

LES MAISONS A VENDRE

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

Dernière mise à jour le 27 Février 2013

1 - BLANCHERIVE

Blancherive est dirigée par le Jarl Baalgruf le Grand.

Vous devez faire la quête *Tertre des Chutes Tourmentées* de la quête principale pour qu'ensuite le Jarl Balgruf vous autorise automatiquement à acheter une maison dans sa ville. Ainsi très rapidement dans le jeu, vous êtes sûr de posséder une maison à moindre coût dans laquelle stocker vos trésors ^^

1.1 - Douce-Brise

A qui s'adresser ? : Au Chambellan Proventus Avenicci à Fort Dragon. En plus de la clé de votre belle demeure, Proventus vous donne le Guide du Bel Intérieur de Blancherive 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour meubler votre maison ^^

Combien coûte-t-elle ? : 5 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Proventus Avenicci, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 500 po.
- Du mobilier de chambre pour 300 po.
- Du mobilier de salon pour 250 po.
- Du mobilier de cuisine pour 300 po.
- De la décoration de loft pour 200 po.
- De la décoration de salle à manger pour 250 po.

2 - FAILLAISE

Faillaise est dirigée par la Jarl Laila Juste-Loi puis peut-être par Maven Roncenoire si vous avez donné la ville aux Sombrages lors de la quête *La Saison Eternelle* de la quête principale.

Vous devrez faire trois quêtes avant d'acheter la maison Rucheline.

2.1 - Un coup de main

Wujeeta est une Argonienne travaillant à la Pêcherie de Faillaise. Vous la trouverez la journée sur son lieu de travail et la nuit au Dortoir d'Haelga.

Wujeeta est sur le point de perdre son boulot : elle est accro au Skouma et est encore venue bien éméchée à son travail ! Son patron, Bollí, risque de la renvoyer ! Elle vous demande une Potion de Soin pour la guérir et vous donne en échange son anneau.

2.2 - L'expédition

Maintenant que vous savez qu'il y a un trafic de Skouma à Faillaise, il faut y mettre un terme ! Alors interrogez à nouveau Wujeeta, et en la persuadant qu'elle a une dette envers vous, elle vous avouera que c'est un certain Sarthis Idren qui le lui fournit.

Sarthis organise son commerce près de l'Entrepôt de Faillaise, or seule la Jarl a la clé.

La Jarl Laila Juste-Loi était déjà au courant des agissements de Sarthis mais elle n'a jamais réussi à l'arrêter ; il doit avoir des informateurs au sein de la Garde ... Elle vous demande de le prendre par surprise et de mettre fin à ses activités ; elle vous donne pour cela la clé de l'Entrepôt.

Mettre fin aux activités de Sarthis Idren, c'est le tuer LOL. Puis vous trouverez un indice sur leur trafic : une lettre d'un certain Kynlir qui mentionne que la cargaison est prête à la Grotte de Rocaxe.

2.3 - L'Offre et la Demande

Laila Juste-Loi vous demande une dernière requête : anéantir le trafic de Skouma qui pollue sa ville.

La Grotte de Rocaxe est un bistrot clandestin où les joueurs se droguent et parient sur des combats de loup. Le mieux est d'éliminer tout ce petit monde :-D

Après cette quête, pour que Laila vous propose d'acheter une maison dans sa ville et vous nomme Thane, vous devez avoir fait au moins 5 quêtes de la région de la Brèche. Cet objectif ne s'affiche nulle part mais il est bien nécessaire pour que le dialogue concernant l'achat de la maison apparaisse :-)

2.4 - Rucheline

À qui s'adresser ? : Au Chambellan Anuriel au Château d'Embruine. En plus de la clé de votre belle demeure, elle vous donne le Guide du Bel Intérieur de Faillaïse 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour meubler votre maison ^^

Combien coûte-t-elle ? : 8 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Anuriel, elle vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 1 000 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 1 000 po.
- Du mobilier de chambre pour 600 po.
- Du mobilier de cuisine pour 500 po.
- Une véranda pour 400 po.
- Un jardin pour 800 po.

Au sous-sol vous trouverez 4 recettes de potion à fabriquer avec le Laboratoire d'Alchimie (potion de restauration de santé, potion médicinale, potion d'invisibilité, potion de renfort de portage) et une recette d'un poison (pénalité de santé).

Le jardinet vous permet de cueillir toutes sortes de plantes, champignons et légumes ^^

3 - MARKARTH

Markarth est dirigée par le Jarl Igmund puis par Thongvor Sang-d'Argent après la quête *La Saison Eternelle* de la quête principale ^^

La première fois que vous vous adresserez à Igmund, il refusera de vous vendre une maison de sa ville parce qu'il ne vous connaît pas suffisamment. Vous devez donc augmenter un peu votre réputation auprès de lui ^^

3.1 - Tuer le Chef des Parjures

Le Jarl Igmund vous demande de tuer un chef d'un camp de Parjures. La récompense est de l'or.

3.2 - Fouiller le Donjon

Le Jarl Igmund vous explique que son père Hrolfdir est mort alors qu'il tentait de négocier avec les Parjures. Ces derniers se sont emparés de son bouclier et l'ont donné aux Harfreuses. Il vous demande de lui ramener.

Vous apprenez que quelques rebelles avaient profité de la guerre entre l'Empire et le Domaine Aldmeri pour s'emparer de Markarth et de la Crevasse. Ils voulaient en faire un royaume indépendant. Deux ans plus tard, Hroldir a été obligé de négocier l'aide de Miliciens Nordiques dirigés par Ulfric Sombrage : en échange de la liberté de culte, ils ont pu reprendre le fort. Mais le Domaine Aldmeri l'a su or le Traité de l'Or Blanc stipule bien que le Culte de Talos est désormais interdit dans tout l'Empire ... Le Jarl Hroldir a donc été contraint d'arrêter les Miliciens. Quant aux rebelles, ils ont refusé toute négociation, se sont enfuis dans les collines et sont devenus Parjures. Cet événement a pour nom l'Incident de Markarth.

3.3 - Gentilhomme de Vlindrel

À qui s'adresser ? : Au Chambellan Raerek au Château Cœur-de-Roche. En plus de la clé de votre belle demeure, il vous donne le Guide du Bel Intérieur de Markarth 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour meubler votre maison ^^

Combien coûte-t-elle ? : 8 000 po.

Où acheter les meubles ? : Après de Raerek, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 1 000 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 1 000 po.
- Du mobilier de chambre pour 800 po.
- Du mobilier de salon pour 900 po.
- Une entrée pour 500 po.

Cette demeure dwemer est tout simplement superbe :-)

4 - VENDEAUME

Vendeaume est dirigée par le Jarl Ulfric Sombrage, chef de la rébellion Nordique contre l'Empire.

4.1 - Du sang sur la glace (1^{ère} partie)

Susanna la Filleuse est découverte morte, mutilée, au cimetière de Vendeaume. Elle travaillait en tant que serveuse au Candelâtre. Un garde qui enquête sur place vous explique que c'est la troisième jeune fille assassinée en pleine nuit dans la ville.

Et comme ce garde est tout seul pour l'enquête, un peu d'aide n'est pas de refus ! Il vous demande donc d'interroger les témoins potentiels présents sur les lieux du crime :

- Calixto Corrium a vu un homme s'enfuir mais il est incapable de vous donner une description précise.
- La mendicante Silda l'Invisible a accouru quand elle a entendu un cri mais trop tard, Susanna était déjà morte.
- Helgrid n'a rien vu mais elle a tout de même remarqué que l'assassin n'a rien volé à Susanna.

Si vous souhaitez continuer d'enquêter sur ce meurtre, le Garde vous informe que vous devez demander l'autorisation au Chambellan du Jarl, Jorleif. Et ce dernier accepte volontiers ! Avec la guerre, tous les hommes d'Ulfric sont débordés et il ne peut pas en affecter ne serait-ce qu'un pour l'enquête !

Helgird a emmené le corps à la Nécropole pour préparer l'enterrement. Elle vous explique que les entailles sur le corps de Susanna ont été faites avec des outils d'embaumement à lame incurvée, les mêmes que ceux que vous trouvez assez facilement dans les tertres nordiques.

D'autre part, si vous suivez les traces de sang partant du lieu du crime, vous arriverez devant une grande maison abandonnée appelée Hjerim. Jorleif vous expliquera que cette maison appartenait à Friga Brise-Bouclier ; après sa mort, elle est restée à l'abandon.

Si vous avez fait les quêtes de la Confrérie Noire, vous avez déjà entendu parler du meurtre de Friga ^^. Tova, la mère de Friga, possède la clé de Hjerim. Mais si vous avez effectué la quête "Un Deuil Impossible" de la Confrérie Noire, Tova se sera alors suicidée après le meurtre de ces deux filles, celui de Friga, et celui de sa soeur Nilsine dont ... Vous aurez été le responsable ! Et si vous n'avez pas pris cette clé sur son corps, vous n'avez pas d'autre choix que de crocheter la serrure de niveau maître !

Ainsi, partout dans cette maison abandonnée, vous trouvez des prospectus qu'une certaine Viola Giordano a écrit au sujet du Boucher. Vous trouverez surtout deux journaux 📖 qui indiquent bien que ce Boucher est un mage (un dans un coffre et le second près d'un squelette), ainsi qu'une amulette étrange (sous la pile de prospectus dans une petite bibliothèque).

Jorleif vous dira que Viola Giordano accroche ces prospectus aux quatre coins de la ville mais que quelqu'un les arrache systématiquement. En effet, Viola enquête seule de son côté au sujet de ce Boucher. Et lorsque vous lui dites que vous avez trouvé l'endroit où il mutile ses victimes et que, d'après son journal, il est un mage, elle sera à moitié surprise que l'assassin soit Wuunferth, le Mage de la cour d'Ulfric. En effet, des rumeurs circulent à son sujet : il serait un homme dangereux surnommé le "Sans-Vie".

Jorleif aura du mal à croire Wuunferth responsable des meurtres. Mais en lui montrant le journal comme preuve, il procédera immédiatement à son arrestation.

Si vous suivez Jorleif et un Garde vers les quartiers du Mage, vous verrez que Wuunferth clamera son innocence. Il affirme au contraire avoir tout fait pour trouver le meurtrier !

Il est cependant tout à fait possible de ne pas accuser immédiatement Wuunferth et d'aller lui parler directement en lui montrant les journaux et l'amulette qui prouvent qu'il serait le Boucher. Vous le trouverez dans ses quartiers à l'étage du Palais Royal.

4.2 - Du sang sur la glace (2^{ème} partie)

Lorsque vous retournerez à Vendaume quelques jours après avoir pourtant mis Wuunferth en prison, un garde vous annoncera qu'un autre meurtre a eu lieu !

Wuunferth est donc bel et bien innocent ... Et le garde vous dit que le mieux est d'aller lui rendre visite à la Salle Sanglante.

Wuunferth est bien amer : *Oh, quel dommage. Et moi qui reste ici, dans la Salle sanglante. Vos talents de limier ne sont pas si impressionnants, finalement gnagnagna !!!!!*

Il vous assure ensuite qu'il n'a jamais tenu de journal et que l'amulette ne lui appartient pas ! D'ailleurs il reconnaît l'amulette : c'est selon lui l'Amulette de Nécromancien, un artefact légendaire.

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Nécromancien	Augmente votre magie de 50 points Lancer des sorts de conjuration coûte 25 % de moins Régénération de santé et vigueur 75 % plus lente	100

Il est clair que le meurtrier a un petit penchant pour la nécromancie mais Wuunferth est un membre de l'Académie de Fortdhiver, et la nécromancie y est interdite !

Il va vous aider en vous donnant le lieu où sera commis le prochain meurtre : dans le Quartier des Pierres, demain soir. Effectivement, vous serez témoin du meurtre de Jora : c'est Calixto Corrium le véritable tueur ...

Jorleif vous remerciera chaleureusement pour vos efforts et fera libérer le Mage de la cour immédiatement.

Après avoir terminé ces deux quêtes, cette demeure sera donc à vendre. Mais le Chambellan Jorleif ne vous la proposera que lorsque vous aurez terminé les quêtes de la Légion Impériale ou celles des Sombrages

4.3 - Hjerim

A qui s'adresser ? : Au Chambellan Jorleif au Palais des Rois. En plus de la clé de votre demeure, il vous donne le Guide du Bel Intérieur de Vendaume 📖 qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour la meubler ^^

Combien coûte-t-elle ? : 12 000 po.

Où acheter les meubles ? : Après de Falk Barbebraise, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 1 500 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 1 500 po.

- Du mobilier de chambre pour 1 000 po.
- Du mobilier de salon pour 1 500 po.
- Du mobilier de cuisine pour 1 000 po.
- Une salle d'exposition d'armes pour 2 000 po.

Mais le plus urgent est de payer les frais de nettoyage pour 500 po ! En effet, de jolis meubles posés sur un sol tâché de sang, ça cloche !!!

Hjerim est vraiment une belle et grande demeure nordique typique :-)

5 - SOLITUDE

Solitude est dirigée par la Jarl Elisif ; elle est la femme du feu Haut-Roi Torygg de Bordeciel assassiné par Ulfrig Sombrage.

5.1 - L'homme qui criaît au loup

Vous avez peut-être entendu des rumeurs au sujet d'un certain Varnius Junius qui s'est arrêté au Palais Bleu, l'air inquiet ...

Lorsque vous arriverez pour la première fois dans la Salle du Trône du Palais Bleu, Varnius Junius, un messenger de Pondragon est venu demander de l'aide auprès de la Jarl Elisif. En effet, d'étranges lueurs émanent de la Grotte du Crâne du Loup ! Malgré le désaccord de la Mage de la Cour, Sybelle Stentor, Elisif vous demandera de voir avec son Chambellan au sujet de cette grotte.

Le Chambellan s'appelle Falk Barbebraise ; il vous demande de mettre fin à ce qu'il se passe dans la Grotte du Crâne du Loup ... Alors en route mauvaises troupes !

De la Grotte du Crâne du Loup, vous accédez aux Ruines. Et effectivement, vous apercevez d'étranges lueurs :



Et plus vous avancez vers ces lueurs, plus vous entendez cette invocation :

*Reine-louve. Entends notre appel et éveille-toi. Nous invoquons Potéma !
Tu as trop longtemps subi le long sommeil de la mort, Potéma. Nous t'en délivrons. Entends-nous, Reine-louve ! Nous
t'invoquons !
Nos voix scandent ton nom et le sang de l'innocent t'est offert, Reine-louve !*

Des Nécromanciens tentent d'invoquer Potéma la Reine-Louve ! Bref, mettez fin à ces agissements magiques ! Et Falk Barbebraise vous récompensera par de l'argent ^^


5.2 - Hommage à Elisif

Comme vous le savez le mari d'Elisif, le Haut-Roi Torygg de Bordeciel est mort assassiné. Mais Elisif vous avoue qu'après son enterrement, elle a fait des offrandes à tous les Dieux, sauf à Talos.

Le Culte de Talos est interdit en Tamriel suite à la guerre entre les Thalmors et l'Empire ; ce fût une des conditions pour que les Thalmors se retirent de Cyrodïil.

Elle vous donne donc la Corne de Guerre de son mari pour que vous la placiez sur un Autel de Talos. Et pour vous remercier, vous avez le droit d'acheter le Manoir de Hauteflèche dans sa ville :-)

5.3 - Le Manoir de Hauteflèche

A qui s'adresser ? : Au Chambellan Falk Barbebraise au Palais Bleu. En plus de la clé du Manoir, il vous donne le Guide du Bel Intérieur de Solitude  qui détaille les différents mobiliers et décorations que vous pourrez acheter pour le meubler ^^

Combien coûte-t-il ? : 25 000 po.

Où acheter les meubles ? : Après de Falk Barbebraise, il vous permettra de décorer les pièces suivantes de votre maison :

- Un Laboratoire d'Alchimie pour 2 500 po.
- Un Laboratoire d'Enchantement pour 2 500 po.
- Du mobilier de chambre pour 2 000 po.
- Du mobilier de salon pour 2 000 po.
- Du mobilier de cuisine pour 1 500 po.
- Une décoration de patio pour 500 po.

C'est un Manoir very chic, isn't it ? Et en plus, vous trouverez une Pierre de Barenziah dans la chambre :)