enseigneront leur talent en fonction de leur propre niveau :

- Un entraîneur Compagnon acceptera de vous entraîner jusqu'au niveau 50 du talent en question.
- Un entraîneur expert vous proposera ses services jusqu'au niveau 75.
- Enfin, un entraîneur maître ira jusqu'au niveau 90.

Certains entraîneurs ne vous proposeront leur service qu'après que vous ayez terminé une quête, comme par exemple Danica Pure-Source, prêtresse de Kynareth à Blancherive.

Et d'autres vous enseigneront les secrets de leur talent favoris si vous faites partie de leur Guilde ou Faction.