

LA GARDE DE L'AUBE

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

Dernière mise à jour le 9 Avril 2013

La Garde de l'Aube est une faction de chasseurs de Vampires en Bordeciel. Elle est actuellement dirigée par Isran, un ancien Vigile de Stendarr.

A l'origine, la Garde de l'Aube fût créée par un Jarl de Faillaïse au cours de l'Ère Deuxième. En effet, le fils de ce Jarl, un peu trop aventureux, finit par devenir Vampire. Incapable de tuer son propre fils, le Jarl fit donc construire le fort, y enferma son fils et engagea des gardes pour l'empêcher de sortir.

A partir de ce moment, la légende diverge :

Isran vous expliquera que les gardes finirent par tuer le Vampire devenu trop dangereux. Le Jarl les bannit de sa Châtellerie mais ils ont continué à servir cette noble cause en exterminant les Vampires partout où ils les rencontraient. Isran tient à continuer leur action.

Mais selon Sorine Jurard, il est aussi dit que les gardes furent plus que séduits par les pouvoirs du Vampire ... Ils acceptèrent d'être transformés pour ensuite terroriser les habitants de la Brèche. Ces Vampires furent par la suite exterminés à leur tour. Elle pense qu'Isran tente de rendre sa noblesse à cette faction.

Quoiqu'il en soit, en rejoignant cette faction, vous aurez à vous frotter contre le clan Volkihar, le clan de Vampire de Bordeciel dirigé par le Seigneur Harkon.

SOMMAIRE

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

1 - QUÊTE PRINCIPALE

1.1 - La Garde de l'Aube

Lorsque vous aurez installé et activé l'extension Dawnguard, approchez-vous d'un garde d'une ville quelconque pour qu'il vous dise : *Il paraît que la Garde de l'Aube est en pleine réformation. Ce sont des chasseurs de Vampires maintenant, dans le vieux fort près de Faillaïse. J'ai presque envie de me joindre à eux.*

Sur votre carte, vous pouvez alors vous diriger vers le Canyon du Levant qui vous mènera droit vers le Fort de la Garde de l'Aube.

Vous y rencontrerez un fermier nordique, du nom de Agmaer. C'est loin d'être un grand guerrier mais il veut être enrôlé dans la Garde. Il est même plutôt peu sûr de lui ... A tel point qu'il vous demande de l'accompagner jusqu'à Isran, le chef de la Garde de l'Aube !

En chemin, vous rencontrerez Durak, un Orc. C'est lui qui vous trouvera dans Bordeciel pour vous annoncer que la Garde de l'Aube recrute si vous n'avez pas vu un garde vous en parler avant.

Dans le fort, Isran sera en grande conversation avec Tolan, un Vigile de Stendarr venu demander de l'aide à la Garde de l'Aube. Les Vigiles sont attaqués par les Vampires sur tous les fronts ; et le Bastion des Vigiles a été détruit et leur Leader, Carcette la Gardienne, tuée ...

Théoriquement, les Vigiles de Stendarr ne s'en prenaient qu'aux adorateurs des Daédras ... Mais en voulant titiller aussi les Vampires, ces derniers se sont trouvés face à un ennemi organisé et sans pitié !!!

Or ce "titillement" en question est le suivant : un autre Frère, prénommé Adalvald, prétendait avoir trouvé un objet de grande importance dans la Crypte de Sombreval, site funéraire de Vampires. C'est depuis cette découverte que les Vampires ont attaqué le Bastion et enlevé Adalvald !

1.2 - Prise de conscience

Isran vous envoie donc avec le Vigile Tolan enquêter dans la Crypte de Sombreval. Il vous offre une arbalète ainsi que 45 carreaux d'acier pour votre mission.

Sauf que vous trouverez le cadavre de Tolan bien raid non loin de l'entrée ... Cet idiot a tenté de pénétrer dans la Crypte sans vous attendre ! Les Chiens de la Mort et leurs maîtres Vampires se seront gavés de son sang ...

Les deux Vampires présents discuteront d'un certains Lokil : il aurait été envoyé ici par un certain Harkon pour une mission précise.

La Crypte est volumineuse mais relativement linéaire. Disséminées un peu partout, vous remarquerez de nombreuses tombes étranges.

Parfois, vous entendrez les Vampires se mesurer aux Draugrs ... en vain XD Mais bon ce sera à vous ensuite de renvoyer les Draugrs au pays des rêves :-/

Puis vous entrerez ensuite dans la Grotte de Sombreval. Sur place Lokil sera avec un de ses acolytes et Vigile Adalvald. Adalvald sera tué. Et vous pourrez ramasser ses notes 📖.

Débarrassez-vous des Vampires et vous pourrez mieux explorer les lieux. Vous êtes sur une plate-forme avec au centre un pilier pentagonal. Et en actionnant le bouton de votre sang vous déclencherez une sorte de puzzle. Des flammes violettes parcourront une sorte de canal et pour qu'elles puissent poursuivre leur direction, vous devrez déplacer les brasiers sur les intersections sur lesquelles elles ont interrompu leur trajectoire. Bref, c'est pas très compliqué ^^

Le centre de la plate-forme s'abaissera alors pour laisser apparaître un monolithe de pierre.

1.3 - Lignée

C'est alors qu'une femme mystérieuse sort de ce monolithe ! Elle se réveille. C'est une Vampire qui se prénomme Sérana. Elle ne veut rien vous dire car elle ne vous connaît pas.

Le plus déstabilisant est qu'elle porte dans son dos un Parchemin des Anciens ...

Sérana vous demande de la ramener auprès sa famille qui vit sur une île à l'ouest de Solitude. Elle veut retrouver son père et pourtant elle vous avoue ne pas s'entendre à merveille avec lui ...

Avant de ressortir de la Grotte de Sombreval, n'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Ponction de Vitalité.

Ainsi vous emmenez Sérana jusqu'à la Jetée de Glacelots où une barque est déposée ici pour vous permettre d'atteindre le Château Volkihar plus au nord.

Tous les Vampires des lieux sont surpris de voir revenir Sérana. Son père, Seigneur Harkon, est le chef des lieux. D'ailleurs, la seule chose qui le préoccupe est si elle est revenue avec le Parchemin ...

Le Seigneur Harkon vous remerciera et vous proposera la seule récompense dont la valeur soit égale à celle du Parchemin des Anciens et de sa fille : son sang !

Mais loyal à la Garde de l'Aube, vous refusez ... Seigneur Harkon vous épargne la vie mais vous banni de son Château. Hâtez-vous de retrouver Isran pour lui faire un compte rendu !

Le Fort de la Garde de l'Aube est attaqué par un groupe de Vampires ! Mais vous pouvez laisser faire vos amis après tout ...

Ben vi lorsque j'ai voulu les aider, j'ai donné malencontreusement des coups d'épée sur les mauvaises personnes et tous mes amis se sont jetés sur moi XD. Du coup, après avoir rechargé ma partie, je les ai regardé faire et ils tuaient très bien les Vampires sans moi ^^

1.4 - Un ordre nouveau

Après ce petit combat, Isran écoutera attentivement ce qui s'est passé à la Grotte de Sombrevail : le fait que les Vampires cherchaient une femme piégée là-bas, qu'elle portait un Parchemin des Anciens et surtout le fait que vous leur avez facilité la tâche en la ramenant chez elle XD

De plus, Isran s'inquiète que les Vampires aient osé venir jusqu'au Fort ... Il ne doute pas de ses hommes mais il a besoin d'alliés compétents ! Il vous demande alors de retrouver deux de ses plus fidèles amis.

Sorine Jurard est une passionnée des armes dwemers. Vous la trouverez dans la Crevasse où elle cherche un gyrostat dwemer qu'elle avait caché dans le coin. Lorsque vous lui dites qu'Isran la cherche, elle refuse catégoriquement de vous suivre ... Elle avait prédit le soulèvement des Vampires ! Mais lorsque vous lui dites qu'ils possèdent un Parchemin des Anciens ... La donne est différente. Elle accepte de partir à une seule condition : de retrouver son gyrostat. Mais si votre persuasion est efficace, elle acceptera de partir immédiatement ^^

Gunmar est un dompteur d'animaux et surtout de trolls. Vous le trouverez quelque part dans Bordeciel, près d'une tanière. Il vous dit qu'un ours terrorise les habitants aux alentours. Il acceptera de rejoindre Isran après avoir trouvé et tué cet ours.

L'accueil que vous réserve Isran, à vous et vos deux nouveaux amis, n'est pas des plus chaleureux. Il vous demande de vous vous placiez tous au centre de la pièce : un feu solaire est activé pour déceler si l'un d'entre vous est un vampire.

Et si c'est le cas pour vous, Isran vous ordonnera de parler à Falion, à Morthal, afin qu'il vous guérisse du vampirisme ! Et si vous ne le faites pas, vous ne pourrez pas continuer les quêtes ^^

Une fois sûr que tout le monde est sain, Isran vous demande de le rejoindre : un vampire est venu jusqu'ici pour vous parler !

1.5 - Prophète

Quelle surprise ! Ce Vampire n'est autre que Sérana !

Elle a réussi à s'échapper du Château Volkihar en emportant avec elle le Parchemin des Anciens. Elle vous explique que le Parchemin serait la clé du plan de son père. En effet, le Seigneur Harkon a entendu parler d'une prophétie ; et le seul passage qu'il a retenu est celui où les Vampires contrôlèrent le soleil !

On comprend ici que c'est la mère de Sérana qui a caché sa fille et le Parchemin des Anciens dans la Grotte de Sombrevail, pour empêcher son mari devenu fou de mettre Tamriel à feu et à sang !

Ainsi Sérana pense trouver le moyen d'arrêter son père grâce à son Parchemin des Anciens ... Mais seul un Prêtre de la Phalène est capable de le lire !

Il est temps de vous donner quelques informations sur l'Ordre de la Phalène Ancestrale. Les moines vivent dans la Tour de l'Or Blanc du Palais Impérial, à la Cité Impériale de Cyrodiil. Ils sont les seuls à savoir lire et interpréter les Parchemins des Anciens (les Elders Scrolls !) mais cette lecture est magique et les rend petit à petit aveugles ... Et lorsqu'ils ne voient plus rien, ils se retirent alors au Temple de la Phalène Ancestrale jusqu'à la fin de leurs jours.

Les joueurs d'Oblivion ont déjà rencontrés ces Prêtres et même visité le Temple de la Phalène lors des quêtes de la Guilde des Voleurs !

Isran vous informe qu'un Impérial est arrivé en Bordeciel depuis peu ; mais il refuse d'envoyer ses hommes à sa recherche ... D'autant plus qu'on n'est pas sûr qu'il soit Prêtre ! Vous devrez vous débrouiller pour retrouver cet homme.

Vous avez plusieurs possibilités :

- partir à l'Arcanéum de l'Académie de Fortdhiver et interroger Urug sur cet Ordre de la Phalène,
- interroger un cocher qui a peut-être transporté cet Impérial,
- parler aux aubergistes qui ont peut-être hébergé cet homme.

Et vous apprendrez rapidement qu'un vieil érudit en robe grise est parti pour Pondragon :-)

Sur place, on vous informera que l'érudit est escorté par des soldats de la Légion ; ils sont effectivement passés par Pondragon sans s'arrêter en direction du sud. Et en continuant sur la route, vous trouverez très vite le convoi en fichu état LOL. Ils ont été attaqués par des Vampires : un cadavre de Vampire gisant sur place possède une note sur lui stipulant que le Prêtre doit être apporté au Refuge des Ancêtres non loin d'ici.

Le Prêtre de la Phalène est prisonnier dans une cellule d'énergie bleue. Malkus, le Vampire tente de le soumettre à sa volonté et il y parvient !!! Dépêchez-vous de tuer tous les Vampires présents sur les lieux ! Malkus, le Vampire qui torturait le Prêtre possède sur lui une pierre de Concentration Tellurique que vous devrez placer sur la Source Tellurique afin de libérer le Prêtre. Encore envouté, ce dernier tentera de vous tuer ! Un ti coup d'épée derrière les zoreilles et il reprendra vite ses esprits.

Le Prêtre s'appelle Dexion Evicus. Et lorsque vous lui expliquez que vous avez besoin de lui pour lire un Parchemin des Anciens, il accepte volontiers de se rendre au Fort de la Garde de l'Aube

De retour au Fort, en parlant à Gunmar, ce dernier vous offrira une armure de la Garde de l'Aube.

Au Fort, Sérana donne son Parchemin à Dexion afin qu'il le déchiffre ; et voici ce qu'il dit : *J'ai une vision devant moi, l'image d'un grand arc. Je connais cette arme ! C'est l'Arc d'Auriel ! J'entends une voix murmurer... Elle dit : "Parmi les enfants de la nuit, un puissant seigneur naîtra." A un âge de discorde, lorsque les dragons reviendront au royaume des hommes, les ténèbres se mêleront à la lumière, la nuit et le jour ne feront plus qu'un. Il ajoute ensuite : Le secret du pouvoir de l'arc est mentionné autre part. Je crois qu'il y a d'autres choses sur la prophétie, écrites dans d'autres parchemins. Oui, je les vois maintenant... L'un contient les anciens secrets des dragons, et l'autre parle de la puissance du sang ancien.*

Ainsi, pour révéler la prophétie, il faut trois Parchemins des Anciens ! Sérana possède déjà le sien. Il ne vous en reste plus que deux à trouver ^^

1.6 - A la recherche d'une révélation - Début

Vous devez ramener les deux Parchemins des Anciens qui manquent pour retrouver l'Arc d'Auriel.

Le Parchemin des Anciens traitant des Dragons se récupère lors de la quête principale de Skyrim (quête *Savoir ancien*).

Quant à celui mentionnant le sang ancien, vous le trouverez avec Sérana lors de la quête suivante *A la poursuite des échos* ^^

1.7 - A la poursuite des échos

Sérana est quasi sûre que sa mère Valerica sait où se trouve le Parchemin des Anciens voire même qu'elle l'a peut-être en sa possession. Valerica a dit à sa fille qu'elle se rendrait à un endroit sûr, un endroit que son père ne fouillerait jamais ... Et le seul endroit qui correspond est le Château Volkihar ! Sérana se souvient d'une cour dans laquelle sa mère jardinait. Le mieux est de commencer par chercher là-bas ^^

Accompagnez alors Sérana sur l'île : pour y entrer sans éveiller les soupçons, vous devrez passer par une Crypte dont l'entrée se trouve au niveau d'une petite crique au nord de l'île. Dans la Crypte, des Squelettes, Chiens de la Mort et autres Gargouilles vous attaqueront. Sérana vous guidera dans ce véritable dédale jusqu'à la Cour du Château.

La Cour a été abandonnée depuis des siècles ! Tout est comme mort ... Sérana est un peu sous le choc. Mais elle remarque que le Cadran Lunaire au centre est désaxé et qu'il manque des symboles ! Il en manque exactement trois : le symbole du croissant de lune, celui de la demi-lune et celui de la pleine lune. Après les avoir remis en place, actionnez le cadran afin de faire apparaître un escalier secret qui vous mène dans les Ruines de Volkihar ^^

Les ruines sont un chouya dédalesques mais il est assez facile de progresser dans l'ensemble.

Pour continuer, actionnez un bougeoir fixé au mur à gauche de la cheminée ^^ et vous arriverez enfin dans le Laboratoire de Valerica :-)

Valerica aura rangé son Armure Royale de Vampire, pliée sur une étagère, juste avant d'entrer dans son laboratoire.

Toujours aucunes traces de la mère de Sérana ... Cependant vous trouverez son journal 📖 dans la bibliothèque : Valerica a apparemment réussi à ouvrir un portail menant au Cairn des Âmes !!!

Le Cairn de l'Âme est une sorte de Plan d'Oubliion ; il contient les âmes capturées dans les gemmes spirituelles noires (par conséquent, les âmes humaines, mers, argonniennes et khajîtes). En effet, lorsque vous utilisez une gemme spirituelle remplie pour enchanter un objet ou recharger une arme. La gemme disparaît mais son âme est transférée dans le Cairn de l'Âme. Ce sont les Maîtres Ideaux qui règnent sur ce lieu. Seuls les Nécromanciens sont capables d'offrir directement des âmes aux Maîtres Ideaux via un portail et, en échange, reçoivent le pouvoir d'invoquer les morts-vivants.

Valerica a non seulement ouvert un portail mais elle a surtout trouvé le moyen de rentrer dans le Cairn de l'Âme !

Vous devez créer vous aussi ce portail. Il vous faut trouver dans le laboratoire des fragments de gemme spirituelle, de la farine d'os moulue finement et des sels du néant purifiés. Tous ces ingrédients sont disséminés un peu partout. Placez-les ensuite dans la coupe située en hauteur sur la petite avancée ... Sérana y ajoute un peu de son sang ... Le Portail s'ouvre !

Sauf que vous ne pourrez pas y entrer XD Et oui le Cairn des Âmes n'accueille pas les vivants !!! Sérana vous propose deux solutions :

- Vous donner son sang : en devenant Vampire, vous ne serez plus un "vivant".
- Capturer une partie de votre âme pour l'offrir aux Maîtres Ideaux : une sorte de paiement à l'entrée du Cairn !

Votre décision ne changera rien quant à la suite des événements ^^

Cependant, vous vous doutez bien que si vous choisissez de devenir un Vampire, Isran ne vous acceptera plus dans son Fort tant que vous ne serez pas guéri ! Et pour cela, c'est à Falion qu'il faut vous adresser ; il habite Morthal.

1.8 - Au-delà de la mort

Vous trouverez Valerica prisonnière derrière une sorte de champ de force. Et les retrouvailles mère/fille ne sont pas des plus chaleureuses ...

Valerica vous explique beaucoup de choses. Tout d'abord le projet de son mari : Harkon cherche à plonger le monde dans les ténèbres éternelles où les vampires peuvent prospérer et ne plus jamais craindre la "tyrannie du soleil". Il a, pour cela, besoin de trois Parchemis des Anciens. Valerica avait réussi à fuir le Château Volkihar avec deux d'entre eux : le premier que détient Sérana évoquant Auriel et son arme enchantée, l'Arc d'Auriel, et le second qu'elle possède qui dit que *Le Sang de la Fille de Port-du-froid aveuglera l'œil du Dragon.*

Le Port-du-froid est le domaine du Prince Daédra Molag Bal (il est bien entendu situé dans le plan d'Oubliion). Les femmes qui s'offrent à Molag Bal lors de son appel sont appelées les "Filles de Port-du-froid" et ressortent en tant que vampires de sang pur.

Et il est question de Sérana ! C'est elle la clé : en souillant de son sang l'Arc d'Auriel, la Tyrannie du soleil se réaliserait !

Valerica accepte de vous donner son Parchemin ; mais pour cela, vous devez détruire la barrière magique qui la maintient prisonnière : tuez les trois Gardiens qui s'en occupe ... Un jeu d'enfant ^^

Valerica vous emmènera ensuite au Cimetière du Cairn de l'Âme, là où elle a placé son Parchemin. Le problème est que le Dragon des lieux, Durnehviir, viendra vous rendre visite ^^

Après avoir vaincu le gros lézard, Valerica vous donnera son Parchemin mais ne vous suivra pas, elle veut rester dans le Cairn de l'Âme.

Durnehviir vous attend à la sortie du Cimetière. Ce dernier s'incline devant vous et vous appelle Qahnaarrin (Vainqueur ^^). Il vous enseigne les trois Mots de Puissance du Cri Invocation de Durnehviir : MALEDICTION 𐌹𐌶𐌿𐌸, JAMAIS 𐌶𐌹𐌿𐌸𐌹𐌶, MOURANT 𐌶𐌹𐌿𐌸𐌹𐌶. Il vous promet de vous apprendre un nouveau Cri si vous l'invoquez dans Bordeciel. De plus, il vous assistera dans vos combats ! Un peu comme Odahviing ^^

Ainsi, à chaque fois que vous invoquerez Durnehviir en Bordeciel, il vous enseignera un Mot de Puissance du Cri Lacération d'âme. Et donc au bout de trois fois, vous connaîtrez le cri au complet ^^ : ESSENCE 𐌹𐌶𐌿𐌸, DECHIRER 𐌶𐌹𐌿𐌸𐌹𐌶, ZOMBIE 𐌹𐌶𐌿𐌸.

Si vous avez choisi qu'une partie de votre âme soit capturée dans une Gemme d'Essence Spirituelle, vous pourrez échanger la gemme contre une Gemme Spirituelle Noire dans un autel qui vous sera indiqué.

Et si vous avez choisi d'être un Vampire, guérissez-vous sinon personne ne vous adressera la parole au Fort de la Garde de l'Aube !

Il ne vous reste plus qu'à retourner au Fort de la Garde de l'Aube. Pour cela, lorsque vous reviendrez au Château Volkhar, passez par le Balcon et vous pourrez partir via un voyage rapide ^^

1.9 - A la recherche d'une révélation - fin

Vous pouvez enfin présenter vos deux Parchemins des Anciens à Dexion Evicus.

Sauf qu'il sera dans l'incapacité à les lire ! Car en voulant lire le Parchemin de Sérana, il s'est un peu précipité, euphorique de savoir ce qui y était inscrit ... Et ça l'a rendu aveugle ! Il n'a pas pris le temps de se préparer minutieusement pour se protéger de cette lecture ... aveuglante.

Heureusement, il y a une autre solution ! Vous devez accomplir le Rituel de la Phalène Ancestrale dans la Clairière de l'Ancêtre de Bordeciel ... Rien que ça !

Le principe est simple : vous devez retirer soigneusement l'écorce d'un Arbre du Cantique avec une dague de la Phalène afin d'attirer les Phalènes Ancestrales. Lorsque les Phalènes seront suffisamment nombreuses, vous aurez une seconde pour déchiffrer les Parchemins !!

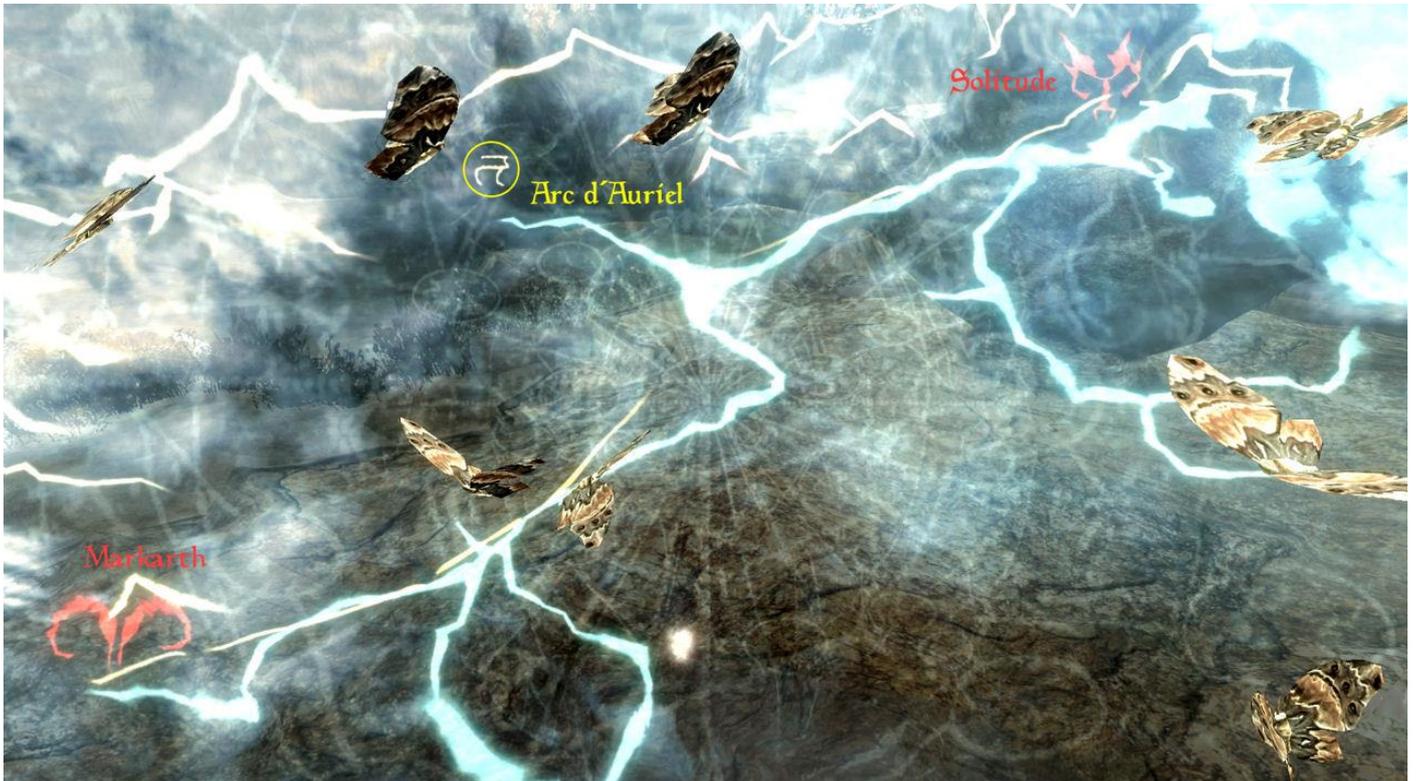
1.10 - Visions inédites

Rendez-vous à la Clairière de l'Ancêtre. Sur place vous ramasser un couteau à deux manches qui va vous permettre de couper un bout d'écorce d'un Arbre du Cantique (n'importe lequel).

Ensuite, il vous suffit d'attirer 7 nuées de Phalènes Ancestrales et pour cela, marchez jusqu'à elles ^^

Plus vous attirerez de papillons, plus une aura blanche brillera autour de vous !

Enfin, lorsque vous aurez attiré suffisamment de Phalènes, placez-vous au centre de la colonne lumineuse puis lisez le Parchemin des Anciens, celui *prédissant que le sang des mortels sera versé pour défier les dieux.*



L'emplacement de l'Arc d'Auriel vous a été révélé ! Il est dans la Grotte de Sombrechute :-D

FEU PATAAAAAATE !!!

1.11 - Toucher le ciel

La Grotte de Sombrechute est infestée de Givrépères et de Trolls. Tout au bout, vous ferez connaissance du Chevalier-Paladin Gélébor, un Elfe des Neiges. Il vous souhaite la bienvenue dans le Temple d'Auriel :-)

J'ai failli le tuer en fufu quand je l'ai vu, il ressemble tellement à un Vampire de loin !!!

Pour les joueurs d'Oblivion, ne trouvez-vous pas que les ruines du Temple d'Auriel ressemblent à des Ruines Ayléides ?

Gélébor est un "véritable" Elfe des Neiges, à ne pas confondre avec un Falmer ! Certes les Falmers ont été Elfes des Neiges ... Mais il les appelle aujourd'hui des Trahis. En effet, les Elfes des Neiges ont été en guerre contre les Nordiques qui prétendaient que ces terres étaient celles de leurs ancêtres. Et lorsque les Elfes des Neiges ont été au bord de l'extinction, ils sont allés trouver protection envers les nains qui acceptèrent ... en échange de l'aveuglement de leur race ! Ceux qui ont accepté sont devenus des Trahis, les autres furent décimés.

Gélébor accepte immédiatement de vous aider à trouver l'Arc d'Auriel mais en échange il vous demande de tuer son frère, l'Archivicaire Vyrthur. Il pense qu'il a été comme envoûté par les Trahis.

Il fait ensuite apparaître un Autel. Il vous explique que les Prélats de ces Autels étaient chargés d'enseigner les mantras d'Auriel aux Initiés ; puis une fois que l'Initié avait terminé ses Mantras, il remplissait un Pichet de la Sagesse dans le bassin au centre de l'Autel puis se rendait à l'Autel suivant ... Etc

Cette sorte de pèlerinage amène l'Initié au Sanctuaire Intérieur du Temple où il vide son Pichet de la Sagesse dans le Bassin Sacré du Sanctuaire ; cette action lui permettait d'entrer pour une audience avec l'Archivicaire. Vous avez donc compris que vous devrez faire ce pèlerinage !!!

Le premier Autel se trouve au bout du Passage de Sombrechute, caverne représentant l'absence de Sagesse.

Avant de partir, vous pouvez prier sur l'Autel d'Auriel, ce qui vous octroie une augmentation de 10% sur votre compétence avec les armes de longue portée.

Au bout du Passage de Sombrechute, le Prélat Sidanyis vous accueille près de l'Autel de l'Illumination. Et après avoir rempli votre Pichet, vous pouvez continuer vers le Val Oublié :-)

Le Val Oublié est gigantesque certes mais surtout magnifique. Sur la page des quêtes secondaires, vous trouverez une carte faite maison de l'endroit sur laquelle je détaille les lieux importants qu'il ne faut pas louper ainsi que les événements qui y correspondent. Ici, je ne fais que continuer la rédaction de la quête principale ^^

Vous rencontrerez donc les Prélats :

- Célégrith qui vous ouvre l'Autel de la Connaissance (ou du Savoir, ça dépend des dialogues LOL).
- Nirilor qui vous accueille à l'Autel de la Résolution.
- Athring est à l'Autel de la Vue.
- Edhelbor vous attend à l'Autel de l'Éclat ; il faut passer par la Fissure Glaciale pour y accéder.

A chaque fois que vous aurez accédé à un Autel, des portails de téléportations vous permettront de revenir au Passage de Sombrechute ou de déambuler d'un Autel à l'autre.

Dans le lac gelé se terrent deux Dragons, Voslaarum et Naaslaarum, gardiens d'un Mot de Puissance du Cri Ponction de Vitalité.

Une fois votre Pichet de l'Initié rempli de l'eau des 5 Autels, direction le Sanctuaire Intérieur !!! Et pour que la porte s'ouvre, versez l'eau de votre Pichet dans le bassin ^^

A l'intérieur quelle surprise ! Des Falmer et des Chaurus sont congelés et figés dans une position d'adoration vers l'Autel d'Auriel. Vous trouverez dans leurs mains de nombreux objets (potions, armes, pièces d'armure, parchemins etc ...). Vous continuez vers la Chapelle d'Auriel où l'Archivicaire Vyrthur vous attend patiemment sur son trône.

Quoique c'est pas vous qu'il attend ... C'est Sérana !!! C'est alors qu'il réveille son armée de Falmer congelés !!! Mais un coup de magie de feu bien placée et ils fondront vite fait !! Vyrthur ne va pas du tout apprécier votre arrogance et tentera de vous ensevelir en détruisant le plafond de la Chapelle ! Mais c'est pas 3/4 cailloux qui tombent du plafond qui vont vous arrêter ^^

Après cette démonstration aussi inutile que futile, Vyrthur se réfugie sur le balcon. Et vous vous rendez vite compte qu'il est ... un Vampire ! Il vous explique qu'il a été contaminé par un de ses propres initiés ... Et pourtant Auriel ne l'a jamais protégé. Et pour se venger de son Dieu, il avait décidé d'utiliser le sang d'un Vampire d'une lignée pure sur l'Arc d'Auriel ! Eh oui ! C'est Vyrthur qui est à l'origine de la Prophétie !

Après avoir tué un des derniers Elfes des Neiges, le Chevalier-Paladin Gélébor arrive par l'Autel qui vient d'apparaître. Le légendaire artefact, l'Arc d'Auriel, est enfin pour vous ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
L'Arc d'Auriel	20 points de dégâts solaires. Les morts-vivants subissent trois fois plus de dégâts	26	11	13	1 000	1 pierre de lune raffinée

En prenant l'arc, vous ramassez aussi 12 Flèches Solaires Elfiques mais sachez que Gélébor peut vous en fabriquer gratuitement : pour cela apportez lui des flèches elfiques simple et il s'occupera de l'enchantement ^^ . Si vous décochez ces flèches vers le soleil avec l'Arc d'Auriel, les cibles proches de vous subissent des dégâts solaires.

1.12 - Jugement d'un pair

Sérana vous suggère de retourner voir Isran au Fort de la Garde de l'Aube. Et en vous voyant porter l'Arc d'Auriel, il accepte sans hésiter de vous aider à affronter les Vampires du Clan Volkhar.

Isran réunit alors tous les membres de la Garde de l'Aube et les motive par ce bô discours : *Nous avons trop longtemps permis à ces vampires d'empoisonner la nuit et de tuer nos frères ! Nous avons aujourd'hui les moyens de riposter ! Nous possédons l'Arc d'Auriel. Les dieux nous ont montré leur préférence et nous devons les contenter par notre action ! L'heure est enfin venue de supprimer Harkon et mettre fin à sa prophétie de malheur ! Nous marcherons sur leur repaire et détruirons ces abominations, afin de libérer le monde de leur corruption ! Tel est notre combat et tel est notre destin ! ... :-)*

Sus aux Vampires ! Rendez-vous au Château Volkhar !!! TA TA YO YOOOOOOO

Harkon est dans la Cathédrale. Il vous demandera une dernière fois de rejoindre son rang en lui donnant l'Arc d'Auriel ... Ben voyons ! J'ai pas fait tout ce chemin pour en arriver là :-p

Le combat qui s'en suit n'est pas difficile ; lorsque le Seigneur Harkon se protège derrière son bouclier, utilisez l'Arc d'Auriel avec une flèche solaire pour le briser ^^

Vous ramasserez l'Épée d'Harkon, qui est un artefact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée d'Harkon	Puise 15 points de santé, de magie et de vigueur si c'est un vampire qui la brandit	23	9	8	75

Et voilà, grâce à vous l'humanité est protégée des vilains Vampires méchants-pas-beaux :-D Toutes mes félicitations ! Sérana logera au Fort de la Garde de l'Aube et vous accompagnera si vous le lui demandez dans vos aventures !

D'ailleurs, vous pouvez toujours lui demander de vous transformer en Vampire !

Si vous allez voir Valérica et que vous lui expliquez que son mari est mort, elle acceptera de quitter le Cairn de l'Âme pour retourner vivre dans le Château Volkhar.

2 - QUÊTES SECONDAIRES

2.1 - Recruter de nouvelles forces

Sorine Jurard vous enverra chercher Florentius Baenius. Ce Prêtre d'Arkay n'est pas du tout mais alors pas du tout le meilleur ami d'Isran XD et c'est bien d'ailleurs pour cela qu'il ne vous a pas demandé de le chercher avec Sorine et Gunmar ! Mais il admet que Sorine a raison ... Il vous indique qu'il aidait les Vigiles de Stendarr à Ruunvald.

Sur place vous trouverez le journal de Volk 🐉. Ruunvald est occupé par des Vigiles Charmés ... par conséquent hostiles et agressifs ! Même Volk tentera de vous arrêter ...

Vous trouverez Florentius dans le Temple de Ruunvald. Le Vampire responsable des envoutements est Minorne ; et dès que vous l'aurez tué, les Vigiles Charmés tomberont raids morts eux aussi. Pour libérer Florentius, servez-vous de la Clé de Ruunvald trouvée sur son cadavre ^^

Florentius acceptera à contre coeur de rejoindre le Fort de la Garde de l'Aube ... Mais c'est bien parce qu'Arkay le lui a suggéré !!!

2.2 - Technologie ancienne

Sorine Jurard va vous demander de lui ramener 6 plans dwemers qui vont lui permettre d'améliorer les arbalètes qu'elle fabriquera. A chaque fois que vous lui ramènerez un plan, vous recevrez un objet enchanté en récompense. D'autre part, vous aurez aussi la possibilité de lui acheter ces nouvelles trouvailles ainsi que de les fabriquer vous-même à la forge !

Les plans sont les suivants :

- Plan d'arbalète améliorée.
- Schéma d'éclair enflammé explosif (ça n'est pas précisé mais ce sont des carreaux enchantés ^^).
- Schéma de carreau de givre explosif (ah là, c'est précisé LOL).
- Schéma de carreau de foudre explosif.
- Plan d'arbalète dwemer.
- Plan d'arbalète dwemer améliorée.

3 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

3.1 - Cache-cache

Gunmar vous explique qu'un Vampire s'est fondu dans la population d'un endroit donné. Tout le monde le croit citoyen respectable ... Il vous faudra donc être très discret pour le tuer sinon vous serez jugé pour votre crime !!! La récompense est une arme enchantée.

3.2 - Frappe préventive

Gunmar vous explique qu'un Vampire dirige un groupe de malfrat dans un endroit donné. Allez le tuer et vous recevrez une arme enchantée en récompense !

3.3 - A la chasse au monstre

Gunmar sait qu'un Vampire se terre quelque part mais en revanche il ne sait pas exactement où. C'est pourquoi il vous demande de parler à la dernière personne qui l'a vu pour le trouver ... et le tuer ^^. Votre contact ne parlera que si vous le/la persuadez, corrompez ou intimidez : il/elle vous donnera alors une lettre mentionnant l'endroit où se trouve ce Vampire. Après l'avoir tué, Gunmar vous offre un bijou enchanté en récompense.

3.4 - Lumière purificatrice

Gunmar vous demande d'exterminer tous les Vampire présents dans un repaire donné. La récompense est une arme enchantée.

3.5 - Sauvetage

Florentius Baenius vous dit qu'une personne a été enlevée par un Vampire. Librez-la et vous recevrez une arme enchantée en récompense ^^

3.6 - Relique perdue

Florentius Baenius vous demande de retrouver trois reliques de la Garde de l'Aube, deux armes et un bouclier, ces reliques sont des artefacts !

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
Marteau runique de la Garde de l'Aube	Les coups placent à l'endroit touché une rune qui explose et inflige 50 points de dégâts de feu lorsque les ennemis approchent	Infini	26	22	500	1 lingot d'acier
Hache runique de la Garde de l'Aube	Dégâts solaires 10-100 pts sur 15 pieds pendant 2 s L'enchantement inflige des dégâts solaires supplémentaires en fonction du nombre de morts-vivants tués	Infini	13	11	55	1 lingot d'acier

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bouclier runique	+10 points de dégâts de frappe contre les vampires Une parade prolongée crée un bouclier solaire mineur qui inflige 10 points de dégâts mais consomme de la vigueur	6	27	450	1 lingot d'acier