

LA LÉGION IMPÉRIALE

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

Dernière mise à jour le 31 Janvier 2013

Suite au Traité de l'Or Blanc, le culte de Talos est désormais interdit dans tout l'Empire. Par conséquent, Torigg, le Haut Roi de Bordeciel, dut se résoudre à appliquer ce Traité et à bannir le Culte de Talos pourtant cher aux Nordiques. Mais Ulfric Sombrage, Jarl de Vendaume, organisa alors une rébellion et créa les Sombrages. Il revendique l'indépendance de Bordeciel pour rétablir le Culte de Talos et mettre fin au joug de l'Empire. Il réussit à assassiner le Haut Roi (certains disent à le tuer lors d'un duel honnête).

La Légion Impériale parvint à capturer Ulfric lors d'une embuscade au sud de Bordeciel. Son exécution prévue dans le village d'Helgen fût compromise par l'attaque du Dragon Alduin, Le Dévoreur des Mondes.

C'est à ce moment que vous avez choisi de fuir le village avec Hadvar, soldat de la Légion Impériale, pour ensuite voyager vers Solitude afin de vous enrôler dans la Légion.

1 - CHEMINEMENT

1.1 - Présentations impériales

Cette quête possède bien ce nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez que l'objectif dans l'onglet "Divers".

Lorsque vous fuyez avec Hadvar le village d'Helgen attaqué par Alduin, ce dernier vous invite à rejoindre la Légion Impériale. Il vous dit de parler au Général Tullius à Solitude.

Le Général et son Légat Rikke (une Nordique en passant !) sont à Mornefort à Solitude. Ils sont en train de parler de Blancherive. Ulfric compte attaquer la ville avec l'appui des Jarls de Faillaise, d'Aubétoile et de Fortdhiver. Et Balgruuf, le Jarl de Blancherive refuse que les soldats de la Légion viennent dans sa ville, tout comme il refuse d'accepter la revendication d'Ulfric ! Le Général Tullius ne voit qu'une solution : prévenir Balgruuf des intentions d'Ulfric.

Et quand vous vous adresserez au Général, il se souviendra de vous à Helgen ! Il vous suggère de parler à son Légat pour intégrer la Légion.

1.2 - Dans la Légion

Avant de vous accepter au sein de la Légion, Rikke vous lance un petit défi : vider le Fort Hraggstad des bandits qui s'y sont installés. Et cette mission est relativement simple ^^

De retour à Solitude, Rikke vous félicite pour votre travail et vous envoie prêter serment auprès du Général Tullius afin de rejoindre officiellement la Légion.

Le serment que vous fait répéter le Général est le suivant :

*Sur mon honneur, je jure d'offrir ma loyauté éternelle à l'Empereur, Titus Mede II
et mon inébranlable obéissance aux officiers de son glorieux Empire.
Que les Divins me jugent et les démons m'emportent si je manque à mon devoir.
Longue vie à l'Empereur ! Longue vie à l'Empire !*

Si l'Empereur Titus Mede II est mort lors d'une quête de la Confrérie Noire, son nom ne sera pas mentionné par le Général Tullius ^^

Vous êtes alors nommé Auxiliaire, félicitation soldat !

1.3 - Tenue de gala

Cette quête possède bien ce nom dans le Création Kit et pourtant il ne s'affiche pas sur votre journal de quête : vous ne verrez que l'objectif dans l'onglet "Divers".

Ensuite Tullius vous envoie auprès du forgeron Beirant afin qu'il vous donne une armure impériale. Il vous demandera si vous souhaitez une armure légère, intermédiaire ou lourde. Le set d'armure intermédiaire contient un bouclier impérial (lourd), une armure impériale cloutée (légère) et reste étant léger.

Pour info : l'armure impériale cloutée possède les mêmes statistiques que l'armure impériale légère.

1.4 - La Couronne d'Os

De retour à Mornefort, le Général et son Légal parle de la Couronne d'Os. Ce casque est un véritable symbole pour les Nordiques ... Et si Ulfric trouve cette relique avant la Légion, il sera en mesure de rassembler beaucoup plus de Nordiques à ses côtés et donc de grandir son armée !

D'après la légende, la Couronne d'Os serait faite d'os et de dents d'anciens dragons. Elle décuplerait la puissance de celui qui la porte. Cette puissante relique a disparu à la mort du roi Borgas dont la dépouille aurait été enterrée dans le Temple de Korvanjund ... avec la Couronne !

Ainsi Rikke vous demande de la rejoindre à Korvanjund. Lorsque vous arriverez là-bas, elle y sera déjà avec un petit groupe de Soldat (dont Hadvar votre pote d'Helgen ^^).

Les sombrages sont déjà là, mais qu'importe : le but est d'entrer dans le Temple et de trouver cette fichue Couronne ! Vous entrez d'abord dans le Temple de Korvanjund, puis dans les Halls. Dans cette partie du tertre, vous devrez montrer au Légal Rikke comment se servir de la Griffes d'Ebony trouvée près de la porte ronde afin de l'ouvrir. Puis vous serez stoppé à nouveau par une grille dont le levier qui l'ouvre se situe à l'étage supérieur ; et en l'actionnant, des Draugr se lèveront pour ... pour rien en fait LOL, puisque vous les tuerez tous ! Ensuite vous pénétrez dans la Crypte de Korvanjund.

Le Roi Borgas est bien décrépí ... Mais il possède toujours sur sa tête la Couronne d'Os ! Alors prenez-lui ! Rikke vous demandera de la rapporter au Général Tullius.

Avant de partir, n'oubliez pas d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Ralenti :-D

1.5 - Un message pour Blancherive

Le Général Tullius vous donne un message à remettre en personne au Jarl Balgruuf le Grand de Blancherive. Ulfric Sombrage a rassemblé suffisamment d'hommes pour attaquer la ville, et le Jarl doit être prévenu.

Balgruuf a un peu de mal à accepter de prendre votre message mais en insistant, il finit par comprendre la situation. Il vous donne alors une Hache à remettre à Ulfric en personne. C'est une tradition nordique : si Ulfric accepte la Hache, il accepte la paix, alors que s'il la rend, c'est qu'il veut que son adversaire se batte contre lui !

Ulfric vous accueille et refuse bien évidemment de garder cette Hache. Il préfère attaquer la plus grande Châtellerie de Bordeciel : Blancherive !

Quand vous retournerez à Blancherive pour en informer Balgruuf le Grand, un soldat de la Légion accourt pour prévenir le Légal Quentin Cípius, présent aux côtés du Jarl, que les Sombrages sont déjà aux portes de la ville avec ... des catapultes !!!

Balgruuf vous demande de voir alors avec le Légal Cípius : c'est lui qui organise les défenses de Blancherive.

1.6 - Combattez pour Blancherive

Le Légal Quentin Cípius vous envoie sur les remparts de la ville rejoindre le Légal Rikke. Vous devez stopper les Sombrages et défendre les barricades, le pont-levis et surtout les empêcher de prendre la grande porte de la ville !

Hadvar sera toujours à vos côtés ^^

Pour ma part, j'ai appelé Odahviing qui m'a été d'une aide précieuse :-D

1.7 - La réunification de Bordeciel - début

Partez informer enfin le Général Tullius de la défaite des Sombrages ; et pour vos exploits il vous nomme Questeur et vous offre une lame enchantée ^^

Dorénavant, il compte sur vous pour réunifier Bordeciel ... Enfin disons plutôt virer une bonne fois pour tous les Sombrages qui contrôlent certaines Châtelleries !

Petit aparté :

Normalement, sans aucune intervention de votre part dans le jeu, l'Empire contrôle les Châtelleries suivantes :

- *Haafingar : Solitude est la capitale de Bordeciel ; la Châtellerie est dirigée par la Jarl Elisif la Juste, toujours fidèle à l'Empire.*
- *Hjaalmarche : dirigée par la Jarl Idgrod Hildejaïs à Morthal.*
- *La Crevasse : dirigée par le Jarl Igmund à Markarth.*
- *Epervine : dirigée par le Jarl Siddgeir à Epervine.*

Ainsi les autres Châtelleries du Clos, de la Brèche, de Fordhiver, et bien entendu de l'Estemarche sont sous le contrôle des Sombrages.

Seule la Châtellerie de Blancherive reste neutre. Son Jarl Balgruuf le Grand n'est pas indécis face aux deux camps. Il pense simplement que tous les Nordiques et l'Empire devraient s'unir face aux Thalmors pour abroger ce Traité obligeant l'interdiction du Culte de Talos ! Il est plutôt désolé de la situation. Et c'est malheureusement sa position neutre qui déclenchera la Guerre Civile ...

Cependant, si vous avez fait la quête La Saison Eternelle, certaines Châtelleries ont été "échangées" entre les deux camps. Ainsi la Crevasse passe automatiquement du côté des Sombrages puis la Brèche ou la Châtellerie de Fordhiver passent côté Empire, tout comme le Clos ... Et peut-être que la Châtellerie d'Epervine est devenue Sombrage !

Bref, ça peut paraître compliqué mais en fait, vous ne vous poserez pas de question : reprenez toutes les Châtelleries qu'on vous demandera de reprendre voilà XD

Ainsi, le Général Tullius vous demandera de reprendre les Châtellerie suivantes suivants si elles sont occupées par les Sombrages :

- Reprendre le Clos : quêtes *Falsification* et *La bataille de Fort Dunstad*.
- Reprendre la Brèche : quêtes *Un lourd tribu* et *La bataille de Fort Tiremuraille*.
- Reprendre la Châtellerie de Fordhiver : quête *Délivrance à Fort Kastav*.
- Reprendre Hjaalmarche : quête *la Bataille de Fort Busard*.
- Reprendre la Châtellerie d'Epervine : quête *la Bataille de Fort Néograd*.
- Reprendre la Crevasse : quête *la Bataille de Fort Gardesol*.

Enfin, lorsque toutes les Châtelleries seront sous dominance impériale, il sera temps pour vous soldat de marcher vers Vendaume et libérer l'Estemarche.

1.8 - Falsification

Vous devez rejoindre le Légat Rikke au Camp Impérial du Clos. Pour débarrasser le Clos de la domination des Sombrages, elle a un plan.

Des messagers des Sombrages transmettent des ordres entre les différentes Châtelleries détenues par la Rébellion. Or ils font souvent halte dans l'Auberge de la Porte nocturne et dans celle du Candelâtre. La mission est d'intercepter ces messagers afin de leur voler les documents !

Le plus simple est de corrompre l'aubergiste. Pour ma part, Hadring, le tenancier de l'Auberge de la Porte nocturne, m'a révélé que le messager Sombrage venait juste de partir. Je me suis lancée à sa poursuite pour le tuer en pleine nature ... Ni vue ni connue !!!

Rikke apprend ainsi que Fort Dunstad a besoin de renfort ... Une aubaine pour la Légion ! Elle falsifiera alors les documents afin que ces renforts n'arrivent jamais ... gnarkgnarkgnark et vous les rendra afin de les transmettre à Frorkmar Terne-Bannière, le Commandant des Sombrages d'Aubétoile.

Frorkmar vous donne 5 po pour que vous alliez boire un coup à l'auberge du coin !!!

Rikke vous récompense d'une forte somme d'argent en récompense de votre mission.

1.9 - La bataille de Fort Dunstad

Il est temps de reprendre le Clos. Ainsi Fort Dunstad est votre objectif ... Videz les lieux des Sombrages !!!

Le Général Tullius vous nommera Préfet de la Légion après cette mission et vous offre un bouclier.

1.10 - Un lourd tribu

Rikke vous attend au Camp Impérial de la Brèche. Pour reprendre la Brèche plus facilement, elle vous demande de faire chanter Anuriel, la Chambellan de la Jarl. Apparemment, elle s'acoquinerait avec la Guilde des Voleurs ...

Vous trouverez la preuve dans les appartements d'Anuriel, au Château d'Embruine de Faillaise : c'est une lettre  de Maven Roncenoir ... Et Anuriel sera mise au pied du mur ! Elle vous supplie de ne rien dire ; et, en échange de votre silence, elle vous informe qu'une caravane transportant beaucoup d'or et d'armes se dirige vers Vendaume.

Et en insistant un peu, Anuriel vous donnera de l'or en plus !

Ainsi Rikke vous envoie avec votre vieux pote Hadvar tendre une embuscade à cette caravane afin de la piller :-)

1.11 - La bataille de Fort Tiremuraille

Après avoir stoppé la caravane ennemie, le Légat Rikke vous envoie au Fort Tiremuraille pour prouver la suprématie de l'Empire dans la Châtellerie de Faillaise non mais oh !

Le Général Tullius vous nommera Tribun de la Légion après cette mission ^^

1.12 - Délivrance à Fort Kastav

Vous rejoignez le Légat Rikke au Camp Impérial de Fortdhiver. Votre mission consiste à libérer des prisonniers légionnaires de Fort Kastav, place occupée par les Sombrages ; et par la même occasion, vous aiderez l'Empire à récupérer la Châtellerie de Fortdhiver.

Le Général Tullius vous nommera alors Légat après cette mission et vous offre une pièce d'armure.

1.13 - La bataille de Fort Busard

Le Légat Rikke vous attend au Camp Impérial de l'Hjaalmarche ... La mission est la même : donnez une bonne leçon aux Sombrages !

1.14 - La bataille de Fort Néograd

Vous commencez à avoir l'habitude ... Voire même peut-être en avoir marre de ces successions de bataille mais courage ! Cette fois-ci, c'est la Châtellerie d'Espervine qu'il faut reprendre !

1.15 - La bataille de Fort Gardesol

Vous vous êtes cru malin lors du Conseil de Paix du Haut Hrothgar ? La Crevasse doit à nouveau revenir à l'Empire ... C'est au Fort Gardesol que la bataille se jouera ... Bis repetita ... Videz les lieux des Sombrages !!!

1.16 - La bataille de Fort Amol

Enfin la dernière Châtellerie, la plus emblématique : l'Estemarche ! Ainsi Fort Amol est votre dernier objectif ... Courage c'est bientôt fini lol

1.17 - Combattez pour Vendaume

Il est temps de rentrer dans Vendaume et de faire mordre la poussière à cet Ulfric fou !

Le Général Tullius motive ses soldats à l'entrée de la ville : *Très bien. Il est temps de porter le coup de grâce à la rébellion des Sombrages. Vous vous êtes tous battus vaillamment et vous avez fait d'énormes sacrifices pour nous permettre d'en arriver là. Ulfric pense qu'il peut se cacher derrière les murs de ce château. Prouvons-lui le contraire en perçant ses défenses et en le traînant devant la justice ! Comme ils sont au bord du précipice, les Sombrages se battront comme des bêtes acculées. Ils seront farouches et sournois. Mais ils ne sont pas de taille contre les légionnaires. Vous êtes les plus grands guerriers de Tamriel. Des soldats professionnels, intrépides et implacables. L'empereur prête une attention toute particulière aux événements d'aujourd'hui. Les hommes qui se distinguent seront récompensés. Préparez-vous ! Tout le monde avec moi ! Pour l'Empire ! Pour la Légion !*

Et après ce beau discours TA-TA-YO-YOCCCCO !!!!!!!!

Les soldats Sombrages ne cesseront de venir en masse vous barrer la route. Le but pour vous est d'entrer dans le Palais des Rois où se terre Ulfric. Ben vi ... Faudra pas lui demander de venir combattre vaillamment sur le terrain !!!!

Bien évidemment, le chemin le plus direct pour le Palais est bloqué ... Vous allez devoir trouver un autre accès, ce qui est très simple : suivez les barricades et détruisez-les à coups d'épée puis continuez !!

1.18 - La réunification de Bordeciel - fin

Ainsi Ulfric Sombrage et son Huscarl Galmar Rudepoing vous attendent ... Pour mieux mordre la poussière ensuite. D'ailleurs vous aurez le choix entre donner le coup de grâce à Ulfric ou laisser cet honneur au Général. Dans tous les cas, ce dernier vous offre une épée enchantée en récompense (que vous n'êtes pas obligé d'utiliser pour la mise à mort ceci-dit !).

Après cette cuisante victoire de l'Empire sur les rebelles Nordiques, la Légat Rikke vous annonce que l'Empire a nommé Brunwulf Libre-Hiver en tant que nouveau Jarl de l'Estemarche. Cet homme est un Nordique tolérant qui s'appliquera à ce que les Argoniens ne soient plus parqués sur le port et que le Quartier Gris soit rénové :-)

C'est à ce moment-là que vous pourrez acheter la demeure Hjerim si vous avez terminé les quêtes "Du sang sur la glace" 1^{ère} et 2^{ème} parties.

Et voilà, cher Légat ! Vous avez réuni Bordeciel dans le sang mais au moins vous avez rempli votre mission XD

Ceci dit, il reste quelques campements épars de Sombrages et si vous les trouvez ... Montrez-leur votre loyauté à l'Empire !!!