

LES QUÊTES SECONDAIRES DE DAWNGARD

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

Dernière mise à jour le 16 Mai 2013

J'ai répertorié ici les quêtes secondaires de l'extension Dawngard qui peuvent se faire quelque que soit la faction que vous avez choisie : Garde de l'Aube ou Vampire ^^

SOMMAIRE

- 1 - Les quêtes dans Bordeciel
 - Perdue dans les âges
 - La chirurgienne
- 2 - Les quêtes dans le Cairn de l'Âme
 - L'impatience d'un saint
 - Invoquer Arvak
 - Le Faucheur
 - Le Faucheur
- 3 - Les quêtes dans le Val Oublié
 - Quête des livres du Val oublié

1 - BORDECIEL

1.1 - Perdue dans les âges

Vous trouverez le livre intitulé *Les Guerres de l'Aethérium* dans le Fort de la Garde de l'Aube ou dans le Château Volkihar. Le lire déclenchera l'objectif de fouiller les Ruines Dwemers d'Arknghthamz.

Sur place, vous entendrez une voix qui vous conseillera de partir ... Mais évidemment que vous n'en faites qu'à votre tête sinon la quête ne va pas se résoudre toute seule LOL

La voix est celle de Katria, un ou plutôt une fantôme ... Si du moins il est raisonnable de penser qu'un fantôme soit sexué. Non ? Oui ? Bon je ramasse les copies dans une heure !

Katria est écoeuvée, Taron Dreth était son apprenti ; il lui a volé toutes ses recherches pour écrire le livre *Les Guerres de l'Aethérium* ! Elle est (bêtement) morte ici, à Arknghthamz sans avoir pu terminer l'œuvre de sa vie : trouver la Forge d'Aethérium. Et si vous l'aidez ?

Vous devez d'abord atteindre le sommet de la Ruine Dwemer et pour commencer, vous devrez jouer les funambules sur les gros tuyaux dwemers ^^ . D'ailleurs vous passerez très vite à côté du corps de Katria ; prenez son journal , il vous sera très très utile !

D'après les explications de Katria cette cité dwemer était la mieux conservée de Bordeciel ... Jusqu'à ce qu'elle soit détruite par un tremblement de terre ... Que Katria aura elle-même déclenché en se trompant dans la résolution d'une énigme !!! C'est donc cet énorme tremblement de terre qui l'a tuée !

En avançant dans les ruines Katria vous montrera un Résonateur Cinétique. Ce sont des dispositifs qui, lorsque qu'on les frappe avec une arme, émettent un son qui déclenche un mécanisme, le plus souvent l'ouverture d'une porte.

N'oubliez pas de ramasser l'arc dwemer de Katria appelé Zéphyr ! Cet arc unique est resté en équilibre sur un tronc d'arbre déchiré :

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
Zéphyr	Tire 30 % plus vite qu'un arc classique	Infini	10	12	550	1 lingot de métal dwemer

Vous arrivez ensuite devant une porte fermée par une serrure harmonique. Pour l'ouvrir, il vous faut frapper les Résonateurs dans le bon ordre ... Car à la moindre erreur, un piège se déclenche !

Et ce piège n'est autre que le fameux tremblement de terre qui a tout détruit et tué Katria !!!

Le journal de Katria et le morceau de papier trouvé sur le corps de l'aventurier vous indiqueront les trois premiers Résonateurs à actionner. Les deux autres sont : celui en haut à droite puis celui du milieu.

Si vous vous trompez, vous ne déclencherez pas un autre tremblement de terre, mais des machines dwemers diverses viendront juste (tenter de) défendre les lieux :-)

Enfin, vous avez accès au premier Fragment d'Aéthérium ! Youpi ^^ Katria vous explique que ce fragment fait partie d'une clé d'Aéthérium qui ouvre la Forge qu'elle recherche tant ! Et il y en a trois autres : au Croisement de Gentfond, dans les Ruines Dwemers de Raldbthar, ainsi que dans celles de Mzulft.

Je ne vous détaille pas le cheminement jusqu'aux Fragments d'Aéthérium car c'est assez simple dans l'ensemble. Sachez juste que vous devrez enlever divers objets coincés dans les engrenages à Raldbthar pour continuer votre exploration ^^ (et qu'il y en a un sous l'eau !!!!)

Le dernier lieu à visiter, celui où vous attend la Forge est dans les Ruines Dwemers de Bthalt : insérez les quatre Fragments dans le mécanisme, ils se souderont entre eux et feront apparaître un ascenseur qui descendra vers la Forge d'Aéthérium !

La vapeur vous empêche de voir : actionnez les vannes pour fermer l'arrivée de vapeur ... Ce qui fera venir quelques machines dwemers (araignées, sphères). Puis le Forgeron arrivera défendre les lieux : c'est un Centurion Dwemer cracheur de lave ... Plutôt impressionnant mais facilement occis par mon abileté à l'arc XD

C'est ensuite à vous que revient l'honneur d'utiliser la Forge d'Aéthérium :-D. Vous trouverez toutes les matières premières nécessaires dans un coffre.

Vous aurez donc la possibilité de forger UN SEUL objet parmi les trois artefacts suivants ; il vous faut donc bien choisir ^^

NOM	MATÉRIAUX	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMMAGES ou ARMURE	VAL.	AMELIOR.
Bouclier d'Aéthérium	Symbole d'Aéthérium 4 lingots de métal dwemer 2 malachites raffinées	Les ennemis touchés par ce bouclier prennent une forme d'aéthérium pendant 15 secondes, les rendant incapables d'attaquer ou d'être attaqués	/	12	26	2 000	1 lingot de métal dwemer
Bâton d'Aéthérium	Symbole d'Aéthérium 2 lingots de métal dwemer 2 ébonites raffinées 1 lingot d'or	Invoke une araignée ou une sphère dwemer pendant 60 secondes à l'endroit visé par le lanceur	13	8	0	1 000	/
Couronne d'Aéthérium	Symbole d'Aéthérium 2 lingots de métal dwemer 2 saphirs parfaits 2 lingots d'or	Garde la mémoire de la dernière Pierre dressée que vous avez tenue en main, vous offrant ses effets en plus de ceux de votre pierre actuelle	/	2	0	2 250	1 lingot de métal dwemer

Comme toutes les couronnes, la Couronne d'Aéthérium ne possède pas de valeur d'armure et pourtant elle peut être améliorée par un lingot de métal dwemer ! Inutile de vous dire que c'est complètement absurde de le faire !!

Katria peut enfin reposer en paix ... :-)

1.2 - La chirurgienne

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.

En interrogeant les aubergistes au sujet des rumeurs, on vous parlera de quelqu'un, à Faillaïse, capable de modifier vos traits, de vous donner un autre visage ...

Cette personne en question est Galathil, vous la trouverez à la Souricière. Et contre 1 000 po, vous pouvez lui demander de ... re-sculpter votre visage.

Vous aurez donc accès aux mêmes menus qu'en début de jeu lorsque vous aviez créé votre personnage, si ce n'est que vous ne pouviez modifier que votre visage, et non pas votre nom ni votre Race par exemple.

Galathil étant à la Souricière, vous devrez donc faire partie de la Guilde des Voleurs pour y accéder !

2 - LE CAÏRN DE L'ÂME

Le Caïrn de l'Âme est un endroit à la fois splendide et oppressant. Je vous ai fait une carte maison sur laquelle j'y ai répertorié les endroits importants :



2.1 - L'impatience d'un saint

À l'est du Caïrn de l'Âme, vous rencontrerez une âme prénommée ... Jiub.

Et là, mon cerveau s'est activé direct ! Et je me suis dit : "Jiub ... Jiub ... Mais pourquoi je connais ce nom ?"

Il se présente : Je suis Jiub. Certains m'appellent Saint Jiub. D'autres m'appellent Jiub l'Éradicateur. Peut-être avez-vous entendu parler de moi ? Et il raconte son histoire ...

Et plus je lisais son histoire, plus je souriais ... Jen ai limite versé ma chétive larme de bonheur :^-)

Les joueurs de Morrowind auront comme moi un beau moment de nostalgie !

Ce Dunmer était un accro au Skouma et pour pouvoir se payer sa came, il avait accepté un contrat d'assassinat contre un noble de la Grande Maison Rédoran. Sauf que pas de bol pour lui, un assassin de la Morag Tong l'avait devancé et avait eu la bonne idée d'appeler la Garde Impériale au moment de s'enfuir !!! Jiub fonçait tête baissée vers ce piège ... Il s'est donc fait prendre aussi bêtement qu'on prend une cuite si on boit trop gné ôO. Il fût donc jugé pour meurtre, et jeté dans un navire impérial en direction de la prison de Vivec !

Ça y est ? Les joueurs de Morrowind commencent à se souvenir ? Mais oui ! C'est bien ça ! Jiub est le tout premier PNJ du jeu Morrowind qui vous accompagne dans ce navire impérial ! Comme vous, c'est un prisonnier, sauf que lorsque vous faites escale à Seyda Nihyn, c'est parce que vous y serez libéré ! Lui continuera la route (enfin plutôt la mer lol) jusqu'à Vivec où il sera placé en prison. Souvenez-vous de ses paroles : *Réveillez-vous. Ah, bien ! Vous étiez en train de rêver. Quel est votre nom ? Même la tempête de la nuit dernière n'a pas réussi à vous réveiller. J'ai entendu dire que nous étions arrivés en Morrowind. Je suis sûr qu'ils vont nous libérer. Silence, voilà le garde.* ^^

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, sachez que c'est le 3ème opus des Elder Scrolls. L'aventure se passe en Vvardenfell, une grande île appartenant à Morrowind, province de Tamriel située à l'est de Bordeciel. L'aventure démarre comme tous les Elder Scrolls : vous êtes un prisonnier qui se retrouve malgré lui être l'élu, à savoir le Nérévarine, comme vous êtes le Dovahkiin dans Skyrim. Voici une photo de Jiub modélisé dans Morrowind puis dans Skyrim :



Une fois sorti de prison, Jiub décida de changer de vie, de devenir quelqu'un de bien vis-à-vis des habitants de Morrowind : et c'est grâce à lui que les Braillards des Falaises furent TOUTS éradiqués de l'île !!!

Dans ces explications, Jiub parle du Çourse-Falaise, alors que dans Morrowind, cet oiseau de malheur nommé Cliff Racer en anglais avait été traduit Braillard des Falaises, ce qui n'était pas une si mauvaise traduction vu le cri strident de ce volatile ! Et voici l'affreux jojo :



Grâce à cet exploit (et si vous saviez comme j'avais tenté la même chose en vain à l'époque où je jouais à ce jeu !!!), les habitants de Morrowind le surnommèrent Saint Jiub ! C'est alors qu'il eut la fâcheuse idée de raconter son épopée en l'écrivant en 26 volumes : *La Naissance et le Déclin de Saint Jiub l'Éradicateur : Héros de Morrowind et Sauveur des Dunmers* ... Si c'est pas un peu mégalo ça ...

Pour cela, il quitta Morrowind pour aller s'installer à Kvatch, une ville paisible de la province de Cyrodiil. Et il était tranquillement en train d'écire qu'un groupe de Drémora envahirent la ville ! Et plusieurs prirent d'assaut les maisons de la ville dont celle de Jiub ... Puis un Drémora utilisa une sorte d'étrange cristal noir et l'instant d'après il s'est retrouvé ici, dans le Cairn de l'Âme !

Les Drémoras sont des Daédras à l'apparence humanoïde servant le Prince Daédrique Mérunès Dagon. On croise certains d'entre eux dans Bordeciel. Mais ils sont très présents dans les jeux Morrowind et Oblivion. Ils peuvent être des guerriers au corps à corps ou des mages nécromanciens et c'est sûrement un de ces mages qui captura l'âme de Jiub dans une gemme spirituelle noire ...

Ainsi Jiub mourut lors de la bataille de Kvatch, première ville de Cyrodiil à avoir été envahie par l'armée daédrique de Mérunès Dagon ... Moment phare du jeu Oblivion !

Sauf qu'il est écoeuré car il était en train d'écrire le second volume de son autobiographie ! Il ne veut pas que son travail ne voit jamais le jour ni que son nom soit oublié ... Retrouver les notes de son premier tome lui permettrait d'écrire le second ! Il vous demande donc de rechercher ses notes dispersées dans le Cairn de l'Âme : il y a en tout 10 pages à trouver. Sur la carte faite maison, j'ai placé les numéros des pages en turquoise (voir plus haut la carte).

Lorsque vous lui ramenez les pages, il les relie entre elles pour vous donner le premier volume de *l'Opus de Saint Jiub* 📖.

Dans son livre, il parle du Course-Falaïse traduit dans Morrowind par Braillard des Falaïses, mais on en a déjà parlé, et du Chevase. Les Chevase a été traduit dans Morrowind par Echassier des Marais. Ce sont des sortes d'insecte géant aux très longues pattes (une vingtaine de mètre de haut ... sissi ^^). On s'en servait pour voyager de ville en ville. Sur la photo vous voyez que leur carapace est aménagée pour recevoir plusieurs voyageurs et qu'il y a même comme une sorte de poste de pilotage ! C'est pourquoi cet animal n'est pas une monture individuelle comme le laisse entendre Jiub dans son livre. Son nom originel est Silt Strider qui se traduit par Marcheur des Marais.



En voyant la bestiole, vous comprenez que c'est légèrement improbable que son chevase puisse courir au grand galop à la poursuite des Course-Falaïse !!!

Petit aparté pour ceux qui possède l'extension Dragonborn. Près de la ville de Tel Mithryn, vous trouverez le dernier de cette espèce. Cet animal a été traduit Marambleur. Son soigneur est Revus Sarvani et il prend soin de sa "vieille Poussière" qu'il a recueillie à l'état de larve peu de temps après l'explosion du Mont Écarlate.

*Enfin, pour terminer mon petit exposé sur cet étonnant personnage. Les joueurs d'Oblivion auront pu entendre une conversation qui disait : **Il y a de nombreux morts dans la contrée des Dunmers. Même saint Jiub, qui a débarrassé Vvardenfell des braillards des falaïses, aurait succombé aux hordes de Daedras.***

Pour vous remercier de vos efforts, Jiub vous offre son Médaillon, qui est unique :

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Médaille de Saint Jiub	Baiser de Saint Jiub <i>La capacité de port augmente de 50 points Augmente votre vigueur de points</i>	500

2.2 - Invoquer Ārvak

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Soul Cairn Horse 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".

Vous rencontrerez une âme dans le Cairn de l'Âme appeler un certain Ārvak. Il s'avère qu'Ārvak est son cheval ! Il vous demande de le retrouver car la pauvre bête ne mérite pas de rester dans cet endroit hostile :-)

Le crâne d'Ārvak est sur un piédestal, sous un autel à l'est du château dans lequel Valerica est enfermée. Après l'avoir ramener à son maître, celui-ci vous apprendra le sort d'invocation de son cheval !

Ārvak peut être invoqué aussi bien dans le Cairn de l'Âme comme dans Bordeciel. Tant que vous êtes sur son dos, il vous emmènera où bon vous semble. Mais lorsque vous descendrez de selle, il vous suivra jusqu'à disparaître au bout de 60 secondes.

2.3 - Le Faucheur

Cette quête n'a ni nom, ni objectif. D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plutôt un événement qui se déclenche après une action précise.

Au sud-est du Cairn de l'Âme, vous trouverez un bâtiment qui est le Repaire du Faucheur. À l'intérieur, un réceptacle est posé en plein milieu de la pièce. Vous devez trouver trois fragments de Gemme de Faucheur et les placer dans ce réceptacle afin de l'invoquer ! Je vous ai mis l'emplacement des fragments en jaune sur la carte plus haut. Vous les trouverez toujours dans un coffre.

Le Faucheur ne sera pas très content ... Le tuer ne vous apporte rien si ce n'est 3 gemmes spirituelles noires et un cœur de Daédra. Mais ce mort-vivant ayant un skín unique, ça vaut le coup de le voir !



2.4 - Morven Stroud

Le véritable nom de cette quête dans le Création Kit est "Marchand de vides d'âme du Cairn de l'âme" mais comme il ne s'affiche pas sur votre journal de quête et que cette quête ne possède pas d'objectifs, je me suis permise de le raccourcir :-)

Morven Stroud déambule à droite du rempart lorsque vous venez des Ruines de Volkíhar. Cette âme fût autrefois un marchand ... Et ça tombe bien il lui reste quelques objets à vendre ! Sauf que l'or ne lui sert plus à rien ! Par contre, les vides d'âme lui seront bien plus utiles ! Si vous lui en apportez 25, il vous autorisera à fouiller son chariot pour y récupérer une hache, une épée, une pièce d'armure lourde, une pièce d'armure légère ou un livre de sort.

Les vides d'âme sont des sortes de champignons tubulaires qui poussent dans le Cairn de l'Âme ; ils ont la particularité d'interrompre les effets de la ponction d'âme pendant 10 secondes.

Les types d'armes ou de pièces d'armure sont aléatoires (vous pouvez recevoir du fer comme du daédrique) et enchantées de façon, là aussi, aléatoire.

3 - LE VAL OUBLIÉ

Le Val Oublié paraît immense mais il est en fait très facile de s'y orienter. Cependant voici une carte faite maison pour vous aider à trouver les points importants du lieu ^^



3.1 - Quête des livres du Val oublié

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".

Quatre livres inconnus numérotés volumes I, II, III et IV sont disséminés dans le Val Oublié. Ces livres anciens sont écrits en langues falmer.

C'est Urag gro-Shub, le bibliothécaire de l'Arcanèum de l'Académie de Fortdhiver, qui sera intéressé de les avoir. C'est pourquoi il vous les achètera pour 1 000 po chacun et vous offrira en plus une version traduite des livres ^^

Voici la liste des livres traduits :

- Le livre inconnu, volume I est le livre intitulé *Les Trahis* 📖
- Le livre inconnu, volume II est le journal de Mirtil Angoth (nécessite l'Émeraude Parangon)
- Le livre inconnu, volume III est le journal de Faire Agarwen 📖
- Le livre inconnu, volume IV est le livre intitulé *Toucher le ciel* 📖

3.2 - Les parangons

Cette quête possède ni titre (je l'ai donc inventé) ni d'objectif ... D'ailleurs ça n'est pas vraiment une quête mais plus une sorte d'événement.

Des Géants de Glace ont élu domicile dans le Val Oublié. Chacun d'entre eux possède une pierre précieuse rare : un Parangon. Sur la carte, je vous ai mis ces endroits où trouver ces Parangons.

Ensuite, chaque Parangon peut être utilisé sur un piédestal situé près de la Plateforme de Paragon : un portail s'activera vous permettant de visiter un endroit caché du Val Oublié et donc de récupérer divers trésors et même un artefact !

Voici le détail :

- Le Parangon Améthyste ouvre un portail vers la Caverne de Sombrechute où vous attendent des trésors.
- Le Parangon Diamant ouvre un portail vers la Fissure Glaciale où vous attendent des trésors.
- L'Émeraude Parangon ouvre un portail menant au Cap du Val Oublié. C'est ici que vous trouverez le volume II du Livre Inconnu.
- Le Rubis Parangon se récupère sur un Géant de Glace qui se cache dans le Sanctuaire Intérieur. Vous devrez déposer votre Pichet sur un Autel afin d'ouvrir une porte dissimulée dans le mur. Ce Parangon vous permettra d'ouvrir un portail menant à la forêt du Val Oublié tout au nord. Vous y rencontrerez un Falmer Belliqueux qui porte un autre artefact d'Auriel ... Son Bouclier !

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bouclier d'Auriel	Permet d'absorber l'énergie des attaques bloquées pour la restituer avec une frappe puissante	14	32	750	1 pierre de lune raffinée

- Le Saphir Parangon ouvre un portail vers une partie du Sanctuaire Intérieur où se trouvent de nombreux trésors.

Ainsi les deux parangons importants sont l'émeraude et le rubis ^^