

LE TEMPLE DES NEUF DIVINS

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

Dernière mise à jour le 17 Juillet 2013

La plupart des habitants de l'Empire vénère les Neuf Divins. Voici le détail des Neuf :

- Akatosh, le Dragon du Temps, est le premier Dieu à avoir émergé du Lieu de Commencement. C'est le Dieu principal du Panthéon des Neufs.
- Dibella est la Déesse de la Beauté, très vénérée en Cyrodiil.
- Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.
- Zénithar, Dieu des Marchands et saint protecteur des affaires et du commerce, est la divinité de la richesse, de la communication et de tout ce qui a attrait au travail et aux échanges commerciaux.
- Mara, Déesse de l'Amour, est la Déesse Mère, protectrice de la terre et source de la compassion des mortels.
- Stendaar, Dieu de la Justice et de la Compassion, est le saint protecteur de ceux qui rendent la justice et de ceux qui savent pardonner. Il est également le saint protecteur de la Légion Impériale.
- Kynareth, Déesse de l'Air, est la divinité des cieux, des vents, des éléments et des esprits invisibles du royaume des airs. Elle est également la sainte protectrice des marins et des voyageurs.
- Iulianios, Dieu de la Sagesse et de la Logique, est la divinité de la littérature, de la loi, de l'histoire, de la magie, de l'enchantement et de l'alchimie.
- Tiber Septim ou Talos, Dieu-Héros fondateur et protecteur de l'Empire. Il a conquis Tamriel donnant naissance à la fois au Troisième Empire et à l'Ère Troisième. Héritier du Trône Brisé, c'est le plus grand héros de l'humanité, protecteur des rois justes et de la société civilisée. Sous son aspect d'Ysmir, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête.

Cependant, le Culte de Talos est rigoureusement interdit en Tamriel depuis la signature du Traité de l'Or Blanc. C'est pourquoi aujourd'hui on ne parle plus du Culte des Neuf, mais du Culte des Huit Divins.

Talos étant originaire de Bordeciel, cette divinité était (et l'est toujours) très vénérée dans cette province.

Il y a 30 ans, le Thalmor, armée du Domaine Aldméri venant de l'Archipel de l'Automne et du Val-Boisé, s'est autoproclamé souverain légitime de Tamriel. Ils envahirent une bonne partie de Tamriel, à savoir l'Enclume et Cyrodiil : c'est le début de la Grande Guerre. Quatre ans plus tard, le Traité de l'Or Blanc conclut entre l'Empire et le Thalmor fut signé alors que le Thalmor était sur le point d'anéantir l'Empire. Le Thalmor s'est certes retiré de Cyrodiil et de l'Enclume mais en contrepartie, l'Empereur promit de bannir le Culte de Talos de Tamriel.

Aujourd'hui, en Bordeciel, de nombreux Nordique vénère Talos en secret et le Thalmor est toujours présent afin de faire respecter le Traité.

SOMMAIRE

- 1 - Les bénédictions des Neufs
- 2 - Kynareth - Les bienfaits de la nature
- 3 - Mara - Le livre d'amour
- 4 - Dibella - Le cœur de Dibella

1 - LES BÉNÉDICTIONS DES NEUF

Lorsque vous viendrez prier sur un des Autels, vous serez obligatoirement guéri de toute maladie et vous recevrez une bénédiction propre à chaque Divin. Vous ne pouvez recevoir qu'une bénédiction à la fois.

Je vous mets un endroit où vous pourrez trouver ces Autels bien que un de chaque se trouve au Temple des Divins de Solitude, sauf celui de Talos ; ce dernier sera installé uniquement si les Sombres tiennent la ville ^^

DIVIN	BÉNÉDICTION	LIEU
Akatosh	La magie se régénère 10 % plus rapidement pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins

Arky	Augmente votre santé de 25 points pendant 8 heures	Nécropole de chaque ville
Dibella	Éloquence +10 pendant 8 heures	Markarth Temple de Dibella
Julianos	Augmente votre magie de 25 points pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins
Kynareth	Augmente votre vigueur de 25 points pendant 8 heures	Blancherive Temple de Kynareth
Mara	Les sorts de guérison restaurent 10 % de santé en plus pendant 8 heures	Faillaise Temple de Mara
Stendarr	Parez 10 % de dégâts supplémentaires avec votre bouclier pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins
Talos	Le temps entre les cris diminue de 20 % pendant 8 heures	Vendeauve Temple de Talos
Zénithar	Les prix sont 10 % plus intéressants pendant 8 heures	Solitude Temple des Divins

2 - KYNARETH - LES BIENFAITS DE LA NATURE

A Blancherive, dans l'Auberge la Jument Pavoisée, vous entendrez peut-être Hulda vous parler du Vermidor, un arbre calciné au milieu du Quartier des Vents. Et si vous alliez parler à Danica Pure-Source, Prêtresse de Kynareth au sujet de cet arbre ?

Danica travaille au Temple de Kynareth ; elle vous explique que le Primarbor est l'Arbre le plus ancien de Bordeciel voire de Tamriel. Or le Vermidor est un descendant du Primarbor. Elle pense qu'un peu de sève de l'Arbre Mère réveillerait le Vermidor.

Cependant aucun métal ne peut inciser le Primarbor sauf une arme spéciale appelée Fléortie. Elle a été créée par les Harfreuses pour leurs sacrifices de Spriggans.

Vous récupérerez Fléortie au Rocher Orphelin. L'Harfreuse qui la possède est entourée de quelques mages Strix. Et c'est pas si simple que ça si votre personnage possède un petit niveau !

Après avoir récupéré la dague, Danica vous indiquera l'emplacement du Bosquet du Sanctuaire du Primarbor. Elle vous explique que vous devez utiliser Fléortie pour blesser l'arbre afin de récolter un peu de sève.

En montant vers l'Arbre Mère, vous serez bloqué par ses immenses racines : utilisez Fléortie pour les faire bouger !

Lorsque vous aurez prélevé de la sève, une horde de Spriggans commandée par leur Chef ne seront pas du tout mais alors pas du tout contents ^^

Grâce à vous Danica pourra guérir le Vermidor ! Et en remerciement, elle vous proposera ses services d'entraîneuse maître en Guérison :-)

Cependant il existe une autre solution bien plus simple. En effet, un certain Maurice Jondrelle, un pèlerin que vous trouverez au Temple, accepte de vous accompagner. Ce compagnon de fortune apposera sa prière contre le Primarbor pour récolter de la sève sans avoir à le blesser avec Fléortie et donc sans que les Spriggans ne se mettent en colère !!!! Ainsi tout se passe en douceur :-)

3 - MARA - LE LIVRE D'AMOUR

Dinya Balu est une Prêtresse de Mara au Temple de Mara de Faillaise. Si vous lui demandez de recevoir la bénédiction de Mara, Dinya vous explique qu'avant cela, vous devrez agir en Son Nom.

Vous allez donc répandre l'amûûûûûû dans Bordeciel :-D

Rougevite

Dinya vous cite sa première vision : Au pied de la gorge, une jeune femme... presque une petite fille... elle a en elle un amour volage qu'elle doit résoudre seule.

Rougevîte vit avec ses parents à Fort-Ivar. Et elle vous attendait ! Elle vous explique que Bassianus l'a demandée en mariage. Elle l'aime mais si elle l'épouse, ils déménageront à Faillaïse et son père ne le permettra jamais. Elle ne sait pas quoi faire !

Boti, la mère de Rougevîte, vous avoue qu'elle n'a rien contre Bassianus. Elle veut le bonheur de sa fille et s'ils désirent tous les deux partir pour Faillaïse, jamais elle ne les empêchera. Elle vous explique que si Bassianus veut quitter la ville, c'est parce qu'il a carrément peur de Jofthor, son mari ! Elle promet de calmer son mari s'ils partent.

Quant à Jofthor, le père de Rougevîte, il est plutôt dépité de toutes les histoires amoureuses de sa fille ! Avant Bassianus, elle était folle amoureuse de Klímmek ! Voilà pourquoi il ne croit pas à cette amourette ! Et s'il refuse qu'elle parte, c'est parce qu'il ne veut pas que Fort Ivar soit abandonnée par la jeune génération ...

A partir de là, c'est à vous de choisir le petit ami définitif et officiel de Rougevîte ! Soit vous parlez à Klímmek en l'encourageant à déclarer sa flamme à la belle, soit vous dites à Bassianus que Boti couvre leurs arrières et qu'ils peuvent s'enfuir pour Faillaïse ^^

Calcelmo et Faleen

De retour à Faillaïse, Dínya Balu vous dit ensuite : Les braises restent nichées dans la pierre... il leur suffit d'un peu de combustible pour s'enflammer et réchauffer tous ceux qui se trouvent autour.

Partez alors pour Markarth, au Château Cœur-de-Roche, afin de parler à Calcelmo. Ce vieux coquin voudrait bien faire n'golo n'golo dans le Musée Dwemer avec Faleen ! Mais la Huscarl du Jarl Igmund est une guerrière au caractère bien trempé et pas vraiment fleur bleue ... Du coup, Calcelmo est un peu ... comme un c** face à elle ... Un vieux bêta qui ne trouve pas de sujet de conversation !

Il vous demande de voir avec Yngvar le Chanteur qui la connaît bien pour savoir ce qui ferait plaisir à Faleen. Et vous apprenez contre toute attente que la belle aime les poèmes ! Yngvar vous écrit un joli poème 📖 pour 200 po.

La jolie Rougegarde sera touchée mais bon de là à faire froti-frota, faut pas pousser Dêpê non plus hein ! Elle vous donne une lettre 📖 à remettre à Calcelmo. Dans cette lettre, elle lui propose un rendez-vous ...

Calcelmo est tout fou ! Il se rue en courant très vite à son rendez-vous !

Alors je l'ai suivi car j'étais curieuse du dialogue entre les deux tourtereaux ... Sauf que dans ma partie, j'ai fait cette quête alors que Markarth est aux mains des Sombres : c'est donc Thongvor Sang-d'argent le Jarl. Calcelmo doit donc courir jusqu'au Palais Bleu de Solitude pour rejoindre sa belle (qui s'est réfugiée là-bas avec son Jarl Igmund) ... Et quelle déception ! Il s'est arrêté à la Mine de Kolskeggr où des Parjures l'ont attaqué. Il s'est défendu mais est reparti dans le sens opposé vers Markarth et la quête s'est achevée ici :-)

Rukí et Fenríg

De retour auprès de Dínya, cette dernière vous dit : il y a un dernier aspect que nous aimerions que vous exploriez, car un amour fort résiste aux tempêtes et survit même au-delà de la mort. Et elle vous donne une Amulette de Mara à porter.

Vous serez alors dirigé vers le Monument de Gjukur où vous attend le fantôme de Rukí. Elle cherche son mari Fenríg ; elle vous explique qu'il faisait partie d'un groupe commandé par Gjukur, mais elle ne l'aperçoit pas parmi tous les cadavres !

Le fantôme de Fenríg est en fait un peu plus loin de l'autre côté de la colline. Allez le chercher pour le guider auprès de sa femme !

Les deux époux sont enfin ensemble maintenant et pour toujours grâce à vous : leurs esprits peuvent enfin s'élever vers le ciel ... :-)

Vous avez su répandre et comprendre l'Amour béni de Mara. Vous recevez en récompense le pouvoir Agent de Mara qui vous octroie une résistance à la magie augmentée de 15 % ...

Peace and Love <3

4 - DIBELLA - LE CŒUR DE DIBELLA

Degaïne est un mendiant trainant dans les rues de Markarth. Si vous l'accostez, il vous parlera d'une représentation de Dibella en or qui se trouve dans le Temple de Dibella. D'après lui, cette statue vaut son pesant d'or et il vous offrira une part du gâteau (à savoir 150 po) si vous lui ramenez !

Pour info le Temple de Dibella est interdit aux hommes ;-)

Senna vous accueille dans le Temple ; elle vous explique que les Sœurs communiquent avec Dibella et qu'il ne faut pas les déranger.

Pour ma part, j'ai fait fi de ses recommandations et je suis entrée dans le Sanctuaire (serrure de niveau expert) ; j'ai marché discrètement, en longeant le mur, jusqu'à la statue pour la voler. Ensuite je suis revenue facilement grâce à une potion d'invisibilité. J'ai donné la statue à Degaïne puis je suis retournée voir les Sœurs de Dibella.

Sachez que si vous dérangez la cérémonie et disant à Hamal que vous êtes ici pour la statue, les Sœurs vous attaqueront et vous ne pourrez plus faire la quête !

Ainsi Hamal n'apprécie pas d'être dérangée. Mais au lieu de vous punir, elle vous demande d'aller chercher la future Sybille de Dibella, la dernière étant ... morte. Le Rite d'Exaltation qu'elles étaient en train d'accomplir avant que vous ne les dérangiez leur a permis de voir la future Sybille à Folpertuis.

Là-bas, vous rencontrerez le père de la future Sybille Enmon. Il est certes très honoré du nouveau statut de sa fille Ejotra mais il est surtout complètement affolé ! Les Parjures de la Tour Brisée sont venus l'enlever !

Il vous sera très simple de retrouver la jeune fille et de la ramener au Temple à Markarth.

Hamal vous dira de prier sur l'Autel de Dibella pour recevoir sa bénédiction. C'est en fait un pouvoir appelé Agent de Dibella qui vous permet d'infliger davantage de dégâts physiques aux personnes du sexe opposé !