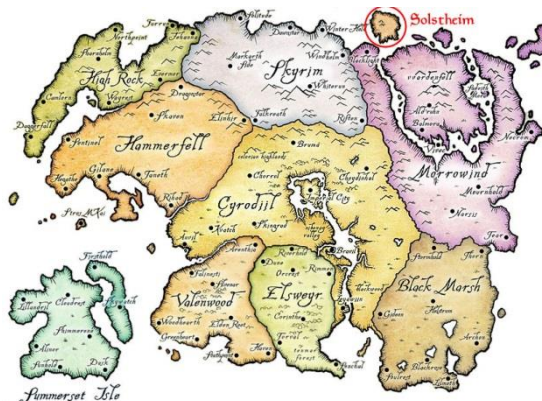


## DRAGONBORN

Solution écrite par Lilou, webmistress du site [www.nerevarine.fr](http://www.nerevarine.fr)

Dernière mise à jour le 22 Juin 2013

L'aventure de Dragonborn se situe sur Solstheim, une île appartenant à la province de Morrowind :



Les joueurs de Morrowind ont déjà déambulé sur Solstheim en 2003 quand l'extension Bloodmoon est sortie ^^ . Cependant, que vous y ayez joué à l'époque ou pas, je vais vous faire un petit récapitulatif de l'histoire de l'île.

Lorsque l'extension Bloodmoon est sortie, l'action se passait en l'an 427 de l'Ère Troisième noté 3E427. Au sud, Solstheim était une île verdoyante où les impériaux y avaient élu domicile à Fort Molène et Corberoc. Et à ce propos, la traduction de *Raven Rock* avait été tout simplement *le Rocher du Corbeau* mais *Corberoc* est très bien trouvé ! Ensuite, au nord, les Skaals, un peuple nordique animiste, survivaient dans les neiges éternelles.






La Compagnie de l'Empire Oriental est la seule entreprise autorisée par l'Empire à faire le commerce de certaines marchandises. Elle s'est donc installée sur Solstheim afin d'y exploiter ses ressources : ébonite et stalhrim. Ainsi, outre la quête principale de Bloodmoon, le joueur était aussi amené à progresser dans la Compagnie afin de développer l'exploitation des mines de Corberoc.

Avec le 4<sup>ème</sup> opus des Elder Scrolls, Oblivion, le joueur était témoin de la fin de l'Ère Troisième par la mort de l'Empereur Uriel Septim VII en 3E433. Dans la province de Morrowind, le début de l'Ère Quatrième fut notamment marqué par l'éruption du Mont Écarlate de Vvardenfell en 4E5. Sa puissance fut telle qu'on l'a ressenti jusqu'à Solstheim et Bordeciel (Fortdhiver porte encore les stigmates du raz-de-marée engendré par l'éruption). Aujourd'hui, soit 200 ans plus tard, l'île est toujours sous les cendres et les scories. Cependant, les Impériaux de la Légion et de la Compagnie sont partis pour laisser place aux Dunmers de la Grande Maison Rédoran prendre en charge la gestion des mines de Corberoc.

En effet, un an après l'explosion du Mont Écarlate, les Argoniens ont profité de l'occasion pour envahir Vvardenfell : c'est le début de la Guerre d'Accession. Cet envahissement est tout simplement une vengeance, un ras-le-bol de ces centaines d'années d'esclavage ! Car les Dunmers des Grandes Maisons de Morrowind (Rédoran, Telvanni, Indoril ou encore Dres) utilisaient les Argoniens et les Khajiits comme esclaves (bien que l'esclavage ait été aboli en Morrowind par l'Empire !). Seule la Grande Maison Hlaalu ne les exploitaient pas. D'ailleurs, le joueur de Morrowind pouvait aider Ilémini Dren, fille du Duc Védam Dren Grand Maître de la Grande Maison Hlaalu, dans son action pour les Lanternes Jumelles, groupe luttant contre l'esclavage en Morrowind, en libérant tous les esclaves qu'il croisait (principalement dans les mines). Ainsi durant cette Guerre d'Accession, beaucoup de Dunmers furent massacrés et les survivants durent fuir. Voilà pourquoi les Dunmers sont venus se réfugier à Solstheim.

Petit aparté : Lonsanglot (Mournhold en anglais) était la capitale de Morrowind que vous pouvez visiter avec l'extension Tribunal sortie en 2002. Mais elle fut mise à sac par l'invasion argonienne ; c'est donc la ville de Sombreluce (Blacklight en anglais) qui devint la capitale de la province.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- *Histoire de Corberoc, vol. I* , *vol. II*  et *vol. III* 
- *L'Année écarlate, Vol I*  et *Vol II* 

Enfin, un dernier détail. Dans le jeu Skyrim, vous aidez Brand-Shei à recouvrer son passé dans la quête *Lointains souvenirs* : ce dunmer de la Grande Maison Telvanni au nom argonien n'est autre qu'un orphelin recueilli par les Argoniens au début de la Guerre d'Accession ! De même que Brelyna Maryon une de vos acolytes de l'Académie de Fortdhiver, est aussi une descendante de la Grande Maison Telvanni.

Régulièrement, au fil de la rédaction de la solution, je vous ferais un point sur les personnages ou les lieux de Solstheim communs aux jeux Skyrim et Morrowind :-)

## CHEMINEMENT

### Enfant de Dragon

Alors que vous vous promènerez tranquillement avec votre destrier préféré style z'êtes peïnard, il fait beau, vous mâchouillez un brin d'herbe à la *Ím pooor lonesoome caowbooiiii*, z'admirez la jolie phalène bleue en vous disant qu'elle ferait jolie dans un bocal sur l'étagère de vot'chambre, que deux idiots d'adeptes vous accostent pour vous chercher des noises.

Ils veulent savoir si vous êtes VRAIMENT l'Enfant de Dragon. Et là, vous fermez les yeux et vous avez une méchante envie de leur répondre *Nan je suis un malheureux PNJ scripté à balayer les eaux du Lac Jorgrim du con !!!*. Sauf que vous n'avez que trois autres choix de réponse et que, quelle que soit celle-ci, ils vous diront que vous n'êtes que l'ombre du véritable Enfant de Dragon, un certain Miraak ... Et ils vous attaqueront ! Et ça tombe bien, ça défoule ^^

Vous trouverez sur un des deux cadavres un billet ordonnant votre mort. Vous lirez d'ailleurs que ces deux pleutres viennent de Solstheim, et ont traversé la Mer des Fantômes sur le bateau appelé La Vierge du Nord.

*Ben hophophop préparez-vous et feu patate vers Solstheim pour faire un deu...troisième trou au c...nez à ce Miraak !!!!!*

Le bateau est accosté à Vendaume. Le Capitaine s'appelle Gjalund Loup-de-Mer ... Et il est terrifié ! Il refuse de retourner à Solstheim car les deux adeptes qui sont montés à bord lui ont effacé une partie de sa mémoire ... Il est incapable de dire ce qu'il s'est passé ces derniers jours ! Mais avec une bonne persuasion (ou un bon pot de vin aussi lol), il finira par vous y conduire.

Vous accostez alors à Corberoc, accueilli par Adril Arano, Vice-Conseiller de la ville.

*Adril Arano assiste le Conseiller Morvayn, représentant de la Grande Maison Rédoran à Solstheim. Pour les joueurs de Morrowind, sachez que Lleril Morvayn est le fils de la Maîtresse Brara Morvayn que vous deviez convaincre pour qu'elle vous nomme Hortator des Rédoran ;-)*

Lorsque vous mentionnez le nom de Miraak à Adril, ce nom lui dit vaguement quelque chose. Il ne sait pas l'expliquer mais ce nom est forcément lié à la Pierre de la Terre. Cette dernière n'est pas très loin de la ville. Des hommes et des femmes s'y affairent pour construire une sorte d'édifice autour. Si vous touchez la Pierre de la Terre, vous aurez une soudaine envie irrémédiable de participer à cette construction ! Miraak s'adressera à vous et vous murmurera :

*Ici, en mon temple.  
Que vous avez oublié.  
Ici, vous travaillez.  
Pour vous souvenir.  
Ici, vous reprenez.  
Ce que les âmes impies vous ont volé.  
Encore loin de vous.  
Je me rapproche pas à pas.  
Vos yeux étaient aveugles.  
Maintenant, vous voyez à travers moi.  
Vos mains étaient oisives.  
Maintenant, je parle à travers elles.  
Et quand le monde écoutera.  
Et quand le monde verra.  
Et quand le monde se souviendra.  
Ce monde cessera d'être.*

Heureusement son pouvoir ne fera pas long feu sur vous, vous pourrez vous en détacher pour continuer votre enquête ;-)

Sur place, vous rencontrez Néloth, Mage Telvanni bien connus des joueurs qui ont joué à Morrowind ! Eh oui, c'est bien le même en chair et en os. Il a vieilli, s'est assagit et ... s'est laissé pousser les cheveux !



Et lorsque vous interrogez n'importe quel habitant de la ville, tous vous répondront avoir eu l'impression de rêver au sujet de Miraak et vous parleront d'un Temple qui lui est consacré plus au nord de la ville. Ce Temple a été construit autour de la Pierre de l'Arbre.

## Le Temple de Miraak

Arrivé sur place, vous rencontrerez Fréa. Cette guerrière Nordique est une Skaal ; elle est la fille du Chaman Storn. Elle vous explique qu'une force mystérieuse a pris le contrôle des habitants de Solstheim, les forçant à construire d'étranges édifices autour des Pierres. Elle s'est fabriquée une amulette qui la protège de cet envoûtement.

Fréa vous explique que Miraak était un Prêtre-Dragon. Après avoir servi les Dragons, Miraak a tenté de se rebeller contre eux et ensuite conquérir Solstheim ... Ce qui lui a coûté la vie !

Mais il est temps de trouver la source du pouvoir de Miraak, vous entrez alors dans les souterrains du Temple accompagné de Fréa ... Et ce Temple est immense, gardé par quelques Adeptes et leur armée de Squelettes. Parfois des Draugrs viendront se chatouiller à votre épée.

Vous continuez votre route dans le Sanctuaire du Temple. Et vous trouverez un Mur de Puissance qui vous apprendra un des Mots de Puissance du Cri Aspect Draconique. Non loin de là, un Gardien tentera en vain de vous stopper ; il possède sur lui la Clé du Temple qui va vous permettre de déverrouiller les portes closes.

Vous arrivez enfin devant un piédestal sur lequel est posé un Livre Noir intitulé *Rêveries*. En le lisant, vous serez directement téléporté auprès de Miraak dans son royaume, l'Apocrypha. Miraak arrive à dos de Dragon ; des Quêteurs, ces daédras tentaculaires, sont aussi présents. Miraak s'adresse à vous en vous dédaignant. Vous avez certes vaincu Alduin, mais vous n'avez aucune idée du véritable pouvoir qu'un Enfant de Dragon peut manier ! Il lance alors le Cri Aspect Draconique, FORCE **ᐃᐱᐱᐱ**, ARMURE **ᐱᐱᐱᐱ** et VOIVRE **ᐱᐱᐱᐱ**, qui l'entoure d'une sorte d'armure holographique. Miraak vous dit qu'il contrôle déjà l'esprit de nombreux habitants de l'île, les forçant à construire son Temple. Lorsque qu'il rentrera chez lui il pourra s'emparer de Solstheim ... Puis il vous renvoie sur terre.

Fréa vous suggère alors de ramener le Livre Noir à son père Storn, le Chaman du Village Skaal.

## Le destin des Skalls

Storn Marche-Roc est assis par terre avec deux autres Skaals, ils sont concentrés pour ériger une barrière magique protégeant les villageois de l'influence de Miraak.

Après lui avoir expliqué vos péripéties dans le Temple, Storn vous envoie au Cap de Saering apprendre le Mot de Puissance que Miraak a appris autrefois. En effet, vous êtes aussi Enfant de Dragon comme l'était autrefois Miraak ... Vous pourriez peut-être alors libérer les Skalls de son emprise !

Le Mot de Puissance est le premier mot du Cri Asservissement : TERRE **ᐱᐱᐱᐱ**. Vous devez ensuite l'utiliser sur la Pierre du Vent et ... Miracle ! Les nordiques sont l'emprise de Miraak sont libérés ! Sauf qu'un Rôdeur apparaîtra pour donner la leçon aux mutins ... en vain ;-)

Storn vous remerciera d'avoir libéré son peuple ! Certes ça n'arrêtera pas Miraak, mais au moins cette action peut affaiblir un peu ses pouvoirs :-)

Ensuite vous lui montrez le Livre Noir trouvé dans le Temple de Miraak. Il ne peut rien vous dire sur ce livre maléfique et vous envoie voir Néloth, un Mage Telvanni (que vous avez déjà rencontré près de la Pierre de la Terre ^^).

*Ainsi les deux quêtes suivantes s'affichent simultanément dans votre journal ^^*

## La purification des Pierres

Storn Marche-Roc vous demande donc de libérer les nordiques qui sont encore sous l'emprise des autres Pierres : celles de l'Eau, de la Terre, de la Bête et du Soleil. La seule que vous pourrez libérer est la Pierre de l'Arbre emprisonnée dans le Temple de Miraak.

A chaque fois, la procédure est la même : utiliser le Cri Asservissement, puis tuez le Rôdeur qui apparaît.

*Certains PNJ qui seront libérés seront des Ravageurs ou des Riekélin : ne vous inquiétez pas, ils ne deviendront pas hostiles après leur libération ;-)*

## La voie de la connaissance

Storn vous explique que Néloth pourra vous aider car il cherche aussi les Livres Noirs et il en possède même déjà un !

Vous trouverez Néloth chez lui, à Tel Mithryn, une ville Telvanni située au sud-est de Solstheim. Il vous explique qu'il a effectivement un Livre Noir en sa possession. Ce livre lui permet juste de trouver les autres Livres Noirs cachés aux quatre coins du monde ; il n'a aucun rapport avec Miraak et ne vous sera donc d'aucune utilité.

Et coup de bol, son livre lui a permis de trouver LE livre qui va vous aider ! Il le sait parce que le pouvoir de Miraak en découle :-). Ce livre est dans la Ruine Dwemer de Nchardak et Néloth va vous accompagner :-)

Le Livre Noir est dans la Salle de Lecture de Nchardak, et pour déverrouiller la porte, Néloth utilise un Cube de Commande. La Salle de Lecture est une pièce ronde où le livre est bien à l'abri sous une grille au sol, au centre de la pièce. Néloth vous explique qu'il pense pouvoir ouvrir cette grille si vous rétablissez la vapeur dans cette pièce.

Les chaudières sont dans la Grande Salle de Nchardak ... qui est au 3/4 inondée ! Et même si les chaudières sont sous l'eau, elles fonctionnent toujours ! Pour abaisser l'eau, Néloth insère un Cube de Commande sur un Socle de Commande : cela active les pompes qui abaissent le niveau d'eau. Les quatre chaudières sont alors hors de l'eau mais seuls quatre Cube de Commande peuvent les activer ! Or Néloth n'en a qu'un seul ...

Ainsi vous devez trouver dans la Ruine Dwemer quatre autres Cubes de Commande qui rallumeront les chaudières et rétabliront ainsi la vapeur à l'étage, dans la Salle de Lecture. Et ça tombe bien ! Néloth déchiffre une grande dalle gravée qui lui indique l'emplacement de ces fameux Cubes de Commande ^^

En premier lieu, direction l'Atelier de Nchardak, où le premier Cube de Commande est à portée de main ! Vous allez ensuite jouer avec les Interrupteurs et les Cubes de Commandes pour abaisser ou remonter le niveau d'eau mais aussi pour jouer avec les ponts levés. A chaque fois, Néloth vous guidera donc les énigmes ne sont pas si difficiles que ça ^^ . Vous ramasserez ensuite deux autres Cubes de Commandes, ce qui vous fait un total de quatre !

Vous revenez alors dans la Grande Salle, où vous devrez utiliser 2 Cubes de Commande pour abaisser l'eau tout en bas pour accéder à l'Aqueduc de Nchardak où se trouve le dernier Cube de Commande qu'il vous manque.

Dans cette autre salle, vous allez devoir jouer avec 3 Interrupteurs qui actionneront à tour de bras 3 ponts levés, jusqu'à ce qu'ils soient tous abaissés. Vous aurez alors accès à l'activateur de la pompe qui abaissera l'eau pour vous permettre de continuer à avancer dans l'Aqueduc et ensuite récupérer le dernier Cube de Commande ^^

Les cinq Cube de Commande en poche, vous pouvez enfin en placer un sur un Socle de Commande qui abaisse l'eau de la Grande Salle, puis les quatre autres sur les Socle de Commande des chaudières :-D


La vapeur a été rétablie dans la Salle de Lecture ! Félicitation ^^ Néloth peut enfin libérer le Livre Noir !

## Le cultivateur des hommes

Néloth vous laisse l'honneur de lire en premier le Livre Noir intitulé *Réflexions épistolaires*. Et comme vous vous y attendez, vous serez téléporté pour la deuxième fois dans Apocrypha.

Vous déambulerez très facilement dans les lieux ; quelques rôdeurs et quêteurs vous attaqueront mais sans succès. Vous devrez parcourir les quatre chapitres du livre avant de pouvoir lire enfin le livre !

Hermaeus Mora apparaîtra devant vous ravi de vous recevoir dans son domaine :- ) et de toute façon il vous attendait !

Alors comme ça vous voulez vaincre Miraak ? Hermaeus aura une toute autre vision de vos projets ! Pour lui, vous souhaitez surtout prendre sa place et soumettre le monde à votre volonté grâce à votre pouvoir d'Enfant de Dragon !!! Il vous enseigne alors le deuxième Mot de Puissance du Cri Asservissement : AME  et ajoute : *Utilisez-le pour mener les mortels à votre guise.*

Sauf que Miraak connaît le dernier Mot de Puissance de ce Cri ... Et pour le combattre et surtout le vaincre vous devez de le connaître aussi. Et ça tombe bien ! Hermaeus Mora se lasse de son serviteur qui tend à se libérer de son emprise ! Il va donc vous enseigner ce dernier mot en échange du savoir des Skaals !!! Hermaeus Mora, Prince Daëdra de la Connaissance, est ignorant du Secret des Skaals, dingue non ?

Il vous demande donc de revenir dans son royaume avec Storn, le Chaman du Village Skaal.

Enfin, vous pourrez lire le Livre Noir intitulé *Réflexions épistolaires* et obtenir un des 3 pouvoirs suivants :

- Force de l'Enfant de Dragon : Votre cri Déferlement inflige plus de dégâts et peut désintégré les ennemis lorsque vous utilisez les trois mots.
- Flamme de l'Enfant de Dragon : Lorsque votre cri Souffle Ardent tue un ennemi, une vouivre de feu sort de son corps et se bat à vos côtés pendant 60 secondes.
- Glace de l'Enfant de Dragon : Votre cri Souffle Glacé emprisonne vos ennemis dans la glace pendant 15 secondes.


Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans la Salle de Lecture auprès de Néloth. Et lorsque vous lui expliquez ce que vous a dit Hermaeus Mora, il vous répond : *Imp. Quels secrets pourraient-ils bien avoir qui valent la peine d'être cachés au vieux Mora ? Je crois que vous y gagnez au change. Hermaeus Mora apprend une manière fascinante de dépecer un horreur et vous, vous devenez le deuxième Enfant de dragon le plus puissant qui ait jamais existé.* Et dit comme ça vous gagnez au change ça c'est sûr !!! Néloth rentre ensuite chez lui pour trouver d'autres Livres Noirs.

En sortant de Nchardak, un Dragon de Glace au nom de Krosulhah vous attendra. Il a été envoyé par Miraak pour vous tuer.

Au village Skaal, Storn Marche-Roc vous explique que Herma-Mora (c'est ainsi qu'ils appellent le Démon du Savoir) a toujours été l'ennemi du peuple Skaal. Hermaeus a toujours essayé de voler les secrets des Skaals par diverses ruses.

Mais ces secrets n'ont rien à voir avec le pouvoir ou la domination ! Non ! Storn vous explique que ces secrets sont tout simplement d'anciennes traditions, transmises de génération en génération par les chamans depuis que le Créateur a fait don de Solstheim aux Skaals : comment parler au vent, comment écouter la terre ... Ces secrets vous paraissent avoir aucune valeur mais Herma-Mora veut tout de même s'en approprier car c'est dans sa nature de posséder tous les savoirs !

Après mûre réflexion, Storn accepte de révéler ces secrets au Démon du Savoir. Car il est écrit qu'un jour, Hermaeus Mora l'emporte sur le peuple Skaal. Ce jour est arrivé. L'équilibre de la nature n'est toujours pas rétabli : la Pierre de l'Arbre est toujours corrompue. Le sacrifice de Storn peut vous aider à vaincre Miraak et libérer Solstheim !

Storn ouvre et lit le Livre Noir *Réflexions Épistolaires* ... d'où sortent des tentacules qui s'abreuvent du savoir de Storn. Hermaeus Mora apparaît alors et vous remercie de lui avoir apporté ce qu'il vous demandait. Et comme promis, il vous apprend le dernier Mot de Puissance du Cri Asservissement : DRAGON .

## Au sommet d'Apocrypha

Il est temps pour vous de libérer Solstheim de l'ombre de Miraak. Le sacrifice de Storn vous interdit tout échec !

Pour rejoindre Miraak, vous devez à nouveau lire le Livre Noir intitulé *Rêveries*. Vous déambulerez une fois de plus dans Apocrypha de chapitre en chapitre. Cependant, à partir du chapitre II, ce sont des livres qui vous donneront la possibilité d'accéder au chapitre suivant.

Dans le chapitre II, vous ramassez le Livre intitulé *Membres constricteurs* :

*Une masse d'appendices agités,  
Frémissants, glissants, désordonnés.  
Ils serpentent et se déploient pour toucher,  
Brûler l'esprit et révéler la vivacité.*

Dans le chapitre III, vous ramassez deux livres. Le premier est intitulé *Tenaïlles tranchantes* :

*Rasoirs écrasants, coques vides  
Qui claquent, vibrent, arrachent sans effort  
Pour immobiliser le sujet livide,  
Jusqu'à ce que son souffle s'étiôle et quitte son corps.*

Et le second est intitulé *Orbes fureteurs* :

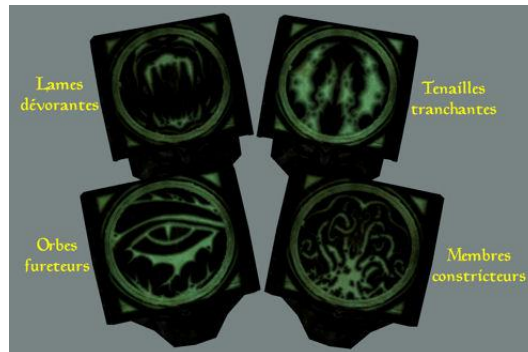
*Qui éclaire le monde sous une nouvelle flamme  
Peut s'enquérir de la lueur connue.  
Ils osent dérober le tout de son âme  
Au nom du néant qu'ils ont aperçu.*

Dans le chapitre IV, vous ramassez le livre intitulé *Lames dévorantes* :

*Les protubérances osseuses tranchent et broient  
Dans les profondeurs moites d'une chaleur palpitante.  
Tout en arrachant la chair dans un cri de joie,  
Le corps se prépare à assouvir sa faim poignante.*

Enfin vous arrivez dans le chapitre V où vous devrez placer ces quatre livres sur les quatre piédestaux correspondants :

- Le livre *Membres constricteurs* se place sur le symbole "Tentacules".
- Le livre *Tenaïlles tranchantes* se place sur le symbole "Pincés".
- Le livre *Orbes fureteurs* se place sur le symbole "Œil".
- Le livre *Lames dévorantes* se place sur le symbole "Crocs".



Les quatre piédestaux activés, le livre correspondant au chapitre VI apparaîtra alors sur le piédestal central, vous permettant de continuer :-)

Dans le chapitre VI, vous trouverez un Mur vous permettant d'apprendre un des Mots de Puissance du Cri Aspect draconique.

Quis le dragon Sahrotaar arrivera pour vous tuer ... C'est l'occasion pour vous de lui montrer qui est le maître !!! En utilisant votre Thu'Um Asservissement sur lui, il s'inclinera en vous disant : *Mes respects, Thuri. Vous maîtrisez votre thu'um. Montez et je vous conduirai à Miraak.* Vous ferez une petite balade dans les airs, à dos de Dragon, et c'est achment bien :-) vous pourrez même vous essayer au combat aérien ^^

Quis au sommet d'Apocrypha, Miraak vous attend. Il vous dit être le premier Enfant de Dragon. Et il a besoin de vos âmes de Dragons absorbées pour se défaire de l'emprise d'Hermaeus Mora et revenir sur Solstheim ! Et très vite le combat s'engage !

*Faites comme lui, pensez à crier votre Aspect Draconique !*

Deux Dragons viendront prêter main forte à leur maître : Kruziikrel et Relonikí. Quant à Sahrotaar, il vous restera fidèle et vous pourrez monter sur son dos pour combattre Miraak.

Dès que Miraak aura sa vie baissée des deux tiers, il sacrifiera un de ses Dragons pour absorber leurs âmes afin de recouvrer toute sa vie. D'abord Kruziikrel puis Reloniki et enfin Sahrotaar. Miraak ne peut donc pas être tué tant que les Dragons sont en vie.

*D'autre part, j'ai essayé de tuer Kruziikrel et Reloniki en chevauchant Sahrotaar, mais je n'ai jamais réussi.*

Les trois Dragons mis à mort, Miraak est enfin vulnérable. Vous pouvez vous acharner sur ce fou !!! Mais c'est Hermaeus Mora qui aura l'honneur de le tuer !

Tout l'équipement de Miraak fait partie des artefacts :-)

Ses 2 armes sont levellées :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	PD S	DOMM.	VALEUR	AMELIORATION
Épée de Miraak	1 - 44	Syphon de Vigueur <i>Absorbe 15 points de vigueur</i>	25	3	12	410	1 cœur de daëdra 1 ébonite raffinée
	45 - 59				14	720	
	+ 60				16	1 250	
Bâton de Miraak	1 - 44	Supplice de Mora <i>Projette au sol des tentacules rampants qui déstabilisent et empoisonnent les ennemis qui les touchent</i>	44	8	/	750	/
	45 - 59					850	
	+ 60					950	

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Robe de Miraak	Absorbe 15 % de la magie des souffles de dragons et des sorts. Chance à l'impact de déclencher une explosion de tentacules	1	/	100
Gants de Miraak	Améliore de 5 % la capacité de la robe de Miraak à absorber les souffles de dragons et les sorts	1,5	7	30
Bottes de Miraak	Améliore de 5 % la capacité de la robe de Miraak à absorber les souffles de dragons et les sorts	2	11	25

*Dans le Création Kit, les développeurs avaient prévu 3 niveaux pour la robe de Miraak mais les 3 ont exactement les mêmes stats ...*

Enfin, son Masque de Prêtre-Dragon existe en version légère ou lourde : si votre compétence en armure lourde est plus développée que celle en armure légère, vous recevrez le Masque lourd et inversement. Il est "levellé" :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Miraak (version léger)	1 - 44	Magie : + 50 points	9	23	100
	45 - 59	Magie : + 60 points		25	
	+ 60	Magie : + 70 points		27	
Miraak (version lourd)	1 - 44	Magie : + 40 points	9	23	100
	45 - 59	Magie : + 60 points		25	
	+ 60	Magie : + 70 points		27	

*Quoique lorsqu'on détaille les stats de ce Masque, les développeurs ont encore du un peu trop fumer la veille du codage ! Que ce soit la version lourde ou légère, le poids et l'armure sont les mêmes ! Et s'ils ne s'étaient pas foiré à l'enchantelement du premier niveau de la version lourde, tout aurait été identique >> ...*

Duis le Livre Noir intitulé *Rêveries* vous permettra de revenir sur Solstheim. Cependant, en l'ouvrant, vous faites apparaître 18 halos représentant vos 18 compétences.

Si vous vous approchez d'un des halos d'une compétence donnée, vous aurez la possibilité d'utiliser une âme de Dragon pour vider cette compétence des atouts que vous avez déverrouillé. L'arbre de la compétence sera donc vide et vous aurez la possibilité de répartir les atouts récupérés ailleurs.

Pour revenir à cet endroit, il vous suffira de lire à nouveau le Livre Noir intitulé *Rêveries* :-)

Vous avez libéré Solstheim du joug de Miraak ! Maintenant il n'y a plus qu'à prendre sa place :-D