

LES QUÊTES SECONDAIRES A SOLSTHEIM

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

Dernière mise à jour le 27 Janvier 2014

SOMMAIRE

1 - Les quêtes à Corberoc :

- La marche macabre
- Un plat qui se mange froid
- Le Balafre
- La descente finale
- Une nouvelle dette
- *Première édition*
- *Livraison de gelée*
- *Coup de collier*
- *Grand nettoyage*
- *Pique et pique et colégram*
- *Acquittement*
- *Une histoire de goût*
- *Prohibition*
- *Jusqu'à plus soif*
- *les loups-garous de Solstheim*

2 - Les quêtes dans le village Skaal :

- Une nouvelle source de Stalhrim
- L'héritage perdu
- Les liens du sang
- *Morven*
- *Le fils d'Edla*

3 - Les quêtes dans la Salle du Banquet de Thirsk :

- Le chef de la Salle des Banquets
- Reprenez Thirsk
- *L'Hydromel de Cendraie*
- *Des genièvres pour Elmus*
- *Stalhrim et Ébonite*
- *Les lances de Riekelins*

4 - Les quêtes à Tel Mithryn :

- Question d'intendance
- Recherches de Telvanni
- Retour aux cendres
- Nécropsie de Roncecoeur
- De vieux amis
- Cœurs de Pierre
- Cobaye (1^{ère} partie)
- Cobaye (2^{ème} partie)
- Vent et Sable
- Savoir perdu
- Les bâtons d'Azra
- Remède pour une tour
- *Chasse et cueillette*

5 - Les quêtes dans Solstheim :

- Sorti de terre
- Le guerrier d'ébonite
- *Les épreuves de Kagrumez*
- *Les Pierres Sacrées*
- *Les Nirnroots géantes*

6 - Les Livres Noirs :

- L'heure du changement
- Le crépuscule caché
- Le régent au teint jaune
- Les légendes inconnues
- Filament et filigrane

1 - CORBEROC

1.1 - La marche macabre

Lorsque vous sortez de Corberoc en direction du sud vers la Ferme Attius, vous apercevrez le Capitaine Veletth en plein combat contre 3 Éngeances des Cendres. Et elles l'ont enflammé, aidez-le !

Veletth est le Capitaine de la Garde Rédoran. Il était venu dans cette ferme abandonnée dans l'espoir de trouver des indices quant à l'invasion des Éngeances des Cendres.

Personne ne sait vraiment ce que sont les Éngeances des Cendres. Ces créatures naissent à partir des cendres des morts dunmers incinérés.

Cela fait quelques semaines que les Éngeances tentent d'entrer dans Corberoc. Elles attaquent le Rempart cherchant les points faibles du mur.

À l'origine, le Rempart a été construit pour protéger Corberoc du vent chargé de cendre provenant de l'explosion du Mont Écarlate de Vvardenfell.

Vous trouverez facilement dans la ferme en ruine une note intitulée *Déclaration de Guerre* 📜 signée par le Général Falx Carius.

Les joueurs de Bloodmoon ouvriront grand leurs orbites et pour cause ... Falx Carius était, il y a 200 ans, le Capitaine de la garnison de la Légion Impériale à Fort Molène. Il avait participé contre son gré à la Grande Chasse organisée par le Prince Daédra Hircine. Le fait qu'il ait été promu Général, c'est bien ... Le fait qu'il soit toujours présent c'est tout de suite moins bien LOL

Le Capitaine Veletth vous explique que le Général Carius a normalement péri dans la destruction de Fort Molène suite à l'éruption du Mont Écarlate. Eh bien, il ne vous reste plus qu'à visiter les ruines du Fort !!!

Le Général vous aura très vite repéré et enverra ses troupes d'Éngeances des Cendres pour vous arrêter.

Dans Fort Molène, vous trouvez le journal d'une certaine Ildari 📖 ; c'est elle qui a réanimé le cadavre du Général Falx Carius en lui greffant un Cœur de Pierre.

Ildari était l'ancienne apprentie de Maître Néloth, le Mage Telvanni qui habite à Tel Mithryn. Vous en saurez plus sur elle lors d'une prochaine quête intitulée "De vieux amis" ^^

Les cœurs de pierre sont des débris projetés sur Solstheim suite à l'éruption du Mont Écarlate. Il s'agit des pierres en fusion que l'on trouvait près du Cœur de Lorkhan. Il est probable que ce soit des restes du pouvoir du Lorkhan qui permet la résurrection des corps. Vous pouvez en piocher si vous trouvez un gisement.

Lorkhan est une divinité dont le Cœur était enseveli dans le Mont Écarlate. Le joueur de Morrowind devait déjouer le plan de Dagoth Ur qui consistait à utiliser les pouvoirs du Cœur de Lorkhan et ainsi devenir un Dieu. Dagoth Ur utilisait déjà à l'époque les pouvoirs de ce Cœur pour engendrer une armée de Créatures des Cendres.

Par terre, dans le havresac se trouve la clé de Fort Molène qui va vous permettre d'arriver jusqu'au Général.

Voici le brave Falx Carius modélisé dans Morrowind (Bloodmoon) et dans Skyrim (Dragonborn) :



Sur lui, vous ramasserez un marteau unique :

NOM	ENCHANTÈMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
Gourdin du champion	50 % de chance pour chaque élément de feu, de glace et de foudre d'infliger 25 points de dégâts	38	27	24	2 000

Le Capitaine Velesh vous offre une très grosse récompense sonnante et trébuchante pour vous remercier de les avoir débarrassés du Général Falx Carius !

1.2 - Un plat qui se mange froid

Le Capitaine Velesh vient vous annoncer que le Vice-Conseiller Arano vous demande sur-le-champ pour une affaire urgente.

Adril Arano vous explique qu'il craint pour la vie du Conseiller Morvayn : sa tête a été mise à prix par la famille Ulen de la Grande Maison Hlaalu !! Les raisons sont obscures : Morvayn aurait exécuté une personne de la famille Ulen et ces derniers veulent absolument se venger.

La Grande Maison Hlaalu est une maison Dunmer de Morrowind. Tout en respectant les traductions Dunmer, elle a toujours accueilli avec bienveillance l'Empire (avec ses lois, ses légions, sa liberté de culte, ses échanges commerciaux etc etc...). Ces actions et ses idées engendrèrent la haine des autres Grandes Maisons très hostiles aux non-Dunmer. Lors de la Crise d'Oblivion, l'Empire retira la plupart de ses forces postées en Morrowind pour s'occuper des Portes d'Oblivion qui s'ouvraient sur Cyrodiil. Les Dunmers durent s'organiser et ce sont les Rédoran qui montèrent une armée suffisamment puissante pour contrer l'armée Daédra de Mérunès Dagon. Alors que la Grande Maison Hlaalu, incapable de repousser l'armée Daédra, fût affaiblie et désavouée par la majorité des Dunmers anti-impériaux. A tel point que les Hlaalus perdirent leur place parmi les Grandes Maisons et furent expulsés du Conseil.

En l'an 9564, Vilur Ulen est venu à Corberoc avec l'objectif de s'emparer de la ville. Il avait tenté de monter les habitants contre la Garde Rédoran et d'assassiner le Conseiller Morvayn, en vain. Son complot fût déjoué et Vilur fût exécuté.

Vous allez donc devoir enquêter. Et le meilleur endroit où chercher des rumeurs est l'auberge du Netch Eméché. Geldis Sadri, le tenancier, vous donne alors un moyen très simple de coincer un membre de la famille Ulen : en faisant le gué dans leur Tombeau Ancestral ! En effet, les Dunmer ont pour coutume de faire des offrandes dans leurs tombeaux respectifs :-)

Il vous suffit donc d'entrer dans le Tombeau la nuit et de patienter tranquillement jusqu'à Tîlisu Séverin arrive. Elle ne fait partie de la Grande Maison Hlaalu et assure qu'elle ne fait qu'honorer un Dunmer décédé.

Adril Arano est assez étonné que ce soit Tîlisu la probable coupable. Et pour ne pas l'accuser à tort, il vous donne la clé qui ouvre son Manoir afin que vous trouviez une preuve concrète.

Tîlisu et sa fille Mirri Séverin sont dans le Manoir Séverin. Elles vous attaqueront à vue. Vous ramasserez la clé du coffre des Séverin sur le cadavre de Mirri.

Le coffre-fort est dans la chambre au sous-sol à gauche d'une étagère ; je vous le dit car j'ai mis du temps à le voir !

Vous y trouverez une note  prouvant la culpabilité de la famille Séverin. Dans cette note, les forces Hlaalus sont cachées dans la Citadelle de Marnecendre et Adril vous y envoie immédiatement rejoindre deux de ses meilleurs hommes de la Garde Rédoran.

Sauf que vous ne trouverez que leurs cadavres sur place ! Attention ! Des Assassins de la Morag Tong vous attaquent ! Défendez-vous pour terminer cette quête !!!!

La Morag Tong est une Guilde d'Assassin mais aussi un culte religieux vénérant Méphala. Cette guilde est aussi l'ennemi juré de la Confrérie Noire. Les joueurs de Morrowind s'y sont enrôlés et ont même eu l'occasion de tuer une des Mère de la Nuit de la Confrérie Noire.

Ainsi Vendil Séverin a fait appel à cette Guilde d'Assassins pour l'aider dans ses agissements ... Vous devrez donc faire un joli carnage dans cette citadelle ^^

Sur le corps de Vendil, vous ramasserez la clé de son coffre ... Ne vous évertuez pas à le chercher, il existe bien dans le Creation Kit mais n'a pas été implémenté par les dev !

Le Conseiller Lleril Morvayn sera vraiment reconnaissant pour tout ce que vous avez fait pour lui et pour sa ville. Même si Adril vous a offert une forte récompense en or, Morvayn tient à vous remercier comme il se doit et vous offre carrément le Manoir des Séverin !

Vous voilà désormais citoyen à part entière de Corberoc ! Félicitation ^^

1.3 - Le Balafré

Vous trouverez le livre intitulé *Le Balafré*  au Netch Eméché à Corberoc.

Ceci dit ce livre existe dans plusieurs endroits à Solstheim ^^

Ainsi le pirate Haknir le Balafré aurait caché son trésor quelque part ? Ça tombe bien, les cartes au trésor, ça m'connait !

Votre premier objectif vous dirige vers le Banc d'Haknir. Sur place, le Capitaine des Pirates, du moins soyons plus précis, le cadavre du Capitaine des Pirates vous offre la carte du trésor du Balafré.

Cette carte au trésor est rangée dans l'onglet Div. de votre inventaire et non pas dans l'onglet Livres ... C'est bêtes mais je croyais à un bug ne la voyant pas dans les Livres !

Cette carte vous révèle 4 croix aux quatre coins de Solstheim. Chaque croix indique l'emplacement d'un coffre ancien contenant une des quatre pièces d'armure du Balafré. Il n'est pas difficile de les trouver ^^ Voici le détail de cette armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque du Balafré	Souffle du Balafré Respiration aquatique <i>Armure +100 si vous portez l'armure du Balafré complète</i>	2	16,5	750	1 Stalhrim
Armure du Balafré	Endurance du Balafré <i>Vigueur +15 pour chaque objet du Balafré que vous portez</i>	7	39	1 000	
Gantelets du Balafré	Animosité du Balafré <i>Quand vous utilisez deux armes en même temps, vos attaques à une main infligent 10 % de dégâts en plus pour chaque objet du Balafré que vous portez</i>	2	11,5	500	
Bottes du Balafré	Butin du Balafré <i>Portage +10 pour chaque objet du Balafré que vous portez</i>	2	11,5	500	

Dans le dernier coffre, vous trouverez aussi la Clé du Tertre de Gyldenhul.

Dans l'entrée du Tertre, un aventurier mort est déjà venu ici pensant faire fortune. En effet sur lui vous lisez une note indiquant qu'ici serait caché le plus grand trésor de tout Solstheim ! Mais vous ne voyez rien d'autre que deux tombes remplies de Stalhrim ...

Pour continuer la quête, vous n'aurez pas d'autre choix que de posséder une pioche nordique antique, la seule capable de briser le Stalhrim. Si vous n'en avez pas, Glover Mallory, le forgeron de Corberoc, vous en donnera une lors de la quête intitulée *Pique et pique et colégram*, qui se fait très rapidement.

En piochant le Stalhrim dans la tombe de gauche, vous libérez un passage menant vers le tombeau d'Haknir le Balaféré. Vous entrerez dans une salle remplie d'or comme jamais je n'en ai vu dans les Elder Scrolls !!!

Duis dans la salle suivante, vous découvrez enfin la tombe d'Haknir le Balaféré avec, près de son squelette, un artéfact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR	AMELIOR.
Sangalfange	Utilisée avec Animortis, absorbe 15 points de santé et affaiblit parfois l'armure de l'ennemi	48	10	13	1 000	1 ébonite raffinée

Duis Haknir apparaît ... Et il n'est pas content du tout d'avoir été dérangé !!! Il vous enverra toute son armée de pirates ! Ce combat est épique et super, je me suis bien éclatée ^^ . En dernier viendront Garuk Rimevent, le quartier-maître, et Thalín Ebenus, le timonier. Duis Haknir n'aura plus personne pour l'aider et c'est dans ces cendres que vous ramassez Animortis, l'autre cimetière, artéfact lui aussi :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR	AMELIOR.
Animortis	Utilisé avec Sangalfange, absorbe 15 points de magie et annule parfois les défenses magiques	46	10	13	1 000	1 ébonite raffinée

1.4 - La descente finale

La première fois que vous entrerez dans la Mine de Corberoc, vous surprendrez une dispute entre Aphía Velothi et son mari Crescius Céréllius. Malgré son grand âge (80 ans !), il veut continuer à explorer la mine à la recherche de la dépouille de son arrière-grand-père, Gratian Céréllius.

Aphía vous explique : l'arrière-grand-père de Crescius travaillait il y a plus de 200 ans pour le compte de la Compagnie de l'Empire Oriental, et c'est en visitant cette mine qu'il périt dans l'effondrement d'un des tunnels. Cette partie du tunnel fut ensuite fermée par la Compagnie par mesure de sécurité. Mais Crescius a retrouvé des affaires ayant appartenu à son aïeul dans un vieux coffre à savoir une clé et une lettre 📜 parlant d'une découverte faite dans la mine. C'est pour cette découverte que la Compagnie de l'Empire Oriental a envoyé Gratian puis fermé cette section. Crescius est persuadé que la Compagnie tente de cacher quelque chose !

Il se fait vieux le pépère, et ce n'est plus très sérieux pour lui de retourner à la mine ... Alors proposez-lui vos services ^^

Pour accéder à cette section de la mine, vous devrez démolir des planches de bois clouées. Vous entrez ensuite dans une sorte de Tombeau Nordique en ruine. Vous trouvez le squelette de Gratian Céréllius avec à ses côtés son journal 📖 ainsi que la Lame des Skalsangue, un artéfact :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR	AMELIOR.
Lame des Skalsangue	Lueur rouge Envoie une décharge d'énergie à chaque attaque puissante, infligeant 30 points de dégâts	Infini	16	21	500	1 lingot d'argent

Cette claymore va vous permettre d'ouvrir la porte scellée de façon magique devant vous. Et l'énigme est très simple : il vous suffit d'envoyer un rayon d'énergie vers les fissures lumineuses situées autour de la porte. Lorsque ces fissures sont verticales, faites une attaque puissante pour envoyer la décharge d'énergie ; et lorsqu'elles sont horizontales, faites de même en faisant un pas de côté (gauche ou droite) et ainsi votre personnage dirigera la claymore horizontalement.

Plus loin le Prêtre-Dragon Zahkríisos vous attend et vous ramasserez sur ses restes son Masque, qui est un artéfact !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Zahkríisos	Furie de Dukaan Augmente la résistance à la foudre de 50 % et les dégâts des sorts de foudre de 25 %	23	9	500	1 ébonite raffinée

Vous remarquerez une petite erreur d'inversion faite par les développeurs sur le nom de l'enchantement du masque : celui de Zahkríisos possède le nom de l'enchantement du masque de Dukaan et inversement. Mais les enchantements proprement dits sont bien ceux-là ^^

Après ça, vous apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Aspect draconique !

D'autre part, vous trouverez dans une pièce suivante un Livre Noir intitulé l'Heure du Changement, qui lancera la quête du même nom (voir plus loin).

Lorsque vous serez sorti de la mine puis du Tombeau des Skalsangue, retournez voir Crescius. Il sera heureux d'apprendre qu'il avait raison ! Ce n'est pas un éboulement qui a tué son Gratian mais bel et bien la découverte de ce tombeau que la Compagnie avait scellé ! Il vous offre de l'or en récompense.

1.5 - Une nouvelle dette

Lorsque vous aurez engagé Drovas Relvi en tant que nouvel Intendant de Maître Néloth, un Orc au nom de Mogrul vous accostera à Corberoc. Mogrul vous explique que Drovas lui devait 1 000 po et depuis qu'il est au service du Mage Telvanni, il est intouchable !! Tout ça c'est de votre faute ! Si vous ne payez pas pour Drovas, Mogrul vous enverra ses sbires vous tuer ...

Vous êtes un peu coincé car si vous tuez Mogrul en plein centre-ville vous irez en prison ! A moins d'être très discret.

Sinon vous devrez rembourser la dette de Drovas soit en entier (1 000 po) soit la moitié si votre persuasion a été efficace auprès de Mogrul.

1.6 - Première édition

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

Cindiri Arano est la femme du Vice-Conseiller Adril Arano de Corberoc. Elle avait envoyé un folio à la librairie Première Édition de la Cité Impériale pour que la reliure soit renouée. Le libraire lui a réexpédié mais elle ne l'a jamais reçu et pour cause : le navire nommé Rafale Stridente chargé du transport a sombré !

Autant vous saurez où se trouve la Rafale Stridente sur votre carte, autant vous n'aurez pas de pointeur même si la quête est active.

Le folio se trouve dans un coffre, à l'intérieur du bateau. C'est une édition spéciale de *La femme de chambre argonienne*  écrite par Crassius Curio.

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, sachez que Crassius Curio était un des Conseillers de la Grande Maison Hlaalu. Il était passionné de théâtre mais aussi de ... disons de plaisirs doux et roses !!! D'ailleurs, il demandait à votre personnage de l'embrasser lors d'une quête ou même ... de vous déshabiller lors d'une autre quête !

Cindiri vous offre un bijou enchanté pour lui avoir ramené le livre.

1.7 - Livraison de gelée

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

Milore Lenth est alchimiste à Corberoc. Elle a besoin de 5 gelées de Netch. Les Netchs sont de grandes créatures tentaculaires qui semblent flotter dans l'air. Ces animaux ont beau être paisibles par nature, ils peuvent être des adversaires redoutables si vous les dérangez ! La récompense est des potions de bien-être suprême :-)

1.8 - Coup de collier

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

Eéthís Alor recherche des pendentifs de l'Empire Oriental. Vous en trouverez lors de vos explorations, rangés dans des Coffres de l'Empire Oriental, un peu partout dans Solstheim. Il vous offre 500 po par pendentif.



Je vous compléterai petit à petit la liste des lieux où on peut trouver les pendentifs.

- Bosquet de Bridir
- Maison de Hrodulf
- Mine de Corberoc
- Quai de la Côte Nord
- Grotte de Glace
- Au sud-est de la Pierre de l'Éau
- Épave de la Rafale Stridente
- Une petite île au nord-ouest de Frossel

1.9 - *Grand nettoyage*

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

Doyen Othreloth ne peut plus utiliser le Tombeau Ancêtre situé sous le Temple lors des funérailles. En effet des Éngances des Cendres sont nées des cendres de leurs ancêtres souillant leur mémoire et profanant le Tombeau ! Il vous donne la clé du Tombeau afin que vous les éliminiez toutes et ... Y en a un sacré paquet !!! La récompense est de l'or.

Un des dialogues entre Othreloth et son apprenti Galdrus vous apprendra que le Doyen faisait partie d'une des tribus Cendrées de Morrowind :-)

Il y a 200 ans, à l'époque où se tramait l'histoire du jeu Morrowind, les Cendrais étaient répartis dans 4 tribus disséminées dans les endroits hostiles de Vvardenfell. Ces Dunmers avaient refusé de vénérer les Tribuns, Sotha Sil, Vivec et Almalexia, les trois Saints Majeurs adorés par le Temple de l'Empire. Au contraire, ils continuaient de croire en Boéthia, Azura et Méphala, à l'époque nommées les Anticipations et aujourd'hui devenues les Cathartes. La venue d'un héros, le Nérévarine (le joueur ^^), permettra de mettre fin au règne des Faux Tribuns et de rétablir les Daédras. Pour en savoir plus vous pouvez lire les livres du jeu Morrowind : Les Anticipations 📖 et La Maison des Troubles 📖 ; ainsi que celui que l'on trouve dans Dragonborn Les Cathartes 📖.

1.10 - *Pique et pique et colégram*

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

Glover Mallory est le forgeron de Corberoc ; et c'est aussi le frère de Delvín de la Guilde des Voleurs ! D'ailleurs vous aurez remarqué la Marque Noire sur le côté de la porte de son magasin ^^

Un certain Crescius Cérellius lui a volé sa pioche et pas n'importe laquelle ! C'est une pioche nordique antique capable de briser le Stalhrím ! Crescius vous la remettra mais il sera assez en colère : Glover l'aurait volée au Skaals !

Lorsque vous ramènerez la pioche à Glover, ce dernier vous la laissera ; et elle vous sera très utile ! Vous pourrez piocher du Stalhrím !

1.11 - *Acquittement*

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

Glover Mallory a un petit problème ... En effet, il a laissé rentrer chez un Breton au nom d'Esmond Tyne pensant qu'il faisait aussi partie de la Guilde des Voleurs. Sauf que ce fourbe lui a volé sa Formule d'Ostalium amélioré !!! Glover sait qu'Esmond fait de la contrebande avec les Riekelins du Château de Karstaag. Et effectivement, vous trouverez son cadavre dans les Grottes du Château.

Glover vous donne la clé de sa maison ainsi que celle ouvrant son sous-sol. Vous pourrez alors prendre son armure Gardenoir qui est unique !

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Capuchon de Gardenoir	Voix du Gardenoir <i>Les prix sont 25 % plus intéressants</i>	2	18	400	1 cuir
Armure de Gardenoir	Poches secrètes du Gardenoir <i>La capacité de port augmente de 50 points</i>	7	33	600	
Gants de Gardenoir	Mains agiles du Gardenoir <i>Le crochetage est facilité de 40 %</i>	2	8	200	
Bottes de Gardenoir	Passe-passe du Gardenoir <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 40 %</i>	2	13	200	

En fait, cette armure n'est pas si unique que ça puisqu'elle réapparaît au bout de quel temps dans la maison de Glover !

Vous trouverez aussi une lettre  où vous comprendrez que Saphir, la Nordique vivant à Faillaise, n'est autre que sa fille ! Et Valentin me précise encore qu'en remettant la lettre à Saphir, elle vous offre une pierre précieuse en remerciement ^^

Quant à moi j'ajoute un détail : une fois la formule apportée à Glover, vous pourrez fabriquer les pièces d'armure d'ostalium amélioré dans n'importe quelle forge !

1.12 - Une histoire de goût

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

Geldris Sadri est le tenancier de l'auberge le Netch Eméché de Corberoc. Il a modifié la recette de son Sujamma et vous demande de distribuer 10 échantillons afin de faire venir la clientèle. La récompense est de l'or.

1.13 - Prohibition

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

Le Capitaine Veletth vous explique que certains de ses hommes boivent du Vin de Tisebraise. Le problème est que ce vin provoque une certaine dépendance. Vous trouverez le baril contenant ce vin entre deux maisons en ruine située à côté du Bâtiment Abandonné. La récompense est de l'or.

1.14 - Jusqu'à plus soif

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

Brasa Drel est une ancienne mineuse. Mais depuis que la mine est fermée, elle a sombré dans l'alcoolisme. A tel point que le tenancier du Netch Eméché, Geldis Sadri, lui interdit d'entrer dans son établissement ! Alors vous pouvez essayer de le convaincre (par différentes manières). Brasa vous offrira une arme enchantée en remerciement.

1.15 - Les loups-garous de Solstheim

Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.

D'autre part cette quête ne s'active que si vous êtes un loup-garou.

Si vous écoutez les rumeurs de Geldís Sadri, le tenancier de l'auberge du Netch Æméché, vous apprendrez qu'une meute de loups-garous a été vue dans les montagnes ; il vous conseillera d'en parler aux chasseurs de l'Éperon de Givrelune.

Mais vous aurez aussi la visite au cours de vos promenades sur Solstheim d'un chasseur qui vous reconnaîtra comme l'un des leurs. Il vous dit que la meute de Majní accueille volontiers les étrangers.

C'est Rakel qui vous accueillera la première. Et c'est auprès de Majní que vous pourrez acheter 4 anneaux uniques :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau sanguinaire	Soif de sang de Givrelune <i>Sous forme bestiale, vos attaques infligent 50 % de dégâts supplémentaires, mais vous subissez également 50 % de dégâts en plus</i>	1 500
Anneau lunaire	Hurllement de Givrelune <i>Augmente la durée de vos hurlements de 25 %</i>	2 250
Anneau d'instinct	Instinct de Givrelune <i>Lorsque vous passez en forme bestiale, le temps semble ralentir autour de vous pendant 20 secondes</i>	3 000
Anneau de la chasse	Prédateur de Givrelune <i>Votre santé se régénère lorsque vous êtes sous forme bestiale</i>	3 500

2 - VILLAGE SKAAL

2.1 - Une nouvelle source de Stalhrím

Si vous écoutez les rumeurs, vous apprendrez que le forgeron du village Skaal a disparu ...

Arrivé sur place, vous surprenez une conversation entre Déor Hachebois et Fanarí Forte-Voix, le chef du village, au sujet de Baldor Taille-Fer qui est parti et n'est toujours pas revenu. Déor est inquiet contrairement à Fanarí qui est persuadée qu'il finira par rentrer au village.

Déor vous explique que Baldor est l'unique forgeron du village. Il a disparu depuis quelques temps et il vous même que le jour de sa disparition, il a aperçu deux Elfes traîner un paquet derrière eux. Mais il n'y a pas prêté plus attention pensant que c'était deux chasseurs (nombreux dans cette région).

Ces Elfes marchaient en direction du sud-ouest. Et en suivant leur traces, vous arrivez devant une cabane abandonnée où des Thalmors montent la garde. Ils ne négocieront pas en vous voyant et si vous approchez trop près, ils vous attaqueront ! L'un d'eux possède la clé qui ouvre la cabane.

Baldor est ligoté à la cave. Il vous explique que les Thalmors sont dirigés par un certains Ancarion. Ils ont trouvé une carte indiquant un gros gisement de Stalhrím, et comme seuls les forgerons Skaals savent le forger ... Ils l'ont donc enlevé ! Et dans sa propre maison !

Baldor a été emmené dans un navire accosté sur le Quai de la Côte Nord ; Ancarion devrait encore y être ... Et effectivement, il possède une carte indiquant le gisement de Stalhrím. Baldor vous y envoie afin que vous lui rameniez du minéral ^^

Attention ! Seule une pioche nordique antique est la seule capable de briser le Stalhrím. Si vous n'en avez pas, Glover Mallory, le forgeron de Corberoc, vous en donnera une lors de la quête intitulée Pique et pique et colégram, qui se fait très rapidement.

2.2 - L'héritage perdu

Après avoir secouru Baldor, vous pouvez aller faire un tour dans la Grande Salle pour y rencontrer Tharstan. Ce vieil homme est un historien qui étudie le peuple Skaal. Il a même écrit un livre intitulé *Les enfants du Créateur* 📖.

Tharstan a découvert une nouvelle ruine nordique, le Tombeau de Vahlok, et il vous demande de l'accompagner ^^

Lorsque vous arrivez, Tharstan est déjà là ! Il a déjà examiné la première grande salle. Il vous montre une tablette gravée avec un interrupteur. Les inscriptions en langue draconique disent : Un sacrifice vous rapprochera de votre but. En contrebas,

vous voyez un trou assez profond avec des grilles qui vous empêche de tomber dans le brasier qui brûle tout au fond. Enfin, quelques cadavres Draugrs gisent par-ci par-là. Ainsi, l'énigme est assez simple : tirez un cadavre Draugr pour le placer sur les grilles, puis actionnez l'interrupteur. Les grilles du trou s'ouvriront et le Draugr tombera dans les flammes. Ce "sacrifice" vous ouvrira les grilles des portes situées au sud et au nord du tombeau !

Commençons par nous diriger vers la grille située au nord. Vous arrivez dans une salle avec des dalles piégées au sol. Tharstan vous explique que l'énigme ici est : *Suive le chemin, ne revenez pas sur vos pas*. Plutôt simple ! Marchez sur les dalles en formant un zigzag afin de toutes les activer sans avoir à repasser deux fois sur la même :-). Les grilles se baisseront vous permettant d'arriver face à un Mur de Puissance. Votre acolyte vous explique que le texte parle d'un Gardien respecté des humains et des dragons. Avant de revenir dans la salle principale, n'oubliez pas de ramasser la partie droite de la Griffes d'Améthyste sur le cadavre du Seigneur Draugr !

Vous apprenez le premier Mot de Puissance LOYAL  du Cri Furie combattive ^^

Ensuite continuons vers le sud où une troisième énigme vous attend. Vous arrivez dans une pièce où un grand pilier central est entouré de 3 piliers plus petits portant sur leur sommet ce qui est appelé une Pierre d'Impact. Tharstan vous dit que l'énigme ici est : *Tous les hommes doivent mourir, souvent par leurs propres armes*. En examinant le pilier central, vous voyez qu'il est pyramidal à 3 côtés et que chaque côté correspond à une arme : rouge pour le guerrier représenté par une épée nordique antique, vert pour l'archer représenté par un arc et des flèches nordiques antiques et bleu pour le mage représenté par un bâton de flamme. La solution est simple : utilisez ces armes sur les Pierres d'Impact correspondantes :-). La salle suivante possède un Mur de Puissance. Tharstan vous explique qu'il est question d'un mystérieux Gardien qui aurait vaincu un Traître au nom de Miraak. Ici aussi, n'oubliez pas de ramasser la partie gauche de la Griffes d'Améthyste sur le cadavre du Seigneur Draugr !

Vous apprenez le second Mot de Puissance BRAVOURE  du Cri Furie combattive ^^

Une fois les deux moitié de Griffes en poche, vous aller pouvoir ouvrir les grilles de la cage centrale de la pièce principale. Tharstan vous dit que l'énigme suivante a le mérite d'être claire : *Gardez le cap. S'arrêter, c'est mourir*. Dès que vous aurez actionné l'interrupteur, des sortes de plateformes bleutées magiques apparaîtront et constitueront un pont qui vous permet d'avancer. Et ne traînez pas ! Car les dalles finissent par disparaître et ne seront actives indéfiniment que lorsque vous aurez atteint le palier suivant ^^ . Vous devrez vous amuser à ce petit jeu 4 fois de suite et à chaque fois, il vous faudra être de plus en plus rapide voire même courir vous la dernière épreuve ! Pas de panique si vous tombez, vous pourrez remonter. Vous serez juste accueilli par des Ombres Corrompues.

Enfin, vous arrivez dans la Chambre aux Histoires. Vous pourrez ouvrir la porte circulaire en rassemblant des deux parties de la Griffes Améthyste mais malheureusement, il vous manque la combinaison des symboles pour déverrouiller la serrure ! Tharstan va déchiffrer les gravures sur les murs, ce qui va grandement vous aider ; il vous dit :

- Le premier symbole semble être en rapport avec la brise ou peut-être le vent. : l'aigle.
- Le second est associé au ciel nocturne et à la lune. : le loup.
- Et le troisième a un lien avec le feu. J'ai aussi trouvé le mot écaille. : le dragon.

Enfin, Vahlok le geôlier se réveille et ses sorts de feu sont dévastateurs !!! Mais vous devrez combattre ce Prêtre-Dragon loyal ! C'est lui le fameux "Gardien" qui terrassa Miraak le Traître !

Vous apprenez le troisième et dernier Mot de Puissance INSPIRE  du Cri Furie combattive ^^

Tharstan vous récompensera en or pour l'avoir aidé à explorer ce tombeau.

En tout cas, pour un historien, il n'est pas très doué dans les recherches !!! En effet le livre intitulé "Le Gardien et le Traître"  peut se lire notamment dans la Grande Salle, posé sur une table !

2.3 - Les liens du sang

Lupe Sang-Féroce est dans le Village Skaal. Lui et son frère Torkild étaient les Chasseurs Alphas de la tribu mais ce dernier a fui le village. En effet, la routine du village ne l'intéressait plus et il aspirait à devenir plus fort et plus puissant. Lupe est persuadé qu'il s'est volontairement transformé en Ours-Garou.

Vous finirez par rencontrer Torkild au hasard de vos voyages. Et effectivement, il se transformera devant vous en Ours-Garou vous forçant à la tuer. N'oubliez pas de ramasser la lettre  pour son frère sur son cadavre.

Lupe Sang-Féroce vous enseignera un point en Archerie, Parade, Armure Lourde et Arme à Une Main en récompense.

2.4 - Morven

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Skaal Village Dialogue" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Morven vous raconte comment ses parents se sont rencontrés. Sa mère, Béra, a quitté le Village Skaal pour suivre son mari vers Bordeciel. Morven a retrouvé dans les affaires de sa mère un collier que lui avait offert son père à leur mariage. Elle vous demande de le remettre à Runil, le Prêtre d'Arkay d'Espervine, afin qu'il le place sur la tombe de Béra. Après votre petite expédition à Bordeciel, Morven vous donne une pièce d'armure en remerciement.

2.5 - Le fils d'Edla

Cette quête ne possède pas de titre dans le Création Kit, je l'ai donc inventé. Heureusement les objectifs apparaissent dans la partie "Divers" de votre journal de quêtes.

Edla vous parle de son fils Nikulas qui veut quitter le village ; elle a eu beau tenter de le convaincre que le monde est dangereux et cruel, il ne l'écoute pas !

Nikulas s'ennuie dans son village. Il veut être un aventurier ! Mais vous devrez le convaincre de rester auprès de sa mère par divers moyen (persuasion, intimidation, corruption). Et en cas de réussite, cette dernière vous donne 15 plantes ne poussant que sur Solstheim (5 Choucards, 5 Mousses-parasols et 5 Cosses cendrées).

3 - THIRSK

La Salle des Banquet de Thirsk est bien connue des joueurs de Bloodmoon. Elle avait été traduite à l'époque par la Salle à Hydromel car son petit nom anglais est "Thirsk Mead Hall". Je vais vous en conter l'histoire car ça en vaut la peine :-)

Ainsi, durant l'Ère Troisième, Thirsk a été fondée par un petit groupe de Skaal qui décida de quitter leur village natal pour vivre comme bon leur semblait sans les contraintes imposées par les règles de leur village et de leur religion. Des Hippies quoi ! Ils construisirent une grande maison nordique en bois qu'ils nommèrent la Salle à Hydromel où ... l'Hydromel y coule à flot, où les trophées de chasse y sont exposés et où on y fait la chouille toutes les nuits !!!

Sauf que toute cette agitation a réveillé le terrifiant Udyrfrykte ! Cette créature massacra la moitié des nordiques avant d'être maîtrisée et enfermée dans une prison de glace par un mage nommé Eldrid. Sacrée bestiole, voyez plutôt :



Ensuite, après avoir reconstruit Thirsk, Hrothmund le Rouge et Drengr Heaume-de-Bronze s'affrontèrent pour régner sur Thirsk. Sauf que Drengr n'a jamais eu le temps de prouver ses valeurs, Hrothmund le décapita net et sans discussion avec sa hache !

Hrothmund le Rouge régna pendant 21 années jusqu'à ce qu'il défie Ondjage, un grand loup blanc qui n'en fit qu'une bouchée. Depuis, sa hache est entreposée dans son Tertre. Et la tradition veut que le futur chef de Thirsk vienne s'y recueillir afin de recevoir la bénédiction d'Hrothmund pour diriger Thirsk.

*Pour que la quête continue, il faut accepter de l'aider en choisissant **Allons-y** ; car si vous hésitez, le dialogue se ferme et le curseur reste sur la tête du chef.*

Le Chef descend enfin de son trône pour sortir haranguer ses ... heu ... J'allais écrire "ses hommes" mais on se contentera d'un "ses gobelins" LOL ; bref, il leur dit : *Roo cha ! Froo ha cawasy jo la. Karoo taray pelfrik ? Felgir paw tuwani barj. Gooora ! Gooora ! Gooora !* Ça motive hein ?

Vous aidez donc les Riekélins à éliminer une bonne fois pour toute les 5 Nordiques qui habitaient autrefois la Salle des Banquets. Le plus drôle est que dans ma partie, le Chef est resté caché dans un coin le temps que les Nordiques soient morts ... Un Riekélin peu courageux celui-là !!!

Après le combat, le Chef des Riekélins se méfiera de vous et quelle que soit votre réponse, vous devrez le tuer et vous deviendrez par la même occasion le Chef de la Salle des Banquet de Thírsk !!!

Aucune récompense, aucun prestige si ce n'est la possibilité de demander à un de vos Riekélins de vous suivre dans vos aventures ...

En terminant cette quête, les suivantes ne seront pas réalisables !

3.2 - Reprenez Thírsk

La première fois que vous arrivez au Camp de Bujold, au sud de Thírsk, vous surprendrez une conversation entre Bujold l'Indigne et Kuvar, son mari. Ce dernier veut reprendre la Salle des Banquets alors que sa femme refuse de les conduire à la mort car elle sait que personne n'est suffisamment prêt à se battre. Surtout pas cet alcoolo d'Elmus !!!!

En tout cas, elle sera vraiment ravie que vous lui proposiez votre aide ! Ainsi elle motive le petit groupe et vous partez tous en direction de Thírsk pour décimer la horde de Riekélins qui s'y est installé !

Après le combat, Bujold vous demande une autre requête : que vous l'accompagniez dans le Tertre de Hrothmund en tant que Témoin lorsqu'elle demandera la bénédiction de Hrothmund pour diriger Thírsk à nouveau.

Sauf qu'à sa grande surprise, l'Esprit de Hrothmund refuse de lui donner sa bénédiction ! Il lui dit que son indolence les a conduits à l'exil et qu'elle a laissé ses guerriers s'affaiblir. Il ajoute qu'il vaut mieux ne pas avoir de chef qu'avoir un mauvais chef !

Sauf qu'elle fait fi de la décision de Hrothmund ! Elle est persuadée être la plus qualifiée pour diriger Thírsk ! Elle vous demande de ne jamais dévoiler ce que vous venez d'entendre.

Vous avez donc le choix :

- d'accepter de vous taire et donc de mentir à Kuvar qui vous interrogera lorsque vous rentrerez à Thírsk.
- d'accepter de vous taire mais de tout raconter lorsque vous parlerez à Kuvar ; Bujold sera alors bannie de Thírsk.
- de refuser directement et vous serez obligé de tuer Bujold. Ensuite à vous de voir si vous voulez continuer à dire la vérité à son mari Kuvar ou au contraire de lui mentir.

Quand tout sera terminé, vous n'aurez aucune récompense pour tous vos efforts ...

Dans le livre intitulé "Histoire de Thírsk, revue et corrigée" , Bujold était surnommée l'Intrépide et non l'Indigne avant qu'elle ne sache plus diriger son groupe !

3.3 - L'Hydromel de Cendraie

Le véritable nom de cette quête dans la Création Kít est "Elmus Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Elmus est un guerrier Nordique qui campe mais qui surtout boit au Camp de Bujold. Et justement l'Hydromel lui manque terriblement, spécialement celui de Cendraie !! Vous trouverez des bouteilles par terre dans la Salle des Banquets, près du trône du Chef des Riekélins. Elmus vous récompensera généreusement en or ^^

3.4 - Des genièves pour Elmus

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Elmus Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Une fois qu'Elmus sera retourné dans la Salle des Banquets, il se remettra à fabriquer de l'Hydromel. Or il aurait besoin d'un arôme pour lui donner un peu de goût et il vous demande de lui ramener de la genièvre. Une seule suffira pour recevoir de l'or en récompense ^^

3.5 - Stalhrim et Ebonite

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Halbarn Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Halbarn Fertoison est le forgeron de Thirsk. Il aura réussi à nettoyer la forge que les Riekelins auront mis à sac mais il vous demande de lui ramener du stock de minerais à savoir 10 minerais de Stalhrim et 15 Ebonites raffinées. La récompense est de l'or.

3.6 - Les lances de Riekelins

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Hilund Favor Quest" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête, je me suis permise de le changer :-) car de toute façon, vous ne verrez que les objectifs dans l'onglet "Divers".

Hilund vous demande de lui ramener 50 lances de Riekelins. Elle veut exposer ses lances dans la Salles des Banquets pour que personne n'oublie ce qu'il s'est passé. La récompense est de l'or.

4 - TEL MITHRYN

4.1 - Question d'intendance

Néloth cherche son intendante Varona Nélas ... Or il veut du ragoût de chou aux pommes avec un peu de thé de racine de canis ! Il veut que vous la retrouviez !!

La toute première fois que vous mettrez les pieds à Tel Mithryn, vous surprendrez une conversation entre Varona Nélas, l'Intendante de la ville et Talvas Fathryon, l'apprenti de Maître Néloth.

Talvas ne l'auras pas vu mais il vous suggère de demander à sa meilleure amie, la Mycologue Elynéa Mothren. Et cette dernière vous dit que Varona est partie pour Corberoc pour y acheter des Cloquerilles fraîches.

Vous la trouverez sur la route, morte, sûrement tuée par une Egeance des Cendres ! Et Néloth n'est pas si attristé que ça en apprenant la nouvelle ... Il veut son thé donc, il lui faut un nouvel intendant !!! Il vous envoie sur Corberoc trouver un volontaire.

Comme Maître Néloth tient tellement à son fichu thé, j'ai commencé mes recherches au Netch Eméché. Dreyla Alors m'a parlé d'un certain Drovos Relvi qui cherche du travail et qui serait prêt à accepter n'importe quel job. Et chose incroyable, Drovos est plus que ravi de quitter Corberoc pour toujours pour être au service d'un sorcier Telvanni complètement dément !! Il part sur-le-champ sans même rendre le temps de rattrouper ses affaires !

Maître Néloth vous récompensera avec de l'or et vous donnera en plus une clé ouvrant son Laboratoire d'Enchantement de Bâton.

Dans la petite pièce que vous pouvez ouvrir avec cette clé se trouve un Livre Noir intitulé "Le Crépuscule Caché" qui lancera la quête du même nom en le lisant ^^

4.2 - Recherches de Telvanni

Maître Néloth essaie de mettre au point un sort de conjuration d'Egeance des Cendres. Mais pour cela il a besoin d'un échantillon de cendres d'une de ces créatures et pour cela, il vous donne un Extrateur de Cendres.

La récompense est de l'or. Puis vous pourrez ensuite acheter le sort auprès de Talvas quelques jours plus tard ^^

4.3 - Retour aux cendres

Catastrophe ! Talvas Fathryon, l'Apprenti de Maître Néloth a invoqué un Gardien des Cendres et il n'arrive pas à le contrôler !!! Il vous supplie de le tuer pendant qu'il occupe son Maître ... Car si Néloth l'apprend, la sentence sera teerrrrriiible !!!! Talvas vous offrira un bâton enchanté en remerciement.

Talvas vous avouera par la suite qu'il avait oublié d'utiliser un Cœur de Pierre pour son invocation ...

4.4 - Nécropsie de Roncecoeur

Maître Néloth vous demande d'examiner pour lui un Roncecoeur.

Les Roncecoeurs sont des guerriers Parjures dont leur cœur est remplacé par une Graine de Roncier. Lors de vos voyages dans Bordeciel, vous avez sûrement vu cette sorte de rite orchestré par des Harfreuses, notamment au Sommet du Barde. Maître Néloth cherche à reproduire cette magie avec des Cœurs de pierre ... Il vous dit : Imaginez la puissance dont disposerait un être vivant lié aux forces du Mont Ecarlate !

Néloth vous lance alors un sort de mémoire qui va lui permettre de récolter tout ce que vous aurez examiné sur un Roncecoeur.

Il va vous falloir retourner à Bordeciel, dans la Crevasse pour en tuer un ! Et Néloth ne vous offrira qu'une petite récompense en po pour votre déplacement.

4.5 - De vieux amis

Maître Néloth a quelques problèmes : quelqu'un à Solstheim lui envoie des hordes d'Éngeances des Cendres régulièrement. Il veut savoir qui se cache derrière tout ça et vous donne pour cela un anneau enchanté qui vous aidera à trouver l'invocateur.

Vous trouverez la source des attaques dans le cimetière de Tel Mithryn : très exactement dans le sarcophage d'Ildari. Le sarcophage est ... vide ! Vous ne ramasserez qu'un Cœur de Pierre (et un bâton enchanté).

Néloth vous explique qu'Ildari était son apprentie avant Talvas. Elle s'était portée volontaire pour l'une de ses expériences sur les Cœurs de Pierre : lui implanter un Cœur de Pierre dans sa poitrine mais elle n'a pas survécu !

Sauf que Maître Néloth est bien abasourdi d'apprendre que le cercueil était vide ! Il lance immédiatement une divination *J'en appelle aux pouvoirs du soleil, des lunes et des étoiles. Ildari Sarothri, montre-toi !* qui lui indique que son apprentie est dans la Tour de l'Apex. Partez la tuer et arrachez-lui son Cœur de Pierre de sa poitrine !!

Vous trouverez 3 volumes du journal d'Ildari dans la Tour de l'Apex que je vous ai réunis en un 📖. Et si vous avez fait la quête intitulée "La marche macabre", vous avez déjà entendu parler d'Ildari Sarothri ^^

Dans la Tour de l'Apex, vous pourrez libérer Niyya. Elle vous explique que l'équipe de mineurs qui travaillait dans la tour l'a recueillie blessée et soignée. Et pour seul remerciement, Ildari les a attaqués en pleine nuit et torturés !

Ildari morte, Néloth sera soulagé. Il vous offre un bâton enchanté en récompense et fait de vous un membre de la Grande Maison Telvanni ! Ce titre *pompeux* vous permettra juste d'avoir un lit et un coffre personnel à Tel Mithryn ^^

4.6 - Cœurs de Pierre

Maître Néloth vous donne 250 po en échange d'un Cœur de Pierre.

4.7 - Cobaye (1^{ère} partie)

Maître Néloth aimerait faire une petite expérience sur vous. Et si ça ne vous dérange pas de servir de cobaye à ce Mage fou alors pourquoi pas ? Il vous dit que son expérience sur vous devrait créer un lien spectral entre votre énergie vitale et le domaine des Aëdras. Il ajoute que votre vigueur, votre force et votre endurance seraient amplifiées ...

Sauf qu'il ne se passe rien de tel ! Il vous demande de surveiller les effets secondaires éventuels.

Vous vous apercevrez vite qu'au moindre contact avec de l'eau (la pluie ou si vous allez nager) diminuera votre Santé de 25 points ! Vous serez dédommagé en or et le sort sera conjuré ;-)

4.8 - Cobaye (2^{ème} partie)

Cette fois-ci, Maître Néloth travaille sur un sort de Silence et il aimerait bien le lancer sur vous :-D

Vous serez plongé dans le noir ... Vous entendez Talvas arriver, il est paniqué et dit : *Pourquoi a-t-il des excroissances qui lui poussent sur les yeux ?* ... Et Néloth de rajouter : *Essayez de faire bouger les tentacules qui ont poussé à la place de vos yeux.* HAHHA Très drôle les gars !!!

Heureusement les effets ne durent pas ! Maître Néloth vous remercie en vous offrant de l'or en récompense.

4.9 - Vent et Sable

Maître Néloth veut que vous lui rameniez le livre intitulé *Vent et Sable* 📖. La récompense est de l'or ; et Talvas, son apprenti, pourra vous vendre le sort Aura d'Impulsivité quelques jours plus tard (quand Néloth l'aura mis au point ^^).

4.10 - Savoir perdu

Cette quête s'enclenche à chaque fois que Maître Néloth a découvert un Livre Noir :

- Le Livre Noir intitulé *Le régent au teint jaune* est dans le Tertre de Blanchecrête.
- Le Livre Noir intitulé *Les légendes inconnues* est dans la grotte de Benkongerike.

Je ne développe pas les cheminements ici pour chaque livre, voir les quêtes des Livres Noirs pour tous les détails ^^

Après lui avoir ramené le Livre Noir demandé, Néloth vous offre de l'or en récompense.

4.11 - Les bâtons d'Azra

Maître Néloth vous demande de lui ramener un des Bâtons d'Azra. Azra Noxmanus était un des premiers Mage des Ombres, pionnier dans le domaine de l'enchantement de bâton. Après lui avoir rapporté le Bâton, Maître Néloth vous en offrira un de sa collection personnel.

4.12 - Remède pour une tour

Maître Néloth a demandé à sa mycologue Elynéa Mothren de réparer sa tour. Elle a besoin de trois racines noueuses trempées dans la source de la Rivière Harstrad. Mais l'endroit est infesté de Sprigganes ! Alors si vous lui proposiez vos services ?

Vous récolterez les racines noueuses sur les cadavres de Sprigganes ; mais vous pouvez aussi vous en procurer chez les Alchimistes. Une fois en votre possession, il vous faudra entrer dans la Grotte de l'Harstrad pour les tremper dans la source.

Ensuite Elynéa vous demande de planter une racine trempée dans le mur flétri de Tel Mithryn.

Vous recevrez des potions en récompense ^^

4.13 - Chasse et cueillette

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

Elynéa Mothren a besoin de divers ingrédients d'alchimie à savoir : un Cœur de Daédra, un Orteil de Géant, une Serre d'Harfreuse, de la Poussière de Vampire, un Cœur de Ronce et du Sel du Néant. Elle vous payera à chaque ingrédient rapporté.

5 - SOLSTHEIM

5.1 - Sorti de terre

Cette quête peut démarrer de deux façons : en écoutant les rumeurs de Geldris Sadri, le tenancier de l'auberge le Netch Eméché de Corberoc ou en lisant le livre intitulé *Le Déclin d'Ahzidal* 📖.

Le Tertre de Kolbjorn est complètement enseveli par les cendres. Ralis Sedarys est un explorateur qui s'évertue à mettre à jour les ruines de ce Tertre afin de récupérer les Reliques d'Ahzidal. Mais il a beaucoup de mal à excaver les lieux : les tempêtes des cendres rebouchent plus vite qu'il ne peut creuser ! Et il n'a pas les moyens d'embaucher des mineurs. Vous pouvez alors lui offrir votre aide en lui donnant 1 000 po afin qu'il engage une équipe.

1^{ère} visite

Ensuite attendez que Ralis vous écrive un courrier vous demandant de venir au plus vite.

Il vous explique que les mineurs ont bien travaillé et ont bien excavé une première salle du tertre ... Sauf qu'ils ont réveillé des Draugrs !! Tous les mineurs sont morts, Ralis Sedarys est le seul survivant !

D'ailleurs quand je suis allée le voir à ce moment-là, il était cloîtré dans sa tente ... Je comprends mieux pourquoi XD

Il vous demande deux choses : d'une part éliminer tous les Draugrs réveillés et d'autre part trouver une issue car cette salle semble être une impasse alors qu'un tombeau nordique est toujours bien plus grand et labyrinthique que ça !

Abatre les Draugrs présents dans le Tertre de Kolbjorn sera très simple. Ensuite trouver une issue à cette impasse sera un jeu d'enfant si vous examinez le très joli (et unique !) crâne sculpté et ensanglanté posé sur une petite plateforme :-)

N'oubliez pas de vous servir en ramassant les bottes de marche sur l'eau d'Ahzidal, une pièce d'armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bottes de marche sur l'eau d'Ahzidal	Marche sur l'eau <i>Permet de marcher sur l'eau</i> <i>Enchantement +10 si vous portez quatre des Reliques d'Ahzidal</i>	9	14	1 125	1 lingot d'acier

Lorsque vous sortirez du Tertre, Ralis sera lui aussi sorti de sa tente XD. Il lui faut maintenant recruter à nouveau des mineurs ! Et ça ne va pas être si simple avec le massacre qui vient de se produire ... A moins de mieux les payer ! Vous donnez alors 2 000 po à Ralis pour qu'il puisse continuer son excavation.

2^{ème} visite

Puis vous recevrez un second message sur lequel est écrit que Ralis vous demande immédiatement ! Et vous savez quoi ? Toujours ces satanés Draugrs qui terrorisent les mineurs !!!! Ralis vous demande de retourner dans le tertre pour chercher les survivants et tuer les Draugrs réveillés.

Vous trouverez Bradyn et Mireli ... morts. D'ailleurs, près du cadavre de Mireli, vous avez une pièce secrète dont l'ouverture s'actionne avec une poignée : vous y trouvez l'Anneau unique de Nécromancie d'Ahzidal :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau de nécromancie d'Ahzidal	Nécromancie d'Ahzidal <i>Lorsqu'une créature que vous avez réanimée subit des dégâts, elle explose en infligeant 50 points de dégâts de glace et meurt</i>	1 100

Après ce second incident, Ralis voudra engager des mercenaires qui protégeront les mineurs. Il vous demande alors 3 000 po pour financer les embauches ...

3^{ème} visite

Vous recevrez une troisième lettre de Ralis Sedarys ... Et lorsque vous lui parlerez il vous dira : J'ai comme une impression de déjà-vu, mais ça veut dire qu'on commence à être bien rodés ... Ben voyons. Certes les mercenaires qu'il a engagés ont bien fait leur travail, du moins ceux restés en vie ! Mais c'est à vous que revient le sale boulot ;-)

À ce moment-là, vous entendez le Mur de Puissance chanter ... mais patience ! Vous pourrez bientôt le lire :-)

Vous trouverez les Gantelets de protection d'Ahzidal, une pièce d'armure unique :

NOM	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIOR.
Gantelets de protection d'Ahzidal	Protection d'Ahzidal <i>Vos protections perdent 25 % d'efficacité, mais absorbent 50 % de la magie des sorts lancés sur vous</i>	6	14	1 750	1 lingot d'acier

Dans la pièce où vous voyez les dalles s'illuminant à votre passage, arrangez-vous pour courir en zigzag afin de toutes les allumer pour ouvrir la grille menant à l'Anneau d'arcane d'Ahzidal, unique ; vous pourrez le prendre facilement en portant les bottes !

NOM	ENCHANTÈMENT	VALEUR
Anneau d'arcane d'Ahzidal	Permet de lancer les sorts <i>Embrasement</i> et <i>Gel</i>	1 425

Une fois les Draugr renvoyés en Sovngarde, Ralis vous réclame 5 000 po pour poursuivre les recherches !!! Et vous n'avez pas d'autre choix que de payer pour continuer la quête XD

Dernière visite

Vous recevrez une quatrième et dernière lettre de la part de Ralis. Comme toujours, il vous demande au plus vite. Et lorsque vous arrivez au campement, tout le monde est mort, massacré.

En lisant le journal de Ralis Sedarys 📖, notamment le volume 23, vous comprenez qu'il est sous l'emprise d'Ahzidal. Alors retournez dans le Tertre de Kolbjorn !

Le tertre est complètement excavé ! Vous avez enfin accès au Mur de Puissance situé dans l'entrée pour apprendre un des Mots de Puissance du Cri Cyclone :-)

Vous pouvez continuer vers les salles qui vous étaient bloquées jusque-là. D'ailleurs, dans la salles avec les trois trônes, n'oubliez pas de ramasser l'Armure du châtiment d'Ahzidal, une pièce d'armure unique, avant de continuer par l'escalier en colimaçon :

NOM	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Armure du châtiment d'Ahzidal	Châtiment d'Ahzidal <i>Faible chance de paralyser les ennemis qui vous attaquent au corps à corps</i>	38	40	2 750	1 lingot d'acier

Dans la petite salle suivante, vous ouvrez les grilles pour récupérer le Heaume de Vision d'Ahzidal, une pièce d'armure unique :

NOM	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Heaume de Vision d'Ahzidal	Vision d'Ahzidal <i>Augmente de 25 % le coût des sorts de conjuration et de runes, mais améliore leur portée</i>	6	19	1 250	1 lingot d'acier

Puis vous arrivez dans une pièce où Ralis Sedarys tente de réveiller le Prêtre-Dragon Ahzidal ... Et il réussit forcément ! Il ne vous reste plus qu'à le tuer pour récupérer son Masque, qui est un artefact !

NOM	ENCHANTÈMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMÉLIORATION
Ahzidal	Rage d'Ahzidal <i>Augmente la résistance au feu de 50 % et les dégâts des sorts de feu de 25 %</i>	23	9	500	1 ébonite raffinée

Si vous n'avez pas tué Ralis dans la combat contre le Prêtre-Dragon et sa petite armée de Draugr, il viendra vers vous pour s'excuser de tout ce qu'il a fait. Il ne se souvient de rien ! Il était sous l'emprise d'Ahzidal. Il a vraiment honte de lui et part pour Corberoc. Vous pourrez lui demander de vous accompagner dans vos aventures ; et en tant que compagnon, si vous ouvrez son inventaire, vous pourrez lui prendre Feralgide, sa pioche nordique antique unique ^^

NOM	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
Feralgide	Inflige 15 points de dégâts à la santé et à la vigueur des cibles, qui ont aussi une faible chance d'être complètement gelées	46	10	5	500

Cette pioche vous permet de récolter du stalhrim ^^

5.2 - Le guerrier d'ébonite

Lorsque votre personnage aura atteint le niveau 80, un mystérieux guerrier, entièrement vêtu d'un set d'armure complet en ébonite, vous abordera dans n'importe quelle grande ville.

Il a tout fait, tout accompli ... Il n'a plus d'ennemi à tuer, ni de défis à relever ... Alors il vous supplie de l'envoyer à Sovngarde ! Bah pourquoi pas ? Il vous donne alors rendez-vous sur les lieux de son dernier tour de garde. Cet endroit se situe dans les montagnes au nord-est de Faillaise.

Le gaillard est relativement puissant, mais comme vous le rencontrez au niveau 80, vous êtes, vous aussi, très puissant et très bien équipé. Alors du nerf !!!!

Vous récupérez sur son cadavre son set complet d'armure en ébonite enchantée sans compter ses armes et ses bijoux ^^

Ce guerrier est un Rougegarde ! C'est plutôt très étonnant surtout qu'il est enfin heureux de partir en Sovngarde ... Et aussi autre chose étrange, c'est le seul personnage non Nordique à utiliser des Cris de Dragon !!!

Les développeurs de Bethesda aiment bien les guerriers en ébonite ... Souvenez-vous !

Les joueurs de Morrowind (et surtout de Tribunal) se souviendront de Gaenor, ce Bosmer en haillon complètement taré qu'on rencontrait dans les rues de Longsanglot. Il vous réclamait de l'argent, et de plus en plus ! Jusqu'à un million ! Et vous le revoyez quelques temps plus tard vêtu d'une armure en ébonite complète près à en découdre avec vous !

Et dans Oblivion, les joueurs se souviendront aussi d'Umbara, une guerrière, elle aussi Bosmer, et elle aussi entièrement vêtue d'un set complet d'armure en ébonite. Elle se terrait dans les Ruines Ayléides de Vindasel. Elle était en possession de l'Artéfact du Prince Daédrique Clavicus Vile : la célèbre claymore Umbara.

5.3 - Les épreuves de Kagrumez

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

Il existe sur l'île de Solstheim un total de cinq Gemmes de Résonance de Kagrumez et il vous en faut 4 pour cette quête. Voici où elles se situent :

- Une est située dans l'Aqueduc des Ruines Dwemers de Nchardak, au sud-est de Solstheim.
- Une autre se trouve dans le Grand Hall des Ruines Dwemers de Fahlbtharz, à l'ouest de Solstheim (elle est à côté du casque dwemer unique le Visage de Mzund ^^).
- Deux sont en possession du Maraudeur Ravageur présent dans Kagrumez.
- Enfin une dernière est à vendre par Revus Sarvani, le propriétaire de Poussière, le dernier échassier des marais vivant !

TEMPS MORT !!! J'arrête la rédaction de cette quête pour vous parler d'un animal important dans le jeu Morrowind : l'échassier des marais. Son petit nom anglais est Silt Strider qui se traduit par Marcheur des Marais. Mais dans Skyrim, il en est question dans l'extension Dawnguard : lorsque vous lisez les aventures de Saint Jiub dans le Cairn de l'Âme, ce dernier mentionne son Chevase dans son autobiographie. Et enfin dans l'extension Dragonborn, cet animal a été traduit par Marambleur. Vous voyez donc que derrière ces diverses traductions se cache le même animal ^^

Cette grosse, enfin disons plutôt gigantesque bestiole est une sorte d'insecte utilisée comme transport en commun. Sa carapace est creuse et permet d'accueillir plusieurs voyageurs ; ses très longues et fines papattes lui permettent de se déplacer dans un terrain marécageux, d'où son nom ^^

Voici un screenshot provenant des jeux Morrowind et Skyrim :



J'ai placé un cocher d'échassier près de l'échassier modélisé pour Morrowind à gauche, et Fréa près de celui de droite pour que vous vous rendiez compte de la taille de "l'insecte" !

Bon revenons à nos moutons ... Ou plutôt à nos Gemmes de Résonance. Comme il vous en faut 4 et que le Maraudeur Ravageur en possède déjà 2, vous avez compris qu'il vous faut arriver dans les Ruines Dwemers de Kagrumez avec 2 dans votre inventaire :D

Lorsque vous entrez dans Kagrumez, vous entendez le groupe de Ravageurs discuter sur les pièges qui les attendent. Ils parlent d'une machine qu'ils ne savent pas comment faire fonctionner. Mais bon ils vont pas discuter longtemps vu que vous allez les faire taire à tout jamais !!!

Donc comme prévu vous prenez les 2 Gemmes de Résonance sur le cadavre du chef ainsi qu'un journal contenant les notes de Raleth Heldri sur Kagrumez 📖.

A ce propos vous avez sûrement dû voir le cadavre de ce Dunmer à l'extérieur des Ruines ... Les maraudeurs ont dû le tuer !

Dans cette grande salle, vous voyez une sorte de piédestal sur lequel sont creusés 9 trous. À votre gauche, sur une grille fermée, vous observez le même schéma sur lequel 2 trous sont illuminés. C'est donc pas compliqué ! Placez les 2 Gemmes de Résonance au même endroit sur le piédestal pour ouvrir cette grille :-)

Bon certes une horde de machines dwemers déboulera pour vous mettre en pièce mais ça n'est qu'un détail XD

Ne vous inquiétez pas, les 2 Gemmes de Résonance utilisées reviendront automatiquement dans votre inventaire. Vous pouvez donc ouvrir les deux grilles suivantes de la même façon (la deuxième nécessitera 3 Gemmes et la troisième, 4 Gemmes). En chemin, vous rencontrerez une araignée et une sphère dwemers inébranlables qui ne vous attaqueront pas. Vous pourrez même leur parler ! Elles ne vous répondront que par sifflement mais malheureusement vous ne pourrez pas leur demander de vous suivre :-)

Puis tout au fond de la Ruine, vous arriverez enfin devant le trésor des lieux : l'Arc Noir du Destin, un artefact ! Cet arc dwemer noir est aussi rapide qu'un arc en verre avec une vitesse de 0,6250 (pour information, un arc dwemer classique est plus lent avec une vitesse de 0,7500).

NOM	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIO.
Arc Noir du Destin	50 % de chance pour chaque caractéristique d'absorber 25 points de santé, de vigueur et/ou de magie	22	10	13	270	1 ébonite raffinée

5.4 - Les Pierres Sacrées

Une fois les Pierres Sacrées des Skaals libérées de l'emprise de Miraak, vous pourrez vous y recueillir pour bénéficier d'un pouvoir :

PIERRE	POUVOIR
Pierre de l'Arbre	Racine de Puissance Réduit de 75 % le coût des sorts pendant 60 secondes Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de l'Arbre

Pierre de la Bête	<p align="center">Conjuration d'Ours-Garou</p> <p align="center"><i>Invoque un ours-garou pendant 60 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur</i></p> <p align="center"><i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de la Bête</i></p>
Pierre de l'Eau	<p align="center">Eaux de vie</p> <p align="center"><i>Restaure 220 points de santé à tous les personnages proches du lanceur</i></p> <p align="center"><i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de l'Eau</i></p>
Pierre du Soleil	<p align="center">Eruption Solaire</p> <p align="center"><i>Une violente explosion de 100 points centrée sur le lanceur</i></p> <p align="center"><i>Plus les cibles sont proches, plus elles subissent de dégâts</i></p> <p align="center"><i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre du Soleil</i></p>
Pierre de la Terre	<p align="center">Os de la Terre</p> <p align="center"><i>Annule 80 % des dégâts physiques subis par le lanceur pendant 30 secondes</i></p> <p align="center"><i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre de la Terre</i></p>
Pierre du Vent	<p align="center">Vent du Nord</p> <p align="center"><i>Inflige 20 points de dégâts de glace aux cibles pendant 10 secondes</i></p> <p align="center"><i>Sort à usage unique, doit ensuite être renouvelé à la Pierre du Vent</i></p>

Vous avez sûrement remarqué que le sort de la Pierre du Vent n'est pas le même que celui que vous avez dans le jeu ! En effet, dans votre partie, il est écrit *Les cibles subissent 20 points de dégâts de glace pendant 10 secondes, ainsi que des dégâts de vigueur*. C'est une fois de plus un problème de codage des développeurs. Je vous ai mis dans ce tableau le sort que vous aurez dû avoir.

5.5 - Les Nirnroots géantes

Je ne vous indique pas ici une quête mais simplement un endroit à visiter ^^

Frossel est une grotte tout au nord de Solstheim ; et près de Frossel, il y a deux îles. Celle qui nous intéresse est la plus au nord. Ici pousse des Nirnroot géantes !!! C'est plutôt curieux alors je tenais à vous le montrer ^^



D'ailleurs vous y trouverez même le cadavre d'un alchimiste !

6 - LES LIVRES NOIRS

6.1 - L'heure du changement

Ce livre noir se trouve dans la Mine de Corberoc. En le lisant, vous serez téléportez dans Apocrypha, Plan du Prince Daédrique Hermaeus Mora.

Hermaeus vous accueille dans ce lieu étrange rempli de livres. Vous avez soif de connaissance ? Alors vous allez être servis !!!

Vous allez alors déambuler au milieu de millions de livres et pour ouvrir les grilles, vous devrez activer des sortes de plantes en pot appelées Scryes. Quelques quêtes vous barreront la route ... en vain comme d'hab !

Duis dans la dernière salle, un Rôdeur Justicier très impressionnant vous donnera un peu de fil à retordre.

Enfin, vous pourrez lire le Livre Noir intitulé *L'heure du changement* et obtenir un des 3 pouvoirs suivants :

- La Sagesse de l'Erudit : La lecture des livres de compétences vous rapporte un point de compétence supplémentaire.

- La Sagesse du Compagnon : Vos attaques, cris et sorts de destruction ne touchent pas vos acolytes en combat.
- La Sagesse de l'Amant : Infligez 10 % de dégâts supplémentaires et obtenez 10 % de remise auprès des personnages de sexe opposé.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez à Solstheim.

Vous devez choisir un seul des 3 pouvoirs proposés mais si vous le souhaitez, vous pourrez le changer à tout moment ! En effet, pour revenir dans ce lieu, relisez votre Livre Noir et le tour est joué ^^

6.2 - Le crépuscule caché

Ce Livre Noir se trouve dans la tour Telvanni de Maître Néloth, dans une petite pièce à l'étage fermée à clé. Vous recevrez la clé en récompense de la quête *Question d'intendance*. En le lisant, vous serez téléportez dans Apocrypha, Plan du Prince Daédrique Hermaeus Mora, que vous avez déjà parcouru auparavant, vous ne serez donc pas dépaysé ^^.

Dans le Chapitre II du livre, vous ramasserez un Livre de Sort qui vous apprendra à conjurer un Quêteur.

Dans le Chapitre III, téléportez-vous d'abord vers le Chapitre V pour activer une Scrie, puis revenez vers le III pour repartir vers le IV.

Ensuite, dirigez-vous vers le Chapitre VII pour activer une autre Scrie, puis revenez vers le IV pour vous téléporter vers le VIII, votre dernier Chapitre.

Les ponts seront abaissés, vous serez accueilli par un Quêteur et 2 Rôdeurs. Enfin, vous pourrez lire le Livre Noir intitulé *Le crépuscule caché* et obtenir un des 3 pouvoirs suivants :

- Le Supplice de Mora : Invoque un cercle de tentacules rampants qui dure 30 secondes et empoisonne les ennemis qui pénètrent à l'intérieur.
- L'Étreinte de Mora : Fige la cible entre Oblivion et Tamriel pendant 30 secondes et la rend invulnérable à tous les dégâts.
- La Bénédiction de Mora : Restaure la totalité de votre Santé, votre Magie et votre Vigueur.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez à Tel Mithryn.

6.3 - Le régent au teint jaune

Maître Néloth a localisé ce Livre Noir dans le Tertre de Blanchecrêtre.

Le tertre est jonché de cadavre et de nombreuses araignées y ont élu domicile (albinos et de feu). Certaines d'entre elles sont même capables de contrôler les Ravageurs !!! Vous les verrez déambuler tels des zombies, une araignée sur le dos !!!

Moï qui ait une bel phobie de ces sales bestioles à 8 pattes, le fait de les voir sur le dos des PNJs m'a fait frissonner ... >

Vous continuez dans le Sanctuaire de Blanchecrêtre où vous serez attaqué par Merilar Rendas ... Cette Dunmer vous agresse avec une araignée dans chaque main !!!!

Me balancer des araignées à la figure !!! Me suis réfugiée sous mon bureau XD

Vous ramassez sur son cadavre son journal 📖, une clé d'une cage, et des araignées comme munitions de lancer. Dans la cage située plus loin, vous trouvez le cadavre de son frère Servos Rendas ; vous pouvez aussi lire son journal 📖.

Dans la cage, sur une table est posée une machine d'imprégnation. En lisant le rapport d'expériences sur les araignées 📖 vous comprenez que Servos fabriquait des araignées comme arme de lancer, comme celles utilisées par sa sœur sur vous !

Je vais vous mettre ici toutes les combinaisons possibles que vous pouvez effectuer avec cette machine. D'ailleurs, elle possède trois chambres d'imprégnation mais vous pouvez mettre vos ingrédients dans n'importe quelle chambre. Ensuite, activez l'interrupteur pour engendrer vos créations :-). Dernière précision, pour chaque pierre précieuse utilisée, si vous la remplacez par une identique parfaite (exemple un rubis parfait à la place d'un rubis simple), vous recevrez deux exemplaires de l'araignée créée au lieu d'un ^^

TYPE D'ARAIGNÉE	INGRÉDIENTS	EFFETS
Araignée de feu explosive	Rubis Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée enflammée	Rubis Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée enflammée infligeant des dégâts de feu aux ennemis qui s'approchent d'elle
Araignée de feu sauteuse	Rubis Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée de feu sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée de glace explosive	Saphir Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée glaciale	Saphir Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée glaciale qui inflige des dégâts de glace aux ennemis s'approchant de trop près
Araignée de glace sauteuse	Saphir Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée de glace sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée de foudre explosive	Améthyste Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée foudroyante	Améthyste Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée foudroyante qui inflige des dégâts de foudre aux ennemis s'approchant de trop près
Araignée de foudre sauteuse	Améthyste Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée de foudre sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée venimeuse explosive	Émeraude Abdomen d'araignée albinos endommagé	Envoie au sol une araignée morte qui explose quand un ennemi s'approche de trop près
Araignée envenimée	Émeraude Tas de sel Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée envenimée qui empoisonne les ennemis s'approchant de trop près
Araignée venimeuse sauteuse	Émeraude Abdomen d'araignée albinos	Envoie au sol une araignée venimeuse sauteuse qui se jette sur les ennemis proches et explose après avoir atterri près d'eux
Araignée luisante	Champignon luisant Abdomen d'araignée albinos	Engendre une araignée luisante qui vous suit Ne peut être engendrée qu'une fois
Araignée télépathe	Gemme spirituelle Abdomen d'araignée albinos	Les créatures et personnages auxquels cette araignée s'accroche se battent à vos côtés pendant 30 secondes
Araignée huileuse	Huile dwemer Abdomen d'araignée albinos	Engendre une araignée qui sécrète une huile inflammable lorsqu'elle se sent menacée
Araignée porteuse	Farine d'os Abdomen d'araignée albinos	Engendre une araignée qui peut être utilisée pour transporter des objets Ne peut être engendrée qu'une fois

De nombreuses géode de Rubis et tous les cadavres des araignées albinos que vous aurez tués vous permettront de fabriquer quelques araignées de feu sauteuses ^^

Vous poursuivez dans la salle suivante où le Prêtre-Dragon Dukaan attend d'être tué :-D ; et vous ramasserez sur ses restes son Masque, qui est un artefact !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR	AMÉLIORATION
Dukaan	Courroux de Zahkriisos <i>Augmente la résistance à la glace de 50 % et les dégâts des sorts de glace de 25 %</i>	23	9	500	1 ébonite raffinée

Vous remarquerez une petite erreur d'inversion faite par les développeurs sur le nom de l'enchantement du masque : celui de Zahkriisos possède le nom de l'enchantement du masque de Dukaan et inversement. Mais les enchantements proprement dits sont bien ceux-là ^^

Vous apprenez un des Mots de Puissance du cri Cyclone.

Le Livre Noir intitulé *Le régent au teint jaune* est en face du Mur des Mots, en le lisant, vous serez téléporté sur Apocrypha.

Dans cette partie d'Apocrypha, l'obscurité vous provoquera des dommages et fera baisser votre Santé. Donc plusieurs solutions s'offrent à vous : vous courez et vous vous soignez régulièrement, vous utilisez les halos de lumière pour avancer ou vous lancez simplement le sort d'illumination.

Lorsque vous arriverez près du lire le Livre Noir, vous pourrez choisir un des 3 pouvoirs suivants :

- Quêteur de puissance : Améliore de 10 % l'efficacité des compétences de combat.
- Quêteur de sorcellerie : Réduit de 10 % la consommation de magie des sorts. Améliore de 10 % la puissance des enchantements.
- Quêteur d'ombre : Améliore de 10 % l'efficacité des compétences de furtivité.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans le Sanctuaire de Blanchecrête.

6.4 - Les légendes inconnues

Maître Néloth a localisé ce Livre Noir dans la Grotte de Benkongerike. Cette grotte est peuplée de Riekels et vous progresserez très facilement.

Vous accéderez ensuite vers la grande salle de Benkongerike. Une clé sur un socle vous permettra de continuer sans crocheter les serrures. Et vous y apprendrez un des Mots de Puissance du Cri Cyclone ^^

Lorsque vous trouverez le Livre Noir intitulé *Les légendes inconnues*, vous serez comme toujours téléporté vers Apocrypha.

Votre but se trouve dans le chapitre V, dans lequel vous trouverez le livre et pourrez choisir un des 3 pouvoirs suivants :

- Marché noir : Invoque un marchand drémora pendant 15 secondes.
- Serviteur dévoué : Invoque un majordome drémora pour porter vos objets excédentaires pendant 15 secondes.
- Savoir du barde : Invoque des instruments spectraux qui jouent pour vous pendant 300 secondes.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans la grande salle de Benkongerike.

6.5 - Filament et filigrane

Le Livre Noir est dans le Tertre de Kolbjorn et n'est accessible qu'après avoir vaincu Ahzidal lors de la quête intitulée *Sorti de terre*. Pour le trouver, il faut passer par le sarcophage situé au fond de la pièce où vous avez occis le malotru !

Et comme d'habituuuuuuudeuuu, vous lisez le Livre Noir intitulé *Filament et filigrane*, vous serez téléporté vers Apocrypha !

À la fin de votre petite pérégrination vous aurez à choisir entre un des 3 pouvoirs suivants :

- Secret de force : Les attaques puissantes ne consomment pas de vigueur pendant 30 secondes.
- Secret d'arcane : Les sorts ne consomment pas de magie pendant 30 secondes.
- Secret de protection : Pendant 30 secondes, réduit de moitié les dégâts de toutes les attaques physiques et de la plupart des attaques magiques dont vous êtes la cible.

Ensuite en activant à nouveau le Livre Noir, vous reviendrez dans le Tertre de Kolbjorn.