

L'ACADEMIE DE FORTDHIVER

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

Dernière mise à jour le 25 Janvier 2014

L'Académie de Fortdhiver est une organisation indépendante de la Guilde des Mages de Tamriel ; elle est un refuge pour les Mages de Bordeciel, haut lieu d'érudition et de connaissances magiques.

Avant la Crise d'Oblivion, de nombreux Mers (notamment des Dunmers en provenance de Morrowind) venaient apprendre la Magie à Fortdhiver.

Mais la Crise d'Oblivion provoquée par les Mages de l'Aube Mythique a bien failli détruire Tamriel ... Les gens ont alors commencé à se méfier de la Magie et elle fût alors considérée comme nocive. Les Guildes des Mages ont alors été dissoutes unes à unes.

Actuellement, en Bordeciel, les Nordiques ont toujours détesté la Magie (c'est quand même plus drôle de massacrer un crâne LOL). D'une part à cause du Grand Ravage qui engloutit une partie de Fortdhiver en l'an 122 de l'Ère Quatrième ; il a été imputé à tort aux mages de l'Académie. En vérité, le Grand Ravage est une éruption du Mont Écarlate de l'île de Vvardenfell ; et le tsunami qui s'en suivit a engloutit une partie de la ville de Fortdhiver, seule l'Académie est restée debout grâce à la Magie. Et d'autre part à cause du Domaine Aldmeri constitué d'Altmer adeptes de la Magie.

Votre rôle sera de sauver l'Académie du joug du Domaine Aldmeri.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Le Grand Ravage* 

SOMMAIRE

- 1 - Cheminement de la quête principale
- 2 - Quêtes secondaires
- 3 - Les rituels de magie

1 - CHEMINEMENT DE LA QUÊTE PRINCIPALE

Il vous sera possible de demander à différentes personnes que vous rencontrerez où on peut acheter plus de sorts ou encore où pratiquer la magie en Bordeciel ; On vous dirigera vers l'Académie de Fortdhiver. À partir de là, un objectif s'affichera dans vos quêtes diverses ^^

1.1 - Premières leçons

À l'entrée de l'Académie de Fortdhiver, vous serez accueilli par Faralda, la doyenne de l'Académie. C'est elle qui filtre les entrées et décide par un petit test si le postulant est apte à être admis à l'Académie de Fortdhiver ou pas. Le test en question consiste à lancer un sort sur le symbole gravé par terre. Si vous n'avez pas ce sort, Faralda peut vous le vendre pour une modique somme ^^

Balèze comme test hein ? Trêve de plaisanterie, elle vous proposera cinq sorts choisis aléatoirement parmi Peur (en Illusion), Toucher Apaisant (en Guérison), Rayonnement (en Altération), Clair Enflammé (en Destruction) et Atronach de Feu (en Conjuración). Donc si vous en voulez un en particulier (pour pas cher ^^), il vous suffit de recharger la partie ! Pour ma part, un Atronach de Feu pour 30 po, j'ai pô fait la difficile :-p

Elle vous jugera alors tout à fait apte à rejoindre l'Académie pour y apprendre les magies. Elle vous conduit auprès de Mirabelle Ervine, le Maître-Sorcier, en charge des nouvelles recrues.

Mirabelle sera en pleine conversation avec Ancano, un Altmer du Domaine Aldmeri. Bien qu'il soit toléré par l'Archimage, elle lui fait bien comprendre qu'il n'est pas le bienvenu ici.

Ainsi, Mirabelle vous donne votre tenue de mage : une paire de bottes non enchantée, une robe de novice de Destruction dont l'enchantement permet à votre mana de se régénérer 50 % plus vite et à vos sorts de Destruction de vous coûter 12 % de magie en moins, et un capuchon de novice qui vous augmente votre magie de 30 points. Puis, elle vous fera visiter vos quartiers : votre chambre se trouve dans le Pavillon de l'Accomplissement (c'est la première à droite ^^). Ensuite, Mirabelle vous envoie auprès de Tolfdir, dans la Salle des Eléments.

Vous n'êtes évidemment pas obligé de porter les tenues de mage.

Tolfdir a déjà commencé l'enseignement de base de la magie avec vos nouveaux copains de classe : Brelyna Maryon de la Maison Telvanni venue de Morrowind, Onmund un nordique souhaitant apprendre à contrôler la magie (contrairement à ses semblables !) et J'Zargo un Khajiit avide de pouvoir et très sûr de sa supériorité (...). Votre première leçon consistera à montrer l'utilisation du sort Moindre Barrière (et si vous ne l'avez pas, Tolfdir vous le donne ^^).

Si vous avez besoin de sorts avant de partir à l'aventure, voici la liste des personnes qui pourront vous vendre et vous entraîner dans leur spécialité :

- Faralda : Destruction
- Phinis : Invocation
- Tolfdir : Altération
- Colette : Guérison
- Drevis Neloren : Illusion

1.2 - Sous Saarthal

Puis Tolfdir vous donne rendez-vous à Saarthal : l'Académie organise des fouilles sur ce qui serait la plus ancienne ville de Tamriel, particulièrement des recherches sur les sceaux magiques placés sur les tombes.

Sur le site de fouille, Tolfdir vous demande d'aider Arniel Gane ; il s'occupe de répertorier les découvertes. Arniel vous demande de rattrouper 4 artefacts magiques restants : trois anneaux (votre Santé est augmentée de 20 points) sont dissimulés par terre et l'amulette de Saarthal est placée sur une porte. Cette amulette est un objet unique :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Saarthal	Renfort de tous vos sorts 3 %	100

Mais dès que vous la prendrez, des grilles se soulèveront et vous serez prisonnier de la petite pièce ! Tolfdir vous suggère alors d'utiliser le pouvoir de l'Amulette pour tenter de sortir de cette prison de fortune ... De fait, dès que vous porterez l'Amulette, la porte sera entourée d'une sorte d'halo étrange. Ensuite, Tolfdir vous dit d'utiliser votre magie sur la porte. Et effectivement, n'importe quel sort de destruction la fera exploser et les grilles s'abaisseront enfin ^^

Vous pouvez ramener les trois anneaux à Arniel si vous le souhaitez mais comme vous ne recevrez aucune récompense ... Autant les garder hein !!!

Ainsi Tolfdir et vous entrez dans une petite pièce qui n'a pas encore été fouillée : plusieurs cercueils entourent une table. A ce moment, quelque chose d'étrange a lieu, comme si le temps restait en suspend ... Puis Nerien apparaît et vous dit : Sachez que vous avez déclenché une série d'événements qui ne peut être enrayée. Nous n'avons pas prononcé notre jugement, comme vous n'aviez aucun moyen d'être au courant. Nous jugerons vos agissements futurs et la façon dont vous surmonterez les dangers qui vous attendent. Vous recevez cet avertissement, car l'Ordre des Psijiques croit en vous. Vous êtes la seule personne capable d'empêcher un désastre, Mage. Prenez soin de vous et sachez que l'Ordre vous surveille. Tolfdir n'a rien vu ni entendu bien qu'il ait senti comme une atmosphère étrange ...

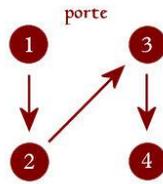
L'Ordre des Psijiques est un groupe de mages très puissants dont les origines précèdent la naissance de l'Empire. Il se sont volatilisés il y a plus d'un siècle au moment où leur sanctuaire sur l'île d'Artacum fût détruit. Contrairement à la Guilde des Mages, l'Ordre des Psijiques pensent qu'une seule élite doit être autorisée à contrôler la magie.

Tolfdir ne comprend pas pourquoi l'Ordre des Psijiques vous ait contacté car d'après lui ils n'ont aucun lien avec Saarthal ... Puis il décide de rester dans la salle suivante pour l'étudier et vous demande de continuer seul dans Saarthal.

Saarthal est un tombeau plutôt linéaire où vous devrez résoudre deux petites énigmes :

- La première consistera à faire tourner des piliers afin de faire correspondre le symbole sur le pilier avec celui sur le mur juste derrière ... Simple quoique j'ai pas tout de suite vu le symbole derrière le pilier et j'ai un peu galéré au début LOL

- La seconde est un peu plus tordue : le principe est le même à savoir faire correspondre le symbole du pilier avec celui du mur mais lorsque vous tournez un pilier, les autres s'actionnent automatiquement ! Voici donc l'ordre des piliers à actionner :



Puis Tolfdir vous rejoint juste avant que vous n'entriez dans une immense salle contenant un magnifique orbe magique :



Cet orbe est gardé par un Draugh au nom de Jyrík Gauldurson. Il est invincible ! Tolfdir comprend que sa puissance est liée à l'Orbe ! Il concentre alors sa magie sur l'Orbe et vous demande d'en profiter pour tuer le Draugh ! Jyrík Gauldurson possède sur lui un fragment d'Amulette ainsi qu'une Formule d'Emprisonnement qui déclenchera la quête "Une Légende Interdite" dès que vous la lirez.

NOM	ENCHANTÈMENT	VALEUR
Fragment de l'amulette de Gauldur	Augmente votre magie de 30 points	500

Sur un autel, vous pouvez aussi ramasser le Bâton de Jyrík qui est unique :

NOM	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de Jyrík Gauldurson	La cible reçoit 25 points de dégâts et le double de dégâts magiques	17	8	5

Tolfdir vous demande de partir expressément pour l'Académie afin de prévenir Savos Aren, l'Archimage, de cette découverte fascinante.

Vous trouverez un des trois Mots de Puissance du Cri Cri de Glace sur le chemin du retour ^^

L'Archimage est dans ses quartiers. Il vous remerciera pour votre travail et pour cette grande découverte (mais on a l'impression qu'il reste un peu indifférent dans ses propos ...) ; il vous offre un Bâton de Rayonnement en récompense. Puis il vous dit d'en parler à Urág gro-Shub, le Bibliothécaire de l'Académie, qui devrait posséder des livres au sujet de cet orbe.

Mais ... Urág ne possède plus rien : tous les livres ont été volés par un certains Orthorn quand il est parti de l'Académie pour rejoindre un groupe de mages qui se fait appeler les Evocateurs.

1.3 - Les Livres Perdus

Ainsi Orthorn est parti au Donjon de Clairlande avec les livres ? Ben allez les récupérer :-D

Le Donjon est linéaire et les mages ou nécromancien ne vous poseront pas de problème. Dans une salle où 3 jeunes vampires sont emprisonnés, vous avez la possibilité de les libérer en actionnant les leviers ... Juste histoire d'amuser un peu ^^ Puis vous trouverez Orthorn ... lui-même emprisonné ! Cet idiot s'est fait avoir par "l'Invocatrice" et il va servir d'ici peu à un cobaye ... Il vous supplie de le libérer.

Vous n'êtes pas du tout obligé de le libérer ; j'ai choisi de le faire pour qu'il m'aide dans la suite du Donjon mais il a finit par se faire tuer un peu plus loin XD

En continuant votre chemin dans le donjon, vous trouverez un Autel de Julianos dans une petite salle qui vous donne + 25 points de magie pendant 7h et ça n'est pas négligeable !

Juste avant d'entrer dans la Salle des Rituels, il y aura une sauvegarde automatique ... pas bon signe ça. Puis si vous regardez bien autour de vous, vous trouverez 2 parchemins de Stalactites ainsi que des potions de soin ... Vraiment pas bon signe !!!!

L'invocatrice vous attend donc et le combat est inévitable. Au vu de sa puissance, on comprend TRÈS vite pourquoi il y a eu une sauvegarde automatique juste avant XD. La victoire vous permet de récupérer les trois livres qu'Urag vous a demandé : *La Nuit des Larmes* 📖, *Le Dernier Roi des Ayléïds* 📖 et *Fragment : Artacum* 📖

Urag gro-Shub vous offrira six livres en remerciement :

- Réponse au Discours de Béro qui vous donne un point en Destruction.
- Phylogénie Raciale qui vous donne un point en Guérison.
- Le Procès des Arts Noirs qui vous donne un point en Illusion.
- La fille de la Niben qui vous donne un point en Altération.
- Catalogue des Enchantements d'Arme qui vous donne un point en Enchantement.
- 2920, Atrefeu, Volume 9 qui vous donne un point en Conjuraison.

1.4 - Les Meilleures Intentions

Urag vous conseille de parler à Tolfdir au sujet du livre *La Nuit des Larmes*. Il est dans la Salle des Éléments à côté de L'Orbe bleue qui a été ramenée de Saarthal. Mais votre conversation est rapidement interrompue par Ancano qui vous demande expressément de le suivre.

Quaranir vous attend dans les Quartiers de l'Archimage et il a exigé de ne parler qu'à vous. Du coup ... Ancano est relativement énervé lol. En effet, le Domaine Aldmeri considère l'Ordre des Psijiques *comme des malfrats* uniquement parce qu'ils n'arrivent pas à avoir la main mise sur eux ! Les pouvoirs de l'Ordre des Psijiques sont bien plus puissants que ceux du Domaine Aldmeri :-)

Mais ni Ancano, ni l'Archimage ne seront témoins de votre conversation avec Quaranir : il va utiliser le même sort que Nerien qui va vous isoler de la réalité :-)

Vous apprenez que l'Orbe bleue est l'Œil de Magnus, un artefact magique extrêmement puissant ; tellement puissant d'ailleurs que l'énergie qu'il dégage empêche l'Ordre des Psijiques d'utiliser leur pouvoir de vision et de lire l'avenir. Cependant, il ne vous parle pas vraiment du pouvoir incommensurable de l'Œil, il vous dit juste que *le monde n'est pas prêt pour cet objet*. Mais une chose est sûre : quelqu'un tentera d'utiliser l'Œil de Magnus à mauvais escient et vous devez trouver un moyen d'arrêter ça. Si Quaranir vous demande de vous en occuper, c'est parce que l'Ordre des Psijiques n'intervient jamais directement. Il vous met sur une piste en vous parlant de l'Augure de Dunlain ...

Tolfdir n'a pas vu l'Augure de Dunlain depuis des années ; et selon lui il devrait toujours habiter à l'Hyposcole, sous l'Académie. Il vous explique que son ami est un très grand mage qui *s'est trop focalisé sur la quantité de puissance qu'il pouvait acquérir et c'est ce qui a provoqué cet accident* ...

L'Augure de Dunlain est dans l'Hyposcole Noire. Et quelle surprise ! Ce mage est en fait une grande boule d'énergie bleue !!! Il vous dit que vous cherchez le *Savoir* comme la plupart des Mages ... Même Ancano est déjà venu le voir pour qu'il lui transmette son savoir ! Bien qu'il vous dise que vous arrivez trop tard, que tout a déjà commencé et que vos efforts seront vains, il sent que vous êtes guidé et qu'il y a peut-être un moyen de sauver l'Académie. Il vous dit alors : *Pour pouvoir regarder au travers de l'Œil de Magnus sans perdre la vue, il faut son bâton*.

De retour auprès de Savos Aren, il sera vraiment très étonné de votre initiative et de tout ce que vous lui direz au sujet de l'Œil et du Bâton de Magnus. Il vous suggère d'en parler à Mirabelle car il pense qu'elle devrait détenir des renseignements sur le bâton. Il est vraiment fier de vous : vous avez prouvé que vous aviez dépassé le stade de l'apprentissage. Il vous offre alors sa Couronne de Mage, objet unique et levellé :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Couronne de Mage	1 - 4	Augmente votre magie de 20 points	320
	5 - 9	Augmente votre magie de 30 points	
	10 - 14	Augmente votre magie de 40 points	
	15 - 19	Augmente votre magie de 50 points	
	20 - 24	Augmente votre magie de 60 points	
	+ 25	Augmente votre magie de 70 points	

1.5 - Révélation de l'Invisible

Mirabelle ne sait pas grand-chose sur ce Bâton à part que Magnus l'a fabriqué afin qu'il contienne toute sa puissance. Et à ce propos, une équipe du Synode était venue dernièrement à l'Académie ; ils étaient à la recherche du Bâton et pensaient qu'il était caché ici. Puis ils sont partis vers les Ruines Dweemers de Mzulft.

Le Synode est un groupe de mage de Cyrodiil indépendant de l'ancienne Guilde des Mages et de l'Académie de Fortdhiver. En matière de politique, ils savent obtenir les faveurs de l'Empereur, mais en matière de magie ... c'est pas vraiment ça LOL.

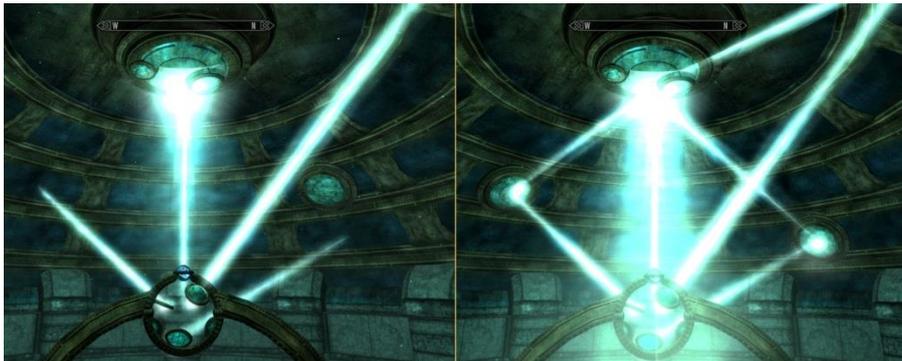
Il vous faut donc trouver le Synode à Mzulft. Mais dès que vous entrez dans les Ruines, Gavror Plinius, un de leurs membres, meurt sous vos yeux en marmonnant qu'il a perdu le cristal ; il a sur lui la clé des Ruines et un journal de recherche ☹️. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans les Ruines pour trouver ce fameux cristal.

D'ailleurs ces Ruines sont très TROP linéaires : vous ne pourrez pas vous tromper, c'est tout droit LOL. Vous passerez dans la Brasserie puis dans la Cathédrale ; d'ailleurs ici, un Marchombre Falmer possède sur lui le Cristal Focalisant :-). Ensuite, pour continuer vers l'Observatoire, il vous faudra une clé que vous trouverez dans un coffre à l'est de la Cathédrale.

La porte de l'Observatoire est fermée : c'est Paratus Decimus qui vous ouvre pensant que vous êtes Gavros. Il est effondré quand vous lui dites que Gavros est mort car il devait revenir avec le Cristal Focalisant. Ça tombe bien vous l'avez retrouvé :-D

L'Ocularium est une grande machine fabriquée par les Dweemers ; Paratus ne sait pas exactement à quoi elle servait, mais il semble qu'elle était conçue pour capter la lumière des étoiles. Les recherches du Synode ont déduit que les Dweemers cherchaient à découvrir la nature du divin. Mais ce qui compte, c'est que cette machine révèle les très grandes sources de pouvoirs magiques sur une sorte de carte lumineuse. Le Synode veut récupérer ces objets .. pour le bien de l'Empire bien sûr !

Pour mettre en route l'Ocularium, il vous faut placer le Cristal Focalisant, puis utiliser vos sorts de froid ou de feu afin que les rayons qui y convergent soient placés dans les anneaux, de cette façon :



Si vous ne connaissez pas ces sorts, vous trouverez les livres de sort Froid Mordant et Flamme en haut près des piliers :-)

Ensuite, il vous reste à appuyer sur les boutons des trois piliers pour aligner les rayons lumineux avec les sphères au plafond ; le bouton gauche fait tourner l'anneau le plus haut, celui du milieu, l'anneau du milieu et enfin, celui de droite, l'anneau le plus bas. Ainsi les sphères feront réfléchir les rayons vers le centre (voir le screenshot du haut).

Dès que vous aurez terminé de régler l'Ocularium, vous entendrez Paratus s'énerver ... Il s'attendait à voir une pluie de point lumineux montrant de nombreux objets très puissants mais ... Il n'y en a que 2 !!! Quelque chose à Fortdhiver crée d'énormes interférences !!! Il est furieux et ne compte pas en rester là !!! Mais le principal pour vous est que vous avez localisé le Bâton de Magnus au Labyrinthe :-)



Pour sortir de là, il n'est pas nécessaire de refaire le chemin inverse : en empruntant la porte située tout de suite à droite, vous rejoignez l'extérieur ^^ mais avant ça Nérien vous interpelle et vous demande de retrouver au plus vite l'Archimage Aren !

Dans la Salle des Éléments, Ancano s'est enfermé près de l'Œil de Magnus derrière une barrière magique ! En unissant vos magies, Savos, Mirabelle et vous réussissez à la briser ... Mais Ancano provoque une grande explosion.

1.6 - État d'Urgence

Vous êtes sonné mais en vie, Mirabelle est blessée. Et l'Archimage est mort dans la cour de l'Académie. Tolfdir vous demande de défendre la petite ville de Fortdhiver de l'invasion d'étranges Anomalies Magiques. Avec l'aide de Faralda et d'Arniel, vous devez tuer 10 de ces créatures.

Vous pouvez ensuite revenir auprès de Mirabelle. Elle vous demande de trouver le Bâton de Magnus. Ce Bâton a été conçu pour absorber une grande puissance magique ... C'est peut-être le seul moyen d'arrêter Ancano ! Et lorsque vous lui dites que le Bâton est au Labyrinthe, elle est sidérée : Savos lui avait un jour donné un objet qui lui sera utile le moment venu où il lui faudra aller au Labyrinthe ! Elle vous donne ce Torque.

Elle vous donne aussi l'Amulette de Savos Aren qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
l'Amulette de Savos Aren	Augmente votre magie de 50 points	300

Savos Aren aurait-il prédit que vous ou quelqu'un d'autre irait au Labyrinthe ?

1.7 - Le Bâton de Magnus

Effectivement, le Torque ouvre la porte du Labyrinthe ^^

Mais à l'entrée, un groupe de 6 fantômes apparaît constitué de Savos Aren (fraîchement mouru lol), Prend-la-Lumière, Girduin, Atmah, Elvali Veren et Hafnar Poing-de-Glace. Visiblement, ils sont de jeunes mages de l'Académie et l'Archimage de l'époque n'a pas l'air au courant qu'ils cherchent à entrer dans le Labyrinthe pour y découvrir des armes enchantées, des ouvrages renfermant des connaissances anciennes et pourquoi pas les propres secrets de Shalidor !

Le Labyrinthe est un lieu présent dès le jeu TES 1 Arena où on apprend déjà que l'Archimage Shalidor a construit le Labyrinthe, pour garder ce qu'il appelait Glamorill, le nom elfique pour "Le Secret de la vie". Ce qui est bien dommage, c'est que dans Arena, le Labyrinthe n'a pas du tout la forme d'un sablier comme c'est indiqué dans le livre intitulé Petit Dédale.

Vous entrez donc dans le Labyrinthe et dès la première salle (une sorte d'arène), vous serez accueilli par une armée de squelette flanquée d'un Dragon Squelette ! Et contrairement à ce qu'on pourrait croire, c'est très simple d'en venir à bout avec un bon sort de feu :-D. Quand vous sortirez de cette arène, vous retrouvez les mages fantômes ; et quel que soit le danger qu'ils aient dû combattre, Girduin n'a pas survécu ...

Dès que vous serez bloqué face à une porte nécessitant de la magie pour l'ouvrir, vous trouverez toujours le livre de sort adéquat non loin de là (Flamme et Froid Mordant) ; idem pour passer le couloir piégé par les gemmes spirituelles où le livre de sort Moindre Barrière est pratique.

Ensuite, le Labyrinthe est resté assez linéaire. Ainsi vous passez par les Abymes (facile), puis la Voie du Labyrinthe où une Lucérine vous attend (nettement moins facile ... mais sensible au feu !!!).

C'est ici que vous comprenez par vos visions qu'Elvali Veren est morte.

Ensuite vous arrivez dans la Tribune du Labyrinthe ; et vous trouverez dans un tombeau le Casque Draugr d'Ininflammabilité et un Espadon de Flammes Nordique Antique Affûté qui sont tous les deux des objets uniques :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Casque Draugr d'Ininflammabilité	Augmente la résistance au feu de 40%	4	15	320	1 lingot de fer

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Espadon de Flammes Nordique Antique Affûté	Inflige 15 points de brûlure à la cible Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires	88	21	20	63	1 lingot d'acier

Ce sont les enchantements qui sont particuliers ^^ car toutes les autres armes nordiques trouvées sur les Draugr sont enchantées avec un Dégât de Froid :-)

Après avoir vaincu le Seigneur Draugr et son Molosse, vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Ralentí :-D

A partir de là, Prend-la-Lumière refuse de continuer et ses camarades se sont résolus à l'abandonner ... Il ne reste donc plus que Savos Aren, Atmah et Hafnar Poing-de-Glace. Derrière la porte, ils sentent un danger et ils se doivent de continuer ...

Dans cette dernière salle, vous découvrez deux sorciers serviles usant de leur pouvoir pour emprisonner une entité. Or c'est cette entité qui possède le Bâton de Magnus, il va donc falloir que vous la libériez pour le tuer !!!

Cette entité est Morokei, un Prêtre-Dragon. C'est une créature puissante qui vous a même parlé pendant que vous avanciez dans le Labyrinthe :

*Wo meyz wah díí vul junaar ?
Nívahrín muz fent síiv níd aaz het.
Vous ne répondez pas... Dois-je utiliser votre langue gutturale ?
Aren ? Serais-tu de retour parmi nous, mon vieil ami ?
Cherchez-vous à terminer ce qui s'était avéré au-dessus de vos forces ?
Toutes vos tentatives sont vouées à l'échec...
Vous... vous n'êtes pas Aren, n'est-ce pas ? Serais-ce lui qui vous envoie ?
Vous a-t-il dit que votre propre pouvoir causerait votre perte ? Qu'il alimenterait mes forces ?
Venez. Regardez la mort en face.*

Et à chaque fois qu'il vous parle, il absorbe toute votre magie ...

Morokei est très puissant ; ses magies sont dévastatrices ... Surtout qu'il utilise le Bâton de Magnus qui absorbe votre magie !!! Et pour un mage, c'est assez difficile sans potions. Vous pourrez alors ramasser l'artéfact que vous cherchiez tant, le Bâton de Magnus :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Bâton de Magnus	Absorbe 20 points de magie par seconde. Si la cible en est dépourvue, c'est sa santé qui est absorbée	47	8	5

Morokei possède aussi un des 8 Masques de Prêtre-Dragon, qui est aussi un artéfact !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIOR.
Morokei	La magie se régénère 100% plus rapidement	5	4	320	1 Pierre de lune raffinée

A la sortie, vous ne voyez plus que le fantôme de Savos Aren ; on en déduit donc que les deux sorciers serviles étaient Atmah et Hafnar Poing-de-Glace. Savos dit qu'il est terriblement désolé, qu'il n'avait pas le choix et que c'était la seule façon de s'assurer que ce monstre ne s'échapperait jamais ... On comprend donc pourquoi il était en possession du Torque et comment il savait que Morokei possédait le Bâton de Magnus.

Mais à la sortie, vous serez accueilli par un Thalmor bien vivant lui, un certain Estormo. Enfin ... "Vivant", c'est très vite dit car il rejoindra les morts très rapidement XD. Ancano l'avait envoyé pour qu'il vous reprenne le Bâton de Magnus ... Tsss ptit joueur hé.

Enfin, de retour à l'Académie de Fortdhiver, Ancano a amplifié son pouvoir : le champ de force entoure désormais l'Académie entière !!! Tolfdir, Faralda et Arniel sont prêts à vous suivre !

Vous devez donc utiliser le Bâton de Magnus sur le champ de force qui sera immédiatement absorbé ; ensuite courez à la Salle des Eléments mettre fin à cette mascarade !

1.8 - L'Œil de Magnus

Vous devez maintenant arrêter et tuer Ancano ! Il est devenu fou et vous dit *Le pouvoir de détruire le monde est à portée de ma main* !! Mais grâce au Bâton de Magnus vous pourrez lui faire lâcher son emprise sur l'Œil pour ensuite le frapper.

Une fois mort, Quaranir apparaîtra ; il sera fier de vous ! L'Ordre des Psijiques a eu raison de croire en vous. Il vous dit que vous êtes digne de guider l'Académie de Fortdhiver :-D. Mais l'Œil reste très instable, Quaranir aidé de Tandil et Gelebros, ramène l'Œil en sécurité chez eux.

Puis Tolfdir approuve le choix de Quaranir : vous méritez largement le titre d'Archimage ^^ et il vous donne la Robe de l'Archimage :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	VALEUR
Robe de l'Archimage	Fil de Magnus Tous les sorts coûtent 15 % de moins à lancer Augmente votre magie de 50 points La magie se régénère 100 % plus vite	1	100

Vous avez aussi accès aux Quartiers de l'Archimage, où vous trouverez notamment une simple paire de botte enchantées avec une Résistance à la Foudre de 40 % :-)

2 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

2.1 - Réplique

Tolfdir vous apprend que les agissements d'Ancano ont provoqué une sorte de répliques de la puissance dégagée par l'Œil de Magnus. Il vous indique l'endroit où s'est produit la Rupture.

Des Anomalies Magiques sortiront effectivement d'une sorte de portail. Et vous aurez terminé le travail, Tolfdir vous récompensera avec de l'or.

2.2 - Perte d'Équilibre

Drevis Neloren vous demande de "purifier" les points centraux d'énergie magiques qui ont été pollués autour de l'Académie ; il vous donne pour cela une paire de gant d'Harmonie. Il faut purifier trois points de convergence. Vous recevrez des gemmes spirituelles en échange de votre travail.

2.3 - Tolfdir le Distraît

Tolfdir a perdu un alambic auquel il tient beaucoup. Vous le trouverez au Pavillon de la Prestance, à l'étage, dans la petite salle d'enchantement. Il vous donnera de l'or et une gemme spirituelle en remerciement.

Je note ici cette petite mission bien qu'elle n'apparaisse pas dans les quêtes diverses.

2.4 - Habile Soustraction

Sergius Turrianus vous demande de récupérer un objet à enchanter auprès d'une personne dans une ville donnée. La récompense est de l'or.

2.5 - Entraînement de Brelyna

Brelyna a besoin d'un cobaye ... ah ben ça tombe bien, elle vous a sous la main XD. Elle vous demande si elle peut s'entraîner en lançant un sort sur vous ... Et c'est le fiasco total !!! Y a comme une erreur de calcul, tout est vert XD. Bon ben il n'y a plus qu'à attendre que ce sort se dissipe.

Une fois le sort dissipé, elle va vouloir recommencer et vous transformera successivement en bœuf, en cheval, en chien puis enfin, son sort va réussir !!!

Après cette quête Brelyna acceptera de vous suivre dans vos aventures :-)

2.6 - La Demande d'Onmund

Onmund avait conclu un accord avec Enthir : ils se sont échangés un objet chacun et ... Onmund regrette amèrement son geste, il veut récupérer son amulette familiale ! Et c'est là que vous intervenez ...

Évidemment Enthir refusera sauf si vous lui ramenez un bâton qu'il avait vendu à une personne alors qu'il n'aurait pas dû ... ôO

Ce fameux Grand Bâton d'Ensorcellement se trouve dans un endroit donné. Enthir vous l'échangera contre l'Amulette d'Onmund qui vous remerciera en vous proposant ses services de compagnon ^^

2.7 - L'Expérience de J'Zargo

J'Zargo travaille dur pour être le meilleur mage du monde (LOL) et tellement dur qu'il a besoin d'un coup de main. Il vous demande de tester 3 des 10 parchemins Aura Enflammée sur des morts-vivants ... Sauf que ses sorts sont dangereux autant pour vous que pour les morts-vivants XD. Vous pourrez alors lui demander de vous accompagner dans vos aventures.

2.8 - L'Entreprise d'Arniel

Cette quête comporte plusieurs étapes ^^

1^{ère} étape

Arniel Gane est rentré à l'Académie après la découverte de l'Orbe sous Saarthal. Il vous demande de continuer à l'aider dans ses recherches en lui ramenant 10 engrenages dwemers. La récompense est de l'or.

Les engrenages en question sont ceux dont les crans sont vers l'extérieur ^^ ben vi, me suis fait avoir :-p

2^{ème} étape

Ensuite il va vous demander de récupérer la Gemme Spirituelle Pervertie qu'Enthir aurait dû lui livrer ... Mais qu'il a préféré garder ! Ce dernier accepte de vous la donner à condition que vous lui rameniez le Bâton de Tandil. Il vous envoie le chercher dans un endroit donné.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	VALEUR
Bâton de Tandil	Les créatures et les personnages de niveau 12 et inférieur cessent de se battre pendant 60 secondes	60	5

3^{ème} étape

Cette fois-ci Arniel a sous-estimé le transfert de chaleur nécessaire ce qui a détruit son seul modèle en état de marche ! Diantre !

Vous ne comprenez donc pas ? Arniel tente de comprendre la mystérieuse disparition des Dwemers par l'expérimentation !!! Il cherche tout simplement à reconstituer les circonstances de cet événement.

Les dwemers tiraient leur pouvoir du Cœur de Lorkhan. Lorkhan est un des Dieux créateur du Nirn, le plan mortel. Comme moi, les joueurs inconditionnels de Morrowind auront versé une chère larme de bonheur !!! Souvenez-vous : Dagoth Ur avait trouvé le Cœur de Lorkhan dans les profondeurs du Mont Écarlate et s'était attelé à la construction d'un second Numidium, un gigantesque golem, nommé Akulakhan.

N'ayant pas le Cœur du Lorkhan sous la main, il a voulu la remplacer par la Gemme Spirituelle Pervertie. Mais cela ne suffit pas, elle doit être activée par un Convecteur Dwemer ... Enfin par trois exactement. Et c'est à vous de partir les trouver pour y placer la Gemme, puis de les activer avec le sort spécifique que vous a enseigné Arniel.

4^{ème} étape

Décidemment, ça ne va toujours pas pour Arníel Gane !!! Enthír lui a refait le même coup en lui refusant à nouveau un autre objet vital pour ses recherches !!!

Et pour une fois, Enthír n'est pas si responsable que ça : il avait affrété un coursier en provenance de Morrowind. Ce dernier avait pour mission de ramener l'objet qu'Arníel a commandé. Enthír ne s'est rien au sujet de cet objet et le coursier n'est jamais arrivé ! Bon ben y a plus qu'à le retrouver :-)

Et les joueurs de Morrowind verseront une petite (grosse) larme lorsqu'ils le trouveront ...

Le messenger possède sur lui le légendaire artefact Lamentation !!!

NOM	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Lamentation	Entaille de Lamentation <i>Absorbe 10 points de santé, de magie et de vigueur à la cible</i>	infini	4	8	5

Arníel Gane est vraiment heureux de posséder enfin cette extraordinaire dague ! Il vous explique que sa puissance est immense et pour cause : cette lame est a été créée dans le but d'extraire le pouvoir du cœur du dieu Lorkhan ! C'est le seigneur Kagrénac, grand architecte des harmonies, qui a fabriqué cet artefact. Les Dwemer l'ont utilisé et c'est ce qui a causé leur perte.

Arníel est toujours plus déterminé que jamais pour résoudre le mystère de la disparition des Dwemers. Il continue donc son expérience avec la Gemme Pervertie qui fera office de Cœur de Lorkhan.

Ceci dit, il lui manque deux autres artefacts indispensables : Broyeur et Garde Spectrale ... Voici un extrait de l'Apogryphe écrit par Gilvas Barelo et intitulé "les 3 Outils de Kagrénac", que l'on pouvait trouver dans le jeu Morrowind : Loin sous le mont Ecarlate, les mineurs dwemers découvrirent une puissante pierre magique. Par diverses méthodes, le seigneur Kagrénac, grand prêtre et suprême ingénieur de sa race, détermina que cette pierre magique n'était autre que le cœur du dieu Lorkhan, banni là durant l'ère de l'Aube pour le punir de l'erreur qu'il avait commise en créant le monde des mortels. Déterminé à utiliser les pouvoirs divins de la relique pour donner naissance à un nouveau dieu exclusivement réservé aux Dwemers, Kagrénac forgea trois artefacts enchantés, collectivement appelés " outils de Kagrénac ". Garde spectrale est un gantelet protégeant son porteur lorsque celui-ci prélève une partie du pouvoir du cœur, Broyeur un marteau destiné à frapper le cœur afin de produire la quantité exacte de puissance désirée, et Lamentation une dague utilisée comme une navette de tisserand pour tramer l'énergie issue de la relique.

Arníel en est conscient ... Et forcément son expérience foire un chouïa LOL ! Il disparaît et vous recevez le sort qui vous permettra de l'invoquer !

2.9 - Les Réflexions de Shalidor

Urag gro-Shub, le bibliothécaire de l'Arcanaeum vous demande de lui trouver *Les Ecrits de Shalidor*. Il vous indiquera où trouvé ce livre.

Puis, deux jours plus tard, il vous récompensera par trois parchemins "Les Réflexions de Shalidor" qu'il aura tiré du livre :-)

2.10 - Allez me chercher ce livre !

Urag gro-Shub vous demande de ramener un livre caché dans un endroit donné. La récompense est de l'or.

3 - LES RITUELS DE MAGIE

Lorsque que vous atteindrez un niveau de 90 minimum pour vos compétences de Magie, vous aurez la possibilité de faire une quête qui vous ouvrira la parfaite maîtrise de l'école de la Magie en question ^^ . Pour cela, rien de plus simple, allez parler au spécialiste de l'école de Magie que vous souhaitez maîtriser, et il (ou elle) vous donnera une chîte quête :-)

3.1 - Le rituel des sorts de Destruction

Faralda est la spécialiste de l'école de Destruction. C'est donc à elle qu'il faut vous adresser pour qu'elle vous en apprenne plus sur cette Magie. Elle vous remettra alors un livre intitulé *Pouvoir des éléments*. Ce livre contient un jeu de piste sous forme de poème :

*Vers le nord, hanté, côte septentrionale,
Et au sud, les Dwemers vivent et travaillent.
Un lieu simple, bouclier contre le vent.
En cet endroit usez de l'art magique.
Et féroce la mer bouillonnera.*

Stoop !!! Attendez avant de continuer !!! En tant que futur grand maître en Destruction, je suppose que vous possédez tous les types de sorts des éléments ! Rhôôô ... Si ce n'est pas le cas, achetez-en ^^

Vous serez alors dirigé vers les Ruines de Folvent. Sur place, vous verrez un socle sur lequel vous placerez le livre. Et pour l'activer, lancez un sort qui "fait bouillonner la mer" ... Ben oui un sort de feu !!!

Et pouf ! Une nouvelle page est inscrite sur le livre :-)

*Sous l'ombre matinale des Grises-barbes,
En ce belvédère du nord perdu dans les siècles,
La vénérable gorge de Nirn vient toucher les cieux.
C'est là qu'un cri glaçant viendra couvrir l'endroit de givre.*

Et c'est reparti vers, cette fois-ci, le Cap de Célestial, celui situé au Nord. De la même façon, vous trouverez un socle sur lequel vous placerez le livre pour ensuite lancer un sort qui le "couvrira de givre" ^^

Le livre vous révèle un troisième poème :

*Par delà les eaux de la rivière de l'est,
Liée par la volonté de Karth, au sud et au nord
Repose sur une montagne une humble couronne.
En cet endroit la colère du ciel aura tôt fait
De faire tomber les neiges éternelles.*

Courage, c'est le dernier endroit que vous visiterez : le Guet des quatre crânes. Et évidemment, c'est un sort de Foudre que vous projetterez sur le livre !

Le livre étant enfin complet 📖, vous pouvez terminer la lecture puis retourner à l'Académie de Fortdhiver. Faralda vous offrira le sort Tempête de Feu :-)

Et elle vous vendra si vous le souhaitez les sorts Tempête de Foudre et Blizzard ^^

3.2 - Rituel d'Illusion

C'est auprès de Drevis Neloren que vous devez vous adresser pour approfondir vos connaissances dans l'école de l'Illusion. Il vous enseignera le sort "Vision du Dixième œil" qui vous permettra de trouver quatre Traités d'Illusion disséminés dans l'Académie de Fortdhiver : dans le Pavillon de la Prestance, dans l'Arcanaeum, dans le Pavillon de l'Accomplissement et dans la Forge Atronach de l'Hyposcole.

Sans le sort "Vision du Dixième œil", ces livres sont invisibles !

Lorsque vous rapporterez les quatre livres, Drevis vous enseignera gratuitement le sort Hystérie ! D'autre part les sorts Discorde, Appel aux Armes et Harmonie seront disponibles à la vente.

3.3 - Le rituel des sorts de Conjuración

Phínis Gestor est le spécialiste en Conjuración. Il accepte de vous enseigner l'art de la Conjuración mais pour cela, il lui faut une Pierre de Sigil.

Les joueurs d'Oblivion se souviennent des Pierres Sigillaires qu'on pouvait ramasser dans les Plans d'Oblivion !

Or le seul moyen de s'en procurer une est d'invoquer un Drémora pour lui demander de vous en rapporter une de son Plan d'Oblivion ! Fastoche !

Pour cela Phínis vous enseigne le sort "Invocation d'un Drémora Libre" et vous demande de le suivre sur le toit du Pavillon de l'Accomplissement où il a tracé un cercle d'invocation.

Le premier Drémora ne sera pas du tout mais alors pas du tout coopératif XD

Le deuxième ... non plus !!!!

Le troisième finit par se rendre et il vous suffit de le réinvoquer pour qu'il revienne avec une Pierre de Sigil :-)

C'EST QUI LE PATRRROOOONNN !!!!!

Phínis vous emprunte la Pierre pour y inscrire le sort Golem de Feu ^^ . Et vous pourrez lui acheter par la suite les sorts Golem Zombie, Golem de Glace et Golem de Foudre !

C'EST VOUS LE PATRRROOOONNN !!!!!

3.4 - Rituel de Guérison

C'est la petite Colette qui vous parlera le mieux de l'école de la Guérison. Mais elle refusera de vous dire quoi que ce soit sans l'aval de l'Augure de Dunlaín !

Vous avez déjà rencontré cette entité dans l'Hyposcole Noire. Il va vous mettre à l'épreuve : vous devrez survivre face à trois fantômes sans utiliser autre chose que vos sorts de guérison !!!

D'ailleurs tout votre inventaire sera vidé, excepté les objets de quête.

Faites de votre mieux pour résister aux attaques magiques des fantômes ... Bon courage XD

Le test réussi, l'Augure de Dunlaín vous offre le sort Calamité des morts-vivants :-). Puis Colette pourra vous vendre le sort Cercle Gardien ^^

3.5 - Rituel d'Altération

Tolfdir est le spécialiste de l'école d'Altération et lorsque vous venez à lui pour en apprendre plus, il vous explique qu'il est justement en train d'améliorer le sort Corps d'Ébonite. Et il a justement besoin de vous !

Tolfdir a besoin d'écaillés de dragon mais pas n'importe lesquelles ... Il lui faut celles situées sur la poitrine et seule la dague Croc de Kahvozeín est suffisamment tranchante pour les découper !

Vous devez donc d'une part trouver cette dague, puis d'autre part trouver un dragon ^^

Dans mes parties j'avais déjà trouvé le Croc de Kahvozeín lors de mes visites dans les tombeaux de Prêtres Dragons ^^

Grâce à cette écaille de dragon particulière, Tolfdir peut créer son sort et vous l'offre : Cuirasse Draconique. De plus le sort Paralysie Générale sera disponible à la vente :-)