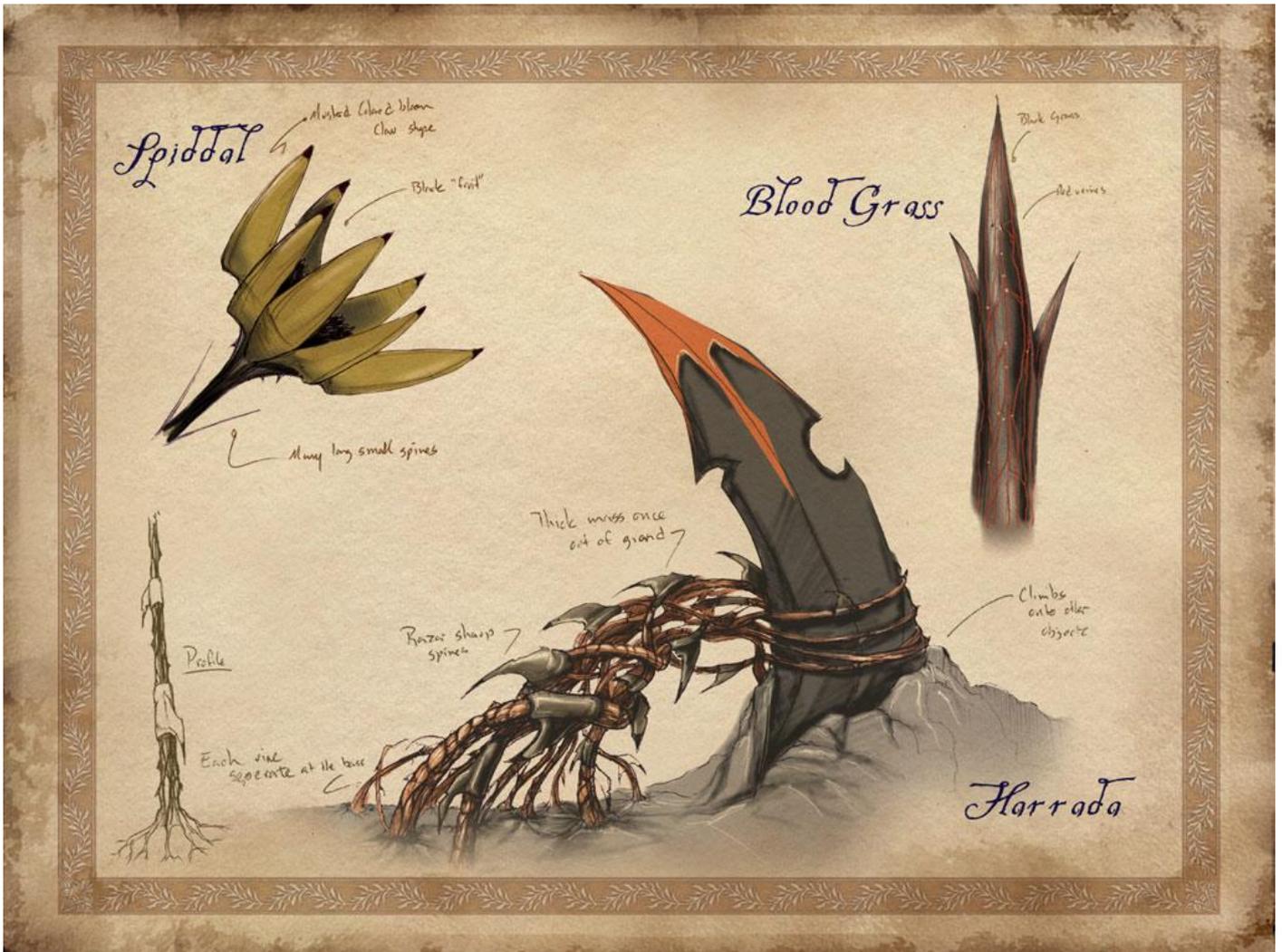


OBLIVION - KNIGHT OF THE NINE- THE SHIVERING ISLES

Solution complète du jeu Elder Scrolls IV : Oblivion et de ses extensions Knight of the Nines et The Shivering Isles



SOMMAIRE

A - INTRODUCTION	Page 3
La création de votre personnage :	
• Les races	Page 4
• Les classes	Page 7
• Les signes astrologiques	Page 12
• Les caractéristiques	Page 15
• Les caractéristiques dérivées	Page 17
• Les talents	Page 18
B - CYRODIL	Page 25
La quête principale : les Lames	Page 27
La Guilde des Guerriers	Page 39
La Guilde des Mages	Page 45
La Guilde des Voleurs	Page 51
L'Arène	Page 59
La Confrérie Noire	Page 62
L'Ordre du Sang Vertueux	Page 70
Les Chevaliers de l'Étalon Blanc	Page 71
Les Chevaliers de l'Épine	Page 72
Les Sanctuaires Daédriques	Page 73
Les Pierres du Destin	Page 82
Les Sanctuaires des Neuf Divins	Page 86
Les Vampires	Page 88
Les maisons à vendre	Page 91
Quêtes secondaires	Page 93
C - CYRODIL	Page 109
Les Chevaliers des Neufs	Page 110
Les mods complémentaires	Page 116
D - SHIVERING ISLES	Page 120
La quête principale	Page 121
Les quêtes secondaires	Page 140

INTRODUCTION

CREATION DU PERSONNAGE

Avant de vous lancer dans la solution d'Oblivion et de ces add-on, je vous propose une sorte d'introduction dans laquelle je vais vous parler de la création de votre personnage.

En effet quand vous débutez dans Oblivion, vous aurez à créer le visage de votre personnage (ce qui n'est pas une mince affaire LOL), lui donner un joli nom et lui attribuer une race. Ensuite, au cours de l'aventure, Uriel Septim vous demandera sous quel signe astrologique vous êtes né, puis enfin, Baurus vous demandera quelle est votre classe.

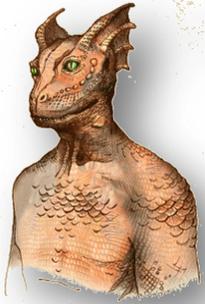
Voici le sommaire détaillé :

1 - Les races	Page 4
• Argonnien	Page 4
• Bréton	Page 4
• Elfe noir	Page 4
• Haut elfe	Page 5
• Impérial	Page 5
• Khajit	Page 5
• Nordique	Page 5
• Orque	Page 6
• Rougegarde	Page 6
• Elfe des bois	Page 6
2 - Les classes	Page 7
• Spécialisées dans le combat	Page 7
• Spécialisées dans la magie	Page 8
• Spécialisée dans la discrétion	Page 10
3 - Les signes astrologiques	Page 12
4 - Les caractéristiques	Page 15
5 - Les caractéristiques dérivées	Page 17
6 - Les talents	Page 18
• Liés au combat	Page 18
• Liés à la magie	Page 20
• Liés à la discrétion	Page 22

LES RACES

Dix races différentes cohabitent en Cyrodiil, chacune ayant des caractéristiques raciales distinctes.

1 - ARGONIEN



Cette race reptilienne, très adaptée aux marécages où elle vit a développé une immunité naturelle aux maladies et au poison. Les Argoniens peuvent respirer sous l'eau et sont très doués pour crocheter les serrures.

Bonus aux talents : Alchimie +5, Athlétisme +10, Lame +5, Combat à mains nues +5, Illusion +5, Mysticisme +5, Sécurité +10

Capacités spéciales : Résistance aux maladies 75 %, Immunité contre le poison, Respiration aquatique

2 - BRETON



En plus de leur rapidité de compréhension des sorts, même les Brétons les plus humbles résistent exceptionnellement bien aux énergies magiques. Ils sont très doués pour les invocations et la guérison magique.

Bonus aux talents : Alchimie +5, Altération +5, Invocation +10, Illusion +5, Mysticisme +10, Guérison +10

Capacités spéciales : Fortification de magie 50 %, Peau de dragon : Bouclier 50 %, 60 s, Résistance à la magie 50 %

3 - ELFE NOIR



Également appelés Dunmers à Morrowind, leur patrie, les Elfes Noirs sont célèbres pour leur maîtrise du sabre, de l'arc et de la magie de destruction. Ils résistent au feu et sont capable d'invoker un fantôme ancestral pour les aider.

Bonus aux talents : Alchimie +5, Lame +10, Arme contondante +5, Destruction +10, Armure légère +5, Précision +5, Mysticisme +5

Capacités spéciales : Gardien ancestral (invocation 02 extra, 60 s), Résistance au feu 75 %

4 - HAUT ELFE



Connus comme Aldmers dans l'Archipel de l'Automne, leur pays d'origine, les Hauts Elfes sont les plus doués de tous en arts mystérieux. Ils sont cependant assez vulnérables au feu, au gel et aux chocs.

Bonus aux talents : Alchimie +5, Altération +10, Invocation +5, Destruction +10, Illusion +5, Mysticisme +10

Capacités spéciales : Vulnérabilité au feu 25 %, Vulnérabilité au froid 25 %, Vulnérabilité à la foudre 25 %, Résistance aux maladies 75 %, Fortification de magie 100 %

5 - IMPÉRIAL



Originaires de Cyrodiil, province cosmopolite et civilisée, les Impériaux sont des diplomates et des marchands avisés. Les armures lourdes leur conviennent très bien et ils ont des talents relationnels. Ils ont tendance à favoriser les classes de guerriers.

Bonus aux talents : Lame +5, Arme contondante +5, Combat à mains nues +5, Armure lourde +5, Marchandage +10, Eloquence +10

Capacités spéciales : Etoile de l'ouest (Absorption de fatigue, 100 pts, contact), Voix de l'empereur (Charme 30 pts, 30 s, distance)

6 - KHAJIIT



Natif de la province d'Elsweyr, les Khajiïts sont intelligents, prestes et souple. Ils font d'excellents voleurs en raison de leur agilité naturelle et de leurs dons acrobatiques sans pareils. Tous les Khajiït sont nyctalopes.

Bonus aux talents : Acrobatie +10, Athlétisme +5, Lame +5, Combat à mains nues +10, Armure légère +5, Sécurité +5, Discrétion +5

Capacités spéciales : Œil de peur (Démoralisation mise à niveau 25, 30 s, distance), Vision nocturne 30 s

7 - NORDIQUE



Citoyens de Bordeciel, les Nordiques sont de taille élevée et ont des cheveux clairs. Forts et audacieux, les Nordiques sont célèbres pour leur résistance au froid. Ce sont de superbes guerriers.

Bonus aux talents : Armurerie +5, Lame +10, Parade +5, Arme contondante +10, Armure lourde +10, Guérison +5

Capacités spéciales : Givre nordique (dégât de type froid 50 pts, contact), Guède (Bouclier 30 %, 60 s), Résistance au froid 50 %

8 - ORQUE



Peuple des monts de Wrothgarian et de la Queue de Dragon, les armuriers orques sont très prisés pour leur art. Les troupes d'orques en armures lourdes font partie des meilleures de l'Empire et sont très redoutées quand elles utilisent leur rage berserk.

Bonus aux talents : Armurerie +10, Parade +10, Arme contondante +10, Combat à mains nues +5, Armure lourde +10

Capacités spéciales : Berserk (Fortification de santé 20 pts, 60 s + Fortification de fatigue 200 pts, 60 s + Fortification d'agilité 100 pts, 60 s + Fortification de force 100 pts, 60 s), Résistance à la magie 25 %

9 - ROUGEGARDE



Les guerriers les plus doués de Tamriel. En plus de leurs affinités naturelles avec de nombreuses armes et styles d'armures, ils ont une constitution puissante et une résistance naturelle aux maladies et aux poisons.

Bonus aux talents : Athlétisme +10, Lame +10, Arme contondante +10, Armure légère +5, Armure lourde +5, Marchandage +5

Capacités spéciales : Poussée d'adrénaline (Fortification d'agilité 50 pts, 60 s + Fortification de force 50 pts, 60 s + Fortification de rapidité 50 pts, 60 s + Fortification d'endurance 50 pts, 60 s + Fortification de santé 25 pts, 60 s), Résistance au poison 75 %, Résistance aux maladies 75 %

10 - ELFE DES BOIS



Le peuple des forêts occidentales de Val-Boisé, appelé aussi Bosmer, est habile et rapide, ce qui en fait d'excellents éclaireurs et d'audacieux voleurs. Il n'y a pas de meilleurs archers dans tous Tamriel. Leur pouvoir de commander aux créatures est bien connu.

Bonus aux talents : Acrobatie +5, Alchimie +10, Altération +5, Armure légère +5, Précision +10, Discrétion +10

Capacités spéciales : Langue bestiale (Commandement de créature mise à niveau 5, 60 s, distance), Résistance aux maladies 75 %

LES CLASSES

Votre classe définit votre mode de vie, et donc les talents qui sont les plus importants pour vous. Au cours de l'introduction, le jeu observe votre façon de jouer et vous propose une classe prédéfinie qui correspond à votre style de jeu ! Vous pouvez alors soit accepter la proposition, soit choisir une autre classe prédéfinie ou encore, créer votre propre classe.

1 - SPECIALISEES DANS LE COMBAT

1.1 - Archer



Caractéristiques favorites :

- Agilité
- Force

Talents principaux :

- Armurier
- Précision
- Lame
- Discrétion
- Armes lourdes
- Combat à mains nues
- Armure légère

1.2 - Barbare



Caractéristiques favorites :

- Force
- Rapidité

Talents principaux :

- Armurier
- Athlétisme
- Lame
- Parade
- Armes lourdes
- Combat à mains nues
- Armure légère

1.3 - Chevalier



Caractéristiques favorites :

- Force
- Personnalité

Talents principaux :

- Parade
- Illusion
- Armure lourde
- Armes lourdes
- Lame
- Eloquence
- Combat à mains nues

1.4 - Croisé



Caractéristiques favorites :

- Force
- Volonté

Talents principaux :

- Guérison
- Athlétisme
- Lame
- Destruction
- Armes lourdes
- Combat à mains nues
- Armure lourde

1.5 - ÉclaireurCaractéristiques favorites :

- Rapidité
- Endurance

Talents principaux :

- Armurier
- Athlétisme
- Alchimie
- Parade
- Armure légère
- Acrobatie
- Lame

1.6 - GuerrierCaractéristiques favorites :

- Force
- Endurance

Talents principaux :

- Armurier
- Athlétisme
- Lame
- Parade
- Armes lourdes
- Combat à mains nues
- Armure lourde

1.7 - RoublardCaractéristiques favorites :

- Rapidité
- Personnalité

Talents principaux :

- Illusion
- Athlétisme
- Lame
- Marchandage
- Alchimie
- Parade
- Armure légère

2 - SPECIALISEES DANS LA MAGIE**2.1 - Chasseur de sorcières**Caractéristiques favorites :

- Intelligence
- Agilité

Talents principaux :

- Destruction
- Précision
- Sécurité
- Invocation
- Athlétisme
- Mysticisme
- Alchimie

2.2 - EnsorceleurCaractéristiques favorites :

- Intelligence
- Endurance

Talents principaux :

- Destruction
- Altération
- Armure lourde
- Invocation
- Guérison
- Mysticisme
- Alchimie

2.3 - GuérisseurCaractéristiques favorites :

- Personnalité
- Volonté

Talents principaux :

- Destruction
- Altération
- Illusion
- Eloquence
- Guérison
- Marchandage
- Alchimie

2.4 - Lame noireCaractéristiques favorites :

- Volonté
- Rapidité

Talents principaux :

- Destruction
- Altération
- Lame
- Athlétisme
- Guérison
- Armure légère
- Acrobatie

2.5 - MageCaractéristiques favorites :

- Intelligence
- Volonté

Talents principaux :

- Destruction
- Altération
- Guérison
- Illusion
- Mysticisme
- Invocation
- Alchimie

2.6 - Mage de guerreCaractéristiques favorites :

- Force
- Intelligence

Talents principaux :

- Destruction
- Altération
- Armes lourdes
- Invocation
- Lame
- Mysticisme
- Alchimie

2.7 - Magelame



Caractéristiques favorites :

- Volonté
- Endurance

Talents principaux :

- Destruction
- Altération
- Lame
- Parade
- Guérison
- Armure lourde
- Illusion

3 - SPECIALISEES DANS LA DISCRETION

3.1 - Acrobate



Caractéristiques favorites :

- Agilité
- Endurance

Talents principaux :

- Sécurité
- Discrétion
- Acrobatie
- Précision
- Parade
- Lame
- Eloquence

3.2 - Agent



Caractéristiques favorites :

- Personnalité
- Agilité

Talents principaux :

- Sécurité
- Discrétion
- Acrobatie
- Précision
- Illusion
- Marchandage
- Eloquence

3.3 - Assassin



Caractéristiques favorites :

- Rapidité
- Intelligence

Talents principaux :

- Sécurité
- Discrétion
- Acrobatie
- Précision
- Armure légère
- Alchimie
- Lame

3.4 - Barde



Caractéristiques favorites :

- Personnalité
- Intelligence

Talents principaux :

- Lame
- Parade
- Illusion
- Alchimie
- Armure légère
- Marchandage
- Eloquence

3.5 - Moine



Caractéristiques favorites :

- Agilité
- Volonté

Talents principaux :

- Sécurité
- Discrétion
- Acrobatie
- Précision
- Altération
- Combat à mains nues
- athlétisme

3.6 - Pèlerin



Caractéristiques favorites :

- Personnalité
- Endurance

Talents principaux :

- Sécurité
- Parade
- Armurier
- Armes lourdes
- Armure légère
- Marchandage
- Eloquence

3.7 - Voleur



Caractéristiques favorites :

- Rapidité
- Agilité

Talents principaux :

- Sécurité
- Discrétion
- Acrobatie
- Précision
- Armure légère
- Marchandage
- Eloquence

LES SIGNES ASTROLOGIQUES

1 - L'APPRENTI



La capacité d'Apprenti apporte un bonus permanent triplant la caractéristique Magie, mais augmentant aussi de manière permanente la vulnérabilité à la Magie de 100 points.

2 - LA DAME



Les capacités de bénédiction de la Dame et de grâce de la Dame apportent des bonus permanents de 20 points aux caractéristiques Volonté et endurance.

3 - LE MAGE



La capacité de Mage apporte un bonus permanent doublant la caractéristique Magie.

4 - LE VOLEUR



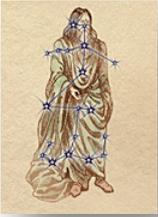
La capacité de Voleur apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique Agilité.

5 - L'ASTRONACH



Avec la capacité d'Astronach, on ne reconstitue pas la magie en dormant, mais on gagne un bonus permanent doublant la caractéristique Magie et un effet d'absorption de sort constant rechargeant la Magie.

6 - LE SEIGNEUR



Naître sous le signe du Seigneur procure le sort Sang du nord rétablissant 60 points de santé. Il inflige hélas aussi la malédiction de Trollkín, une vulnérabilité au feu permanente de 100 points.

7 - L'AMANT



Utiliser le pouvoir du Baiser une fois par jour permet de paralyser un adversaire pendant 60 secondes pour un coût de 200 points de Fatigue. La capacité du Veau de lune apporte un bonus permanent de 20 aux caractéristiques Personnalité et Chance.

8 - LE RITUEL



Ceux nés sous le signe du Rituel peuvent employer une fois par jour le Don de Mara comme puissant sort de regain de Santé. Les sorts Contact béni et Parole bénie sont de puissants sorts de renvoi des morts-vivants de contact et à distance.

9 - LE SERPENT



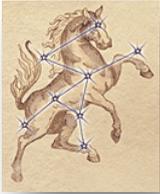
Le sort du Serpent inflige des dégâts de poison de magnitude 3 pendant 30 secondes tout en vous soignant et en vous débarrassant des sorts au prix de 100 points de Fatigue.

10 - L'OMBRE



Le pouvoir Ombre de lune permet de devenir invisible 60 secondes une fois par jour.

11 - LE DESTRIER



La capacité du Destrier apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique Rapidité.

12 - LA TOUR



Grâce au pouvoir de la Clé de la Tour, on peut ouvrir une fois par jour une porte ou un coffre avec un niveau de serrure inférieur ou égal à moyen. Le Nez de mendiant permet de détecter la vie à distance.

13 - LE GUERRIER



La capacité du Guerrier apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique Force.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques quantifient les capacités physiques et mentales de votre personnage. Elles ont une valeur allant de 0 à 100 qui peut être modifiée en bien ou en mal par la magie, une potion ou une maladie.

Un chiffre rouge indique que la caractéristique a subi des dégâts et un chiffre vert indique qu'elle a été augmentée par un sort.

Le fait de gagner un niveau vous permet d'augmenter vos caractéristiques.

FORCE	Influe sur :
	<ul style="list-style-type: none"> • La charge que vous pouvez porter • La fatigue que vous éprouvez • Les dégâts infligés par des armes
	Talents associés :
	<ul style="list-style-type: none"> • Arme contondante • Lame • Combat à mains nues
INTELLIGENCE	Influe sur :
	<ul style="list-style-type: none"> • La Magie et l'utilisation des sorts
	Talents associés :
	<ul style="list-style-type: none"> • Alchimie • Invocation • Mysticisme
VOLONTÉ	Influe sur :
	<ul style="list-style-type: none"> • La résistance aux attaques magiques • La régénération des points de magie • La fatigue que vous éprouvez
	Talents associés :
	<ul style="list-style-type: none"> • Destruction • Altération • Guérison

AGILITE	<p>Influe sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La capacité à vous déplacer • Votre équilibre • Votre fatigue • La capacité à toucher les adversaires de loin <hr/> <p>Talents associés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sécurité • Discrétion • Précision
RAPIDITE	<p>Détermine :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La vitesse de déplacement <hr/> <p>Talents associés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Athlétisme • Armure légère • Acrobatie
ENDURANCE	<p>Influe sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les points de fatigue • Les points de Santé • L'augmentation de votre santé quand vous montez un niveau <hr/> <p>Talents associés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armure intermédiaire • Armure lourde • Lance
PERSONNALITE	<p>Influe sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sympathie que vous inspirez <hr/> <p>Talents associés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eloquence • Marchandage • Illusion
CHANCE	<p>Cette caractéristique a un effet sur toutes vos actions.</p> <p>Aucun talent ne lui est associé.</p>

LES CARACTERISTIQUES DERIVEES

1 - SANTÉ

La Santé représente la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant de mourir. Votre Santé maximale augmente à chaque fois que vous montez un niveau.

L'Endurance influence la quantité de Santé que vous gagnez par niveau. Votre Santé de départ est le double de votre Endurance.

En dormant, en absorbant des potions ou en jetant des sorts vous pouvez restaurer votre Santé.

2 - MAGIE

La Magie est utilisée pour jeter des sorts.

Vous commencez avec une Magie du double de votre Intelligence. Certaines races et signes zodiacaux donnent des bonus de magie qui en augmentent encore le maximum.

La Magie se régénère en fonction de votre Volonté.

En dormant, en absorbant des potions ou en jetant des sorts vous pouvez restaurer votre Magie plus rapidement.

3 - FATIGUE

La Fatigue montre votre épuisement. Un niveau bas réduit votre efficacité, en particulier au corps à corps. Les combats à mains nues, le fait de brandir une arme ou de sauter peuvent peser sur votre fatigue. Au niveau zéro, vous êtes à terre.

La marche, le repos, l'attente, les potions et les sorts peuvent réduire votre fatigue.

La Fatigue maximale correspond aux valeurs combinée de la Force, de l'Endurance, de l'Agilité et de la Volonté.

4 - CHARGE ET RALENTISSEMENT

Cette valeur est égale au poids combiné de tous les objets que vous transportez. Si vous êtes complètement ralenti, vous ne pouvez plus bouger.

Le ralentissement est égal à cinq fois votre Force.

LES TALENTS

Au fur et à mesure du développement de vos talents, vous gagnerez de nouveaux avantages de talents et de niveau de maîtrise :

Niveau de maîtrise de compétence	Points de compétence
Débutant	0 - 24
Apprenti	25 - 49
Artisan	50 - 74
Expert	75 - 99
Maître	100

1 - TALENTS LIÉS AU COMBAT

ARME CONTONDANTE

<p>Donnez des coups plus puissants avec vos masses et vos haches.</p> 	Caractéristique associée	Force
	Novice	Un novice fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
	Apprenti	Un apprenti reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
	Artisan	L'artisan reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
	Expert	L'expert reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
	Maître	Le maître reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire.

ARMURE LOURDE

<p>Pour faire un usage plus efficace des armures de fer, d'acier, d'ébène, dwemers, orques et daédriques.</p> 	Caractéristique associée	Endurance
	Novice	L'armure lourde d'un novice se dégrade rapidement à l'usage (150 % du taux normal).
	Apprenti	L'armure lourde d'un apprenti se dégrade à un taux normal.
	Artisan	L'armure lourde de l'artisan se dégrade 50 % plus lentement.
	Expert	L'armure lourde de l'expert ne le ralentit que de 50 %.
	Maître	L'armure lourde portée par le maître ne le ralentit pas du tout.

ARMURIER

<p>Pour garder les armes et armures à leur meilleur niveau. Les armes et armures endommagées sont moins efficaces.</p> 	Caractéristique associée	Endurance
	Novice	Un novice ne peut pas réparer les objets magiques.
	Apprenti	Réparer des masses est deux fois plus long pour l'apprenti.
	Artisan	Un artisan sait réparer les objets magiques
	Expert	L'expert peut réparer les objets au-delà de leur meilleur état (jusqu'à 125 %). Améliorées par un expert, les armes infligent des dégâts supplémentaires et les armures protègent davantage.
	Maître	Un maître ne casse jamais ses masses qui durent toute une vie.

ATHLETISME

<p>Courez et nagez plus vite, et récupérez plus vite votre fatigue.</p> 	Caractéristique associée	Rapidité
	Novice	Un novice récupère lentement de la fatigue quand il court.
	Apprenti	L'apprenti récupère de 25 % plus vite en courant.
	Artisan	L'artisan récupère de 50 % plus vite en courant.
	Expert	L'expert récupère de 75 % plus vite en courant.
	Maître	Le fait de courir ne réduit jamais la récupération de fatigue d'un maître.

COMBAT A MAINS NUES

<p>Attaquez sans armes pour infliger des dégâts à vos adversaires et pour les fatiguer.</p> 	Caractéristique associée	Force
	Novice	Un novice fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
	Apprenti	Un apprenti reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
	Artisan	L'artisan reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
	Expert	L'expert reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et, en parant, a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
	Maître	Le maître bénéficie d'une attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire et, en parant, a une chance de désarmer l'adversaire sur une attaque.

LAME

<p>Faites des attaques foudroyantes et efficaces avec les dagues et les épées.</p> 	Caractéristique associée	Force
	Novice	Un novice fait une attaque de puissante de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
	Apprenti	Un apprenti reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
	Artisan	L'artisan reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
	Expert	L'expert reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
	Maître	Le maître reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire.

PARADE

<p>Pour parer les attaques au corps à corps avec des boucliers et des armes. Les parades réussies diminuent les dégâts.</p> 	Caractéristique associée	Agilité
	Novice	Un novice se fatigue en parant les coups et la parade à mains nues contre des armes offensives n'a aucun effet.
	Apprenti	Un apprenti ne se fatigue plus en parant.
	Artisan	Le bouclier ou l'arme d'un artisan ne seront plus endommagés quand il pare et ses adversaires reculeront parfois quand il pare un combat à mains nues.
	Expert	La parade avec un bouclier d'un expert a une chance de repousser une contre-attaque et de renverser l'adversaire si le coup donné avec le bouclier porte.
	Maître	Un maître qui pare avec son bouclier a une chance supplémentaire de désarmer un ennemi avec une contre-attaque réussie.

2 - TALENTS LIÉS A LA MAGIE

Pour chaque école de magie, les sorts et les effets dépendent de votre niveau de maîtrise : vous ne pourrez jeter des sorts correspondant qu'à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.

ALTERATION

	Caractéristique associée	Volonté
	<p>Jetez des sorts pour respirer sous l'eau ou marcher sur l'eau, ouvrir les serrures, vous protéger des dégâts physiques et magiques et pour modifier le ralentissement.</p>	

DESTRUCTION

Caractéristique associée

Volonté



Jetez des sorts pour infliger des dégâts de flammes magiques, de gel et de chocs, ou pour réduire la résistance aux attaques magiques.

GUERISON

Caractéristique associée

Volonté



Jetez des sorts pour guérir, fortifier ou absorber des caractéristiques physiques et magiques, soigner les maladies et résister aux attaques magiques.

ILLUSION

Caractéristique associée

Personnalité



Jetez des sorts pour enchanter, dissimuler, faire de la lumière, rendre muet, paralyser, ordonner ou influencer le moral ou l'agressivité.

INVOCATION

Caractéristique associée

Intelligence



Jetez des sorts pour invoquer des créatures d'un autre monde, des armes et des armures magiques et faire revenir les morts-vivants.

MYSTICISME

	Caractéristique associée	Intelligence
	<p>Jetez des sorts qui absorbent, réfléchissent et dissipent la magie, déplacent les objets, repèrent la vie et lient les âmes.</p>	

ALCHIMIE

<p>Créez des potions et tirez profit des ingrédients alchimiques.</p> 	Caractéristique associée	Intelligence
	Novice	Un novice ne reconnaît que la première des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
	Apprenti	Un apprenti reconnaît les deux premières des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
	Artisan	Un artisan reconnaît les trois premières des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
	Expert	Un expert reconnaît les quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
	Maître	Un maître est capable de faire des potions avec un seul ingrédient.

4 - TALENTS LIÉS A LA DISCRETION

ACROBATIE

<p>Sautez très loin et évitez les dégâts quand vous tombez de haut.</p> 	Caractéristique associée	Rapidité
	Novice	Un novice ne peut pas attaquer en sautant ou en tombant.
	Apprenti	Un apprenti peut faire des attaques normales (pas des attaques de puissance) en sautant ou en tombant.
	Artisan	Un artisan reçoit la capacité d'esquiver et peut parer puis sauter dans une direction et faire une roulade pour s'échapper.
	Expert	La fatigue due aux sauts est réduite de 50 % pour un expert.
	Maître	Un maître reçoit l'aptitude de saut sur l'eau et, avec une coordination précise, peut sauter sur la surface de l'eau.

ARMURE LÉGÈRE

<p>Créez des potions et tirez profit des ingrédients alchimiques.</p> 	Caractéristique associée	Rapidité
	Novice	Pour un novice, l'armure légère se dégrade rapidement à l'usage (150 % du taux normal).
	Apprenti	L'armure légère d'un apprenti se dégrade à un taux normal.
	Artisan	L'armure légère de l'artisan se dégrade 50 % plus lentement.
	Expert	Un expert équipé d'une armure légère n'est pas ralenti du tout.
	Maître	Quand un maître ne porte qu'une armure légère, il reçoit un bonus de 50 % de cette classe d'armure.

DISCRETION

<p>Videz les poches et déplacez-vous sans vous faire remarquer.</p> 	Caractéristique associée	Agilité
	Novice	Un novice gagne un bonus quadruple avec une arme à une main et au combat à mains nues, et un bonus de dégâts double pour les attaques de précision s'il n'est pas détecté.
	Apprenti	Un apprenti gagne un bonus sextuple avec une arme à une main et au combat à mains nues, et un bonus de dégâts triple pour les attaques de précision s'il n'est pas détecté.
	Artisan	Un artisan n'est pas détecté par le poids de ces bottes en mode discrétion.
	Expert	Un expert n'est pas détecté lorsqu'il se déplace en mode discrétion.
	Maître	L'attaque d'un maître sur un adversaire ne tient pas compte de la classe d'armure quand le maître n'est pas détecté.

ELOQUENCE

<p>Utilisez la parole pour persuader vos interlocuteurs de vous faire confiance et pour qu'ils vous aiment.</p> 	Caractéristique associée	Personnalité
	Novice	Un novice peut donner des pots de vins pour augmenter la disposition de certaines personnes à son égard.
	Apprenti	Un apprenti gagne une rotation gratuite d'une portion du menu Persuasion.
	Artisan	L'indicateur de diminution de disposition dans la mini-partie Persuasion est ralenti de 50 % pour un artisan.
	Expert	La perte de disposition lorsqu'on haït quelqu'un dans la mini-partie passe de moins 150 % à moins 100 % pour un expert.
	Maître	Les pots de vins reviennent moitié moins chers à un maître.

MARCHANDAGE

<p>Faites de meilleures affaires en achetant ou en vendant des marchandises.</p> 	Caractéristique associée	Personnalité
	Novice	Pour un novice, la valeur de l'objet qu'il vend est diminuée par l'usure de l'objet.
	Apprenti	Pour un apprenti, la valeur de l'objet qu'il vend n'est pas influencée par l'usure de l'objet.
	Artisan	Un artisan peut vendre et acheter n'importe quel objet à un vendeur même s'il ne fait pas normalement commerce de ce genre d'objet.
	Expert	Un expert peut investir dans une boutique et donner de l'argent au marchand pour augmenter de façon permanente le montant disponible de 500 pièces d'or.
	Maître	Pour un maître, toutes les boutiques du monde ont toujours 500 pièces d'or disponibles

PRECISION

<p>Envoyez plus d'attaques mortelles avec l'arc et les flèches.</p> 	Caractéristique associée	Agilité
	Novice	Un novice se fatigue en tenant son arc bandé.
	Apprenti	Un apprenti ne se fatigue pas en tenant son arc bandé.
	Artisan	Un artisan qui pare en même temps que son arc est bandé a une aptitude de zoom.
	Expert	Les attaques à l'arc d'un expert ont une chance de mettre leur cible au tapis.
	Maître	Les attaques à l'arc du maître ont une chance de paralyser la cible.

SECURITE

<p>Utilisez des crochets pour crocheter les serrures et les coffres.</p> 	Caractéristique associée	Agilité
	Novice	Quatre gorges vont tomber quand un novice rate son coup et casse un crochet.
	Apprenti	Trois gorges vont tomber quand un apprenti rate son coup et casse un crochet.
	Artisan	Deux gorges vont tomber quand un artisan rate son coup et casse un crochet.
	Expert	Une gorge va tomber quand un expert rate son coup et casse un crochet.
	Maître	Aucune gorge ne tombe quand un maître rate son coup et casse un crochet.

CYRODIL

1 - La quête principale : Les Lames	Page 27
• Les grades	Page 27
• Le cheminement	Page 27
2 - La guilde des Guerriers	Page 39
• Entrer dans la guilde	Page 39
• Les quêtes	Page 39
3 - La guilde des Mages	Page 45
• Entrer dans la guilde	Page 45
• Les quêtes	Page 45
4 - La guilde des Voleurs	Page 51
• Entrer dans la guilde	Page 51
• Les quêtes	Page 51
5 - L'Arène	Page 59
6 - La Confrérie Noire	Page 62
• Entrer dans la Confrérie	Page 62
• Les quêtes	Page 62
7 - L'Ordre du Sang Vertueux	Page 70
8 - Les Chevaliers de l'Étalon Blanc	Page 71
9 - Les Chevaliers de l'Épine	Page 72
10 - Les sanctuaires daédriques	Page 73
• Le sanctuaire d'Azura	Page 74
• Le sanctuaire de Sheogorath	Page 74
• Le sanctuaire de Namira	Page 75
• Le sanctuaire de Vaermina	Page 75
• Le sanctuaire de Sanguin	Page 76
• Le sanctuaire de Malacath	Page 76
• Le sanctuaire de Meridia	Page 77
• Le sanctuaire de Deryite	Page 77
• Le sanctuaire Nocturne	Page 77
• Le sanctuaire de Mephala	Page 78
• Le sanctuaire de Molag Bal	Page 78
• Le sanctuaire d'Hircine	Page 79
• Le sanctuaire de Clavicus Vile	Page 79
• Le sanctuaire de Boethia	Page 80
• Le sanctuaire d'Hermaeus Mora	Page 80
11 - Les Pierres du Destin	Page 82
• Les Pierres du Destin de la Naissance	Page 83
• Les Pierres du Destin Céleste	Page 84
• Les Pierres Runiques	Page 85
• Les Puits Ayléides	Page 85
12 - Les Sanctuaires des Neuf Divins	Page 86

11 - Les Vampires dans Cyrodil	Page 88
• Les stades	Page 88
• Se guérir du Vampirisme	Page 90
10 - Les maisons à vendre	Page 91
13 - Les quêtes secondaires	Page 93
• Voir le sommaire détaillé des quêtes secondaires directement sur la page ☺	

LA QUÊTE PRINCIPALE DE L'ORDRE DES LAMES

J'ai vu le jour il y a 87 ans. 65 années durant, j'ai été Empereur de Tamriel. Mais pendant tout ce temps, jamais je n'ai pu gouverner mes rêves. J'ai vu les Portes d'Oblivion, au delà desquelles nul ne peut voir en dehors du sommeil. Voyez ! Au cœur des ténèbres, un grand fléau s'abat sur le monde ! Nous sommes le 27 Vifazur de la 433ème année d'Akatosh. L'Ère Troisième vit ses derniers jours, et mon existence, ses dernières heures.

Ce sont les dernières paroles d'Uriel Septim, prêt à accepter son destin.

Nous sommes en l'an 433 de la Troisième Ère (notée 3È433). L'Empire va mal : tous les héritiers au trône ainsi que leurs descendants ont été assassinés. L'Empereur Uriel Septim VII tente de fuir mais il sait qu'il n'échappera pas à son destin : il se fera assassiné à son tour.

Vous avez assisté à son meurtre, impuissant ; mais juste avant, l'Empereur vous a chargé d'une mission : il vous a donné l'Amulette des Rois et vous a demandé de trouver et de mener au trône son dernier fils illégitime caché, Martin. L'Ordre des Lames, les gardes du corps de l'Empereur, vous aidera à trouver et à protéger cet héritier.

L'Amulette des Rois est transmise de génération en génération depuis Alessia, la première "Empereur" de Cyrodiil : elle l'avait obtenu d'Akatosh en personne. Cette amulette doit être portée par l'Empereur en cours de règne pour permettre de garder les Feux de Dragons allumés ce qui maintient fermée la frontière entre l'Oblivion où résident les daédras et le Nirn, le Plan Mortel (Tamriel !). Ainsi sans Empereur, l'Amulette des rois n'est plus portée et les Feux de Dragons sont éteints !

Mankar Camoran, fondateur de l'Aube Mythique, une secte vénérant le Seigneur Daëdra Mehrunes Dagon, va profiter de ce chaos pour ouvrir des portes d'Oblivion et permettre ainsi à Mehrunes Dagon de venir envahir Tamriel.

Votre rôle sera de protéger Martin Septim et de l'aider à refermer les portes d'Oblivion.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Épreuves de Sainte Alessia 
- L'Amulette des Rois 
- L'Abrégé de la Vie d'Uriel Septim VII 
- Les Portes d'Oblivion 
- Sur Oblivion 

Pour ceux qui ont joué à Morrowind : l'histoire se passe 5 ans après les événements survenus sur l'île de Vvardenfell.

Le Nérévarine a quitté la province de Morrowind pour partir en expédition vers Akavir (et on est sans nouvelle de lui depuis). La province de Morrowind a toujours été un endroit tourmenté et les choses ne vont pas en s'arrangeant. En effet, les Nordiques de Bordeciel sont en guerre contre la Maison Rédoran et ils ont aussi envahi Solstheim pour y détruire le Fort Impérial. La Maison Indoril est en ruine et le Roi Helseth, associé à la Maison Drès, n'hésite pas à la piller.

Cependant, les Maisons Drès et Hlaalus ont renoncé au commerce des esclaves : Khajiits et Argoniens peuvent rentrer chez eux.

Évasion de prison

Vous vous réveillez en prison ; vous ne savez pas pourquoi vous avez atterri ici ... Le prisonnier dunmer dans la prison en face de la votre se moque de vous ... et vous insulte presque !

Ce Dunmer est Velen Dreth : vous lui ferez mordre la poussière lors d'une quête de la Confrérie Noire ...

Vous entendez des pas ... l'Empereur Uriel Septim VII en personne arrive escorté par ses Lames !! Il y a un problème, votre geôle aurait du rester vide car il s'avère qu'elle possède un passage secret ! Apparemment, l'Empereur tente de fuir quelque chose ...

... Mais il semble vous connaître et vous laisse le suivre ... alors profitez-en !

Évadez vous !

Régulièrement, dans sa fuite, l'Empereur est attaqué par des assassins de l'Aube Mythique ... D'ailleurs Capitaine Renault se fera vite tuer : vous pouvez récupérer son Katana Akarivi mais il vous sera retiré à la fin de la quête par Baurus.

Cette petite quête fait office de tutorial : tuez tout ce qui bouge et ramassez le plus de chose possible ^^ surtout le bâton de mage Gobelín qui va se revendre une bonne tite somme pour ceux qui ne veulent pas l'utiliser :-)

Livrer l'amulette

L'Empereur finit par accepter son destin : il vous donne alors l'Amulette des Rois et vous explique qu'elle ne peut être portée que par son descendant et il vous demande de l'apporter à Jauffre qui saura quoi faire. Puis vous assistez à son meurtre, vous ne pouvez pas le défendre.

Baurus, une des Lames de l'Empereur est consterné : il croyait que tous les descendants de l'Empereur avaient été tués ! Mais il existerait donc un fils ... un héritier "caché" ? Comme l'Empereur vous a fait confiance, il vous fait donc aussi confiance. Il vous dit que Jauffre habite au Prieuré de Weynon près de Chorrol.

Trouver l'héritier (début)

Jauffre est au courant de ce fils illégitime : Martín. Il vous demande d'aller le chercher à la Chapelle d'Akatosh à Kvatch. Pour vous aider, il vous propose de prendre tout ce dont vous avez besoin dans son coffre.

Vous pouvez aussi parler au Frère Piner qui vous donnera un livre intitulé "*Le Voile de l'ouest*" (qui vous donne un point en Parade), au Prieur Maborel qui vous prêtera son cheval si vous en avez besoin et enfin à Cronor qui vous donnera un marteau d'apprenti pour la réparation de votre armure.

Vous trouverez sur une table une lettre de Piner pour sa mère un peu envahissante ?? Y a même trois brouillons LOL

Lorsque vous arrivez à Kvatch, Hirtel arrive affolé : il vous dit de fuir ! C'est un véritable cauchemar : vous trouvez une ville complètement détruite !! Quelques survivants campent à l'extérieur de la ville : vous apprenez que Martín est réfugié dans la Chapelle.

Plus vous grimpez vers les portes de la ville, plus le ciel s'assombri en rouge et noir ... Savlian Matus se tient derrière les barricades placées devant une sorte de porte ovale en feu.

Pour libérer Martín, vous devez obligatoirement faire la quête "Percée du siège de Kvatch" que va vous donner Savlian Matus (rédigée juste à la suite) : vous avez donc deux quêtes en cours dans votre journal ^^

Percée du siège de Kvatch

Savlian Matus tente tant bien que mal de résister à l'envahisseur. Il vous explique que Martín est réfugié dans la Chapelle d'Akatosh. Mais une Porte d'Oblivion bloque l'entrée de la ville ! Savlian avait envoyé un groupe au travers de la porte pour qu'ils trouvent un moyen de la fermer mais ils ne sont toujours pas revenus. Il s'inquiète et vous demande d'y aller ... Il va vous falloir trouver le moyen de fermer cette porte :-)

Des hordes de daedras sortiront régulièrement de la porte : vous n'êtes pas obligé de les zigouiller, vous pouvez entrer dans la porte et laisser les gardes défendre ce qui reste de la ville ^^

Approchez-vous de cette porte ovale en flamme ... Vous voilà arrivé pour la première fois dans le Plan d'Oblivion !!!

Comme je le disais en introduction, l'Oblivion ou le Néant est une dimension parallèle où résident les Daédras, créatures qui servent les Princes Daédras.

À l'entrée, sur votre gauche, vous verrez Ilend Vonius se battre contre des daédras alors allez vite l'aider ! Il vous dit qu'ils ne sont que deux survivants du groupe : lui et Menien Goneld qui a été kidnappé et emmené dans la grande tour. Vous pouvez lui demander de rester avec vous ou de le renvoyer auprès de Savlian.

Ainsi, vous voyez dans le fond une très haute tour avec une lumière jaune sur les "fenêtres" du haut (comme si elles étaient en flamme) : c'est votre but. Vous devez arriver tout en haut de cette tour ! Face à la porte d'Oblivion par laquelle vous êtes arrivés, vous voyez un large pont qui mène à cette tour mais il est barré par "les Portes de la Guerre" (derrière, on aperçoit

les cadavres des hommes de Savlian ...). Il est possible de les ouvrir en allant dans la tour "Puits de Sang" sur votre gauche (il faut actionner un levier ^^), mais il est aussi possible de contourner ce pont ^^

Hop, c'est parti, direction cette grande tour ! Des daédras tenteront de vous arrêter mais n'y arriveront pas ! Menien est prisonnier dans la tour "Expansion faucheuse" mais pour y accéder, vous devez entrer dans la tour principale par la porte "Fête du Sang" brrrr ...

Le but est de monter dans les hauteurs alors zou ! Vous traverserez la Salle des Déchirements (argh), puis les Corridors de la Providence où vous trouverez une porte vers les Plaines d'Oblivion. Face à vous un long pont très étroit qui mène à l'Expansion Faucheuse !

Dans l'Expansion Faucheuse, vous entendez Menien hurler au secours !! Vite grimpez et tuez le Gardien des Sceaux ! Menien, très courageux (quoique fou) vous dit de le laisser ! Il vous dit de prendre la clé du Donjon des Sceaux que garde le Gardien des Sceaux et de fermer cette fichue porte d'Oblivion ! Comment ? Il vous dit que le seul moyen est de prendre la Pierre Sigillaire !

Bon ben hop, laissez le dans sa prison et rebroussez chemin. La Pierre Sigillaire est tout en haut de la tour principale : il vous suffit donc de monter tout en haut dans la pièce se nommant "Sigillum Sangis" (vous trouverez parfois des portails au sol avec des runes, prenez-les pour grimper plus haut ^^).

La Pierre Sigillaire est sur son socle : dès que vous la prenez tout implose ! Vous êtes expulsé de l'Oblivion et vous vous retrouvez à l'entrée de Kvatch : la porte est détruite en mille morceaux, bravo ^^

Tout d'abord, un petit mot sur les Pierres Sigillaires. Ce sont des pierres daédriques qui permettent de maintenir ouvertes les portes entre le Nirn (Tamriel quoi !) et Oblivion en canalisant l'énergie. Dans le Nirn, ces pierres sont hautement magiques et servent à enchanter des pièces d'armure, des armes, des vêtements ou des bijoux !

Savlian vous accueille en héros mais il a encore besoin de vous ...

Voici une tite précision pour la suite : les mondes d'Oblivion se ferment trèèèè simplement ! Vous devez juste trouver la Pierre Sigillaire et la prendre. Cette pierre est toujours tout en haut de la plus grande tour, dans une salle appelée Sigillum Sangis. En général, pour y arriver, il vous faudra peut-être actionner des leviers pour ouvrir des portes ou passer par des grottes souterraines mais dans l'ensemble, ces "petits labyrinthes" sont très simples et linéaires et vous ne devriez pas vous perdre ^^

Les Plans d'Oblivion regorgent de monstres et d'espèces de "gousses" qui contiennent de jolis trésors alors prenez votre temps et fouillez tout partout ! N'oubliez pas non plus la cueillette de plantes que vous ne trouverez pas dans Tamriel ^^

Les Pierres Sigillaires contiennent des magies trèèèèè utiles pour enchanter votre équipement ! Je détaille tout sur cette page :-)

Enfin dernière chose, il existe dans le jeu 60 Portes d'Oblivion au total : 10 seront obligatoirement fermées lors de la quête principale (dont la Grande Porte) et 50 apparaîtront dans Cyrodiil (vous êtes libres de les fermer ou pas). Les 10 "obligatoires" seront toujours au même endroit quelque soit votre partie, et les 50 "facultatifs" apparaîtront aléatoirement.

La bataille du château de Kvatch

Cette quête peut être faite plus tard dans le jeu mais je vous conseille de la faire dans la foulée ^^

Vous avez certes fermé cette fichue porte et la porte de Kvatch est peut-être accessible mais l'ennemi est toujours dans Kvatch ! Savlian vous demande encore de l'aide pour libérer la ville : il vous faut libérer la Place Sud. Puis, dans la Chapelle, Savlian demande à Tierra de faire son rapport : en gros, ça va mal LOL. Tierra rassemble ensuite les civils pour les mettre en lieu sûr, dans le campement au sud de la ville. Savlian vous donne ensuite un peu de temps : profitez-en pour vous reposer ^^

A ce moment là, vous pouvez tout à fait parler à Martín et terminer la quête "Trouver l'héritier" et vous reviendrez à Kvatch plus tard pour aider Savlian. Ou vous pouvez laisser Tierra escorter Martín en sécurité et aider Savlian. Vous retrouverez alors Martín après avoir terminé cette quête ^^

De toute manière, vous serez obligé de terminer cette quête pour la suite des événements lors de votre quête principale alors autant le faire de suite ^^

Bon ben hop, faut y retourner au turbín ! Sus aux daédraaaaasss !!!!

Malheureusement, la porte du château est bloquée par une grille et le seul moyen d'accéder au mécanisme qui l'ouvre est de passer par les bâtiments des gardes !

Dans la chapelle, Berich Inian possède la clé qui ouvre le bâtiment de garde : il vous accompagnera. S'il meurt en route, n'oubliez pas de prendre la clé sur son corps !

Une fois les grilles ouvertes et la cour du château sécurisée, Savlian vous demande de trouver le Duc Goldwine. Malheureusement, il est dans ses appartements, mort ... Ramenez alors son anneau Sceau Colovien à Savlian qui vous remerciera en vous offrant une Cuirasse Kvatch.

Vous êtes devenu le Héros de Kvatch hip hip hourra !!!

:D

Trouver l'héritier (fin)

Ainsi Martin a un peu de mal à croire tout ce que vous lui dites mais il finit par accepter de vous suivre au Prieuré de Weynon.

Prieuré de Weynon

Evidemment... lorsque vous arrivez là-bas, le Prieuré est attaqué par les mêmes agents de l'Aube Mythique qui ont assassiné l'Empereur !!!

Dans la Chapelle, vous trouverez Jauffre vivant, mais très inquiet : il court vers la cachette dans laquelle il a placé l'Amulette des Rois ... ARG elle a été volée !!!

Certes l'ennemi possède l'Amulette mais les Lames ont retrouvé leur nouvel Empereur. Il faut que Martin soit absolument mis en sécurité car peut-être qu'avec un peu de chance, ses assassins ne connaissent pas l'existence de cet héritier.

Jauffre vous demande alors de les escorter au Temple du Maître des Nuages, au nord de Bruma. Le Temple des Nuages est une place forte akaviri construite du temps de Reman le Cyrodiil. Elle est devenue par la suite la forteresse des Lames.

Attention, j'ai déjà reçu quelques mails à ce sujet : oui vous avez momentanément Jauffre et Martin qui vous suivent et oui ils vous aident dans les combats ... Mais NON ça n'est pas une bonne idée d'en profiter pour faire d'autres quêtes. Ils ne peuvent pas mourir certes ... Mais si vous les perdez, vous ne pourrez pas continuer la quête principale car les portes du Temple du Maître des Nuages resteront fermées LOL

En effet, Martin et Jauffre sont accueillis par Cyrus qui ouvre les portes du Temple. Puis toutes les Lames se réunissent et acclament leur nouvel Empereur !!!

Jauffre vient vous voir et vous propose de faire partie des Lames : il vous nomme Frère ou Sœur ... Soyez-en fier !

:^-)

Les portes d'Oblivion ne s'ouvrent pas qu'en Cyrodiil mais dans tout Tamriel. Ainsi, pour ceux qui ont joué à Morrowind et veulent des nouvelles de cette province, voici ce qu'il se passe. Des hordes de daédras ont envahi tout le territoire y compris l'île de Vvardenfell. Là bas, les mages Telvannis font tout leur possible pour fermer les portes, mais en vain. Vivac a même disparu : on dit qu'il a été enlevé par les daédras !

Les Sentiers de l'aube

Jauffre vous demande de retrouver Baurus à la Pension de Luther Broad : il pourrait avoir des informations au sujet de l'Amulette des Rois.

Baurus est assis au bar ... Il vous demande une grande discrétion : il sait que Astav Wirich, un homme assis derrière lui, le suit et l'espionne. Il se lève et se dirige vers le sous-sol de la Pension et effectivement, l'homme le suit ... Il se transforme en agent de l'Aube Mythique ! Zou hop, tuez le :)

Astav Wirich possède sur lui le Volume 1 des "Commentaires de Mankar Camoran sur le Mystérium Xarxes" 📖. Et vous comprenez que l'Aube Mythique est un culte daédrique vénérant Merhunes Dagon. Baurus vous suggère d'aller voir Tar-Meena, une érudite qui s'occupe des Archives Mystiques à l'Université Arcane, pour plus d'informations.

Tar-Meena vous explique qu'il y a quatre volumes du livre "Commentaire de Mankar Camoran sur le Mystérium Xarxes". Vous avez déjà le volume 1 et Tar-Meena vous offre le volume 2 📖. Elle vous explique que ces livres contiennent des indices sur l'emplacement du Sanctuaire secret de l'Aube mythique qui mène à Mehrunes Dagon. Elle vous suggère d'aller voir Phintias, le propriétaire de la boutique Première Édition pour trouver les deux derniers.

En effet, Phintias possède le volume 3 📖 mais il l'a réservé pour Gwinas ... Il ne peut donc pas vous le vendre mais si vous avez une bonne affinité avec lui, il accepte de vous le céder pour 750 po ! Gwinas arrivera un peu plus tard dans la boutique et ne sera pas du tout content de ne pas récupérer le livre qu'il avait commandé LOL

Mais vous avez une autre solution moins chère : vous laissez Gwinas récupérer sa commande puis vous lui parlez pour lui expliquer que l'Aube Mythique est responsable de la mort du roi ! Il sera affolé et vous laissera le livre.

En tout cas, dès qu'il apprendra que cette secte est responsable de la mort de l'Empereur, il prendra peur et vous explique qu'il avait rendez-vous avec un mécène dans les égouts de la Cité Impériale. Il vous donne une note 📖 qui vous indique à quel endroit il devait le rencontrer. Il vous explique que le dernier volume est toujours détenu par un agent de l'Aube Mythique ... Ce mécène doit donc en posséder un sur lui !

Partez ensuite informer Baurus de tout ce que vous avez appris et il vous accompagnera dans les égouts (vous n'avez qu'à le suivre ^^). Une fois arrivé il vous demandera de le laisser seul pour le rendez-vous et de le protéger. Il doit rester vivant !

Raven Camoran viendra ... Sautez lui dessus LOL. Il avait bien sur lui de quatrième volume 📖 du "Commentaire de Mankar Camoran sur le Mystérium Xarxes" ainsi qu'une clé des égouts submergés qui va vous permettre de sortir de là ^^

Tar-Meena aura besoin d'une journée pour étudier les quatre volumes. Puis, après 24h, elle vous dira que les premiers mots de chaque paragraphe ont leur importance ! Elle vous demandera une journée de plus pour décoder tout ça. Enfin, 24h plus tard, elle a enfin trouvé le code qui permet de trouver l'emplacement du Sanctuaire de l'Aube Mythique ! Elle vous récite "*Chemin vert de l'empereur où la tour rejoint le soleil de midi*".

Euh ... le problème est que dans la version US du jeu, effectivement les premières lettres de chaque paragraphe mises bout à bout forment cet indice ... Mais dans la version française ... c'est vraiment décevant qu'il n'y ait pas eu d'effort de fait :-)

Le Chemin Vert est au centre de la Cité Impériale, au niveau du Palais Impérial. Et si vous vous postez devant la Tombe du Prince Camarril, à midi (et si possible quand il fait beau LOL), une carte va s'illuminer donnant l'emplacement du Sanctuaire de l'Aube Mythique et avec un peu de chance, vous y trouverez l'Amulette !

Sanctuaire de Dagon

Il ne vous reste plus qu'à partir vers la Caverne du lac Arrius récupérer l'Amulette des Rois ! Et là, vous imaginez : vous la récupérez et c'est la fin du scénario MDR

Hum hum, reprenons nous :D

Donc vous arrivez dans la Caverne du Lac Arrius. Vous avez, à ce moment là, plusieurs options qui s'offrent à vous.

Voici une première possibilité. Comme vous avez les quatre volumes en votre possession, vous pouvez vous faire passer pour un initié auprès du portier. Ainsi il vous ouvrira sans soucis la première porte et Harrow vous accueillera. Il vous demandera de lui donner tout votre équipement (oui TOUT LOL, vous serez à poil !) et vous donnera en échange une robe de l'Aube Mythique, puis il vous accompagnera à l'initiation. Vous avez beaucoup de chance ... Mankar Camoran est là ! Il porte l'Amulette des Rois sur lui ! Et voici ce qu'il prêche : *Plus personne ne siège sur le trône du dragon. Et l'amulette des rois est entre nos mains. Loués soient nos frères et sœurs! Grandes soient les récompenses qui les attendent au paradis. Ecoutez les paroles du seigneur Dagon. Quand j'arpenterais de nouveau la surface de Tamriel, les fidèles recevront leur juste récompense et seront éternellement supérieurs au commun des mortels. Quant aux autres... Les faibles disparaîtront, les timides seront abattus, et les forts imploreront ma clémence agenouillés à mes pieds. Votre récompense, frères et sœurs, l'heure de la purification approche! Je m'en vais maintenant vers le paradis et j'en reviendrai avec le seigneur Dagon quand l'aube se lèvera.*

Mais vous ne pouvez rien faire, il se téléporte vers son Paradis (sisi j'ai essayé de le tuer ^^). Par contre il a laissé un livre, le "*Mysterium Xarxes*" sur l'autel ... Il vous le faut ! Ruma Camoran vous appellera pour accomplir votre rituel d'initiation : vous devez tuer Jeelius, l'argonien inconscient avec la dague en argent posée près du livre.

Si vous acceptez, les adeptes quitteront la salle et vous pourrez prendre le livre en toute discrétion. Mais n'oubliez pas de tuer Harrow pour reprendre votre équipement !

Mais vous pouvez aussi refuser (ou accepter et ne pas le faire) ! Ruma Camoran se jettera sur vous avec les acolytes et les gardes mais c'est pas grave : donnez-vous en à cœur joie ^^ C'est vrai qu'avec la tite dague, c'est pas simple mais concentrez-vous sur Harrow pour pouvoir retrouver vos affaires au plus vite (et si vous faites cette quête avec une armes liée comme Umbra par exemple, ça vous aidera beaucoup car Harrow ne vous l'aura pas prise, elle sera toujours dans votre inventaire puisqu'elle vous est liée !).

Les autres possibilités sont d'arriver jusqu'ici en toute discrétion ou en fonçant dans le tas LOL

Maintenant, si vous avez décidé de sauver Jeelius, et je vous le conseille d'ailleurs, ça ne va pas être très simple. Voici comment procéder. Tout d'abord sauvegardez LOL. Ensuite, il vous faut prendre le livre avant de libérer Jeelius MAIS en prenant le livre, la statue de Mahrunes Dagon s'écroule ! En fait, il faut être très très rapide : dès que vous prenez le livre, libérez très vite Jeelius : il va s'enfuir ce qui fait qu'il recevra peu de pierre sur lui et ne sera pas trop amoché. S'il meurt, rechargez ! Ensuite il va courir vers la sortie, complètement affolé alors suivez-le vite ! Puis il va se mettre à marcher et là, vous pourrez lui parler : il reprend ses esprits doucement et réalise où il est et s'affole à nouveau MDR : il vous dit qu'il vous faut sortir d'ici ! Et c'est à partir de là que ça se complique à nouveau donc je vous conseille de sauvegarder à ce niveau là. Jeelius va vous devancer mais dès qu'il aperçoit un garde ou un acolyte, il se sauve dans le sens inverse et recule derrière : c'est à vous de zigouiller tout le monde. Normalement, il reste en retrait et dès que la voie est libre, il repart. Mais il lui arrive de repartir vers une salle précédente ! Bref, essayez de rester au plus près avec lui mais pas trop pour ne pas qu'il se fasse tuer. Très franchement, j'ai dû recommencer au moins 10 fois avant qu'il soit auprès de moi à la sortie de la Caverne. Une fois libre, il vous dira qu'il est prêtre au Temple de l'Unique à la Cité Impériale : et si vous allez le voir un peu plus tard, il vous enseignera un point en Mysticisme, Guérison et Alchimie !

Il vous faut ensuite apporter le "*Mysterium Xarxes*" à Martin.

Parlons un peu de livre maléfique. Il a été écrit par Mehrunes Dagon, Prince Daédra du Chaos et de la Destruction, résidant dans l'Oblivion (vous avez déjà été sur ses terres lorsque vous avez fermé la porte de Kvatch). Ce Prince Daédra a donné son livre à Mankar Camoran. Ce dernier s'en est servi pour créer son Paradis.

Le Mysterium Xarxes est écrit en lettre runique mais il est possible de le traduire et je vous laisse lire l'excellent travail fait ici ^^ <http://imperial-library.info/fsg/kikaiarticle.shtml>

Ainsi Martin va étudier ce livre pour essayer de reproduire un portail de téléportation vers le Paradis de Mankar Camoran ... Il faut lui reprendre l'Amulette ! En attendant, il vous envoie auprès de Jauffre qui a du travail pour vous.

Si Baurus n'a pas perdu conscience lors de votre petite escapade dans les égouts, il sera là posté près de Martin. Et pour vous remercier de l'avoir protégé, il vous enseignera un point en Lame, Parade et Armure Lourde !

Espions

Jauffre vous informe que les gardes des portes de la forteresse ont remarqué des personnes en train de roder autour du Temple du Maître des Nuages. Le Capitaine Stefan vous indique qu'il a déjà vu une personne devant la pierre elfique non loin du Temple.

Près de la pierre elfique d'Hestra, vous trouverez soit Jearl, soit Saveri Faram, soit les deux ensembles. Dans tous les cas, elles ont sur elles les clés de la maison de Jearl ainsi que celle de la cave. Le Capitaine de la Garde de Bruma vous autorisera à fouiller la maison de Jearl. Et vous y trouverez les Ordres de Jearl 🗡️ : Mankar Camoran connaît l'existence de Martin et il sait qu'il se cache au Temple du Maître des Nuages !

Jauffre est très inquiet : si l'Aube Mythique est au courant de l'existence de Martin alors Bruma est en très grand danger ! Il ira prévenir la Comtesse de Bruma. En attendant les prochains ordres, il vous envoie auprès de Martin.

Martin commence à comprendre le livre : le Mysterium Xarxes est à la fois la porte et la clé du Paradis de Camoran. Le livre EST en quelque sorte le Paradis de Camoran. Mankar Camoran a fait serment d'allégeance au Xarxes quand il a créé son Paradis, en célébrant des rituels occultes. Mais il vous explique qu'il est possible d'ouvrir une porte de l'extérieur. Il a pour cela besoin de certains objets.

Le sang de daédra

Parmi les objets ésotériques nécessaires au rituel qui permettra d'ouvrir un portail pour le Paradis de Camoran, le premier est du sang de Seigneur Daédra. Or il vous explique que les artefacts daédriques ont été formés à partir de l'essence d'un Seigneur Daédra, et que c'est de là qu'ils tirent leur pouvoir. Il vous suffit donc de ramener un artefact daédrique !

Et le seul moyen de s'en procurer est de passer par les sectes consacrées à chacun des seigneurs daédriques. En lisant le livre "Hérésie Moderne" 🗡️, l'emplacement du Sanctuaire d'Azura se dévoile sur votre carte.

C'est l'occasion pour vous de découvrir chacun des Sanctuaires Daédriques :-)

Voici les artefacts que vous pourrez récupérer, choisissez bien lequel vous voulez vous séparer :

- L'Étoile d'Azura : une gemme spirituelle réutilisable à l'infini et capable de capturer toutes les âmes.
- Wabbajack ! : un bâton qui transforme vos ennemis en une créature aléatoire.
- L'Anneau de Namira : un anneau qui vous protège des sorts et des dégâts.
- Le Crâne de Corruption : un bâton qui dédouble votre ennemi et ce double combat pour vous.
- La Rose de Sanguyin : un bâton qui invoque un daédra.
- Volendrung : un marteau qui absorbe la santé et paralyse.
- L'Anneau de Khajiit : un anneau qui fortifie la vitesse et rend caméléon.
- Briseur de sorts : un bouclier qui renvoie les sorts.
- La Clé Squelette : un crochet indestructible qui fortifie la Sécurité.
- La Lame d'Ébène : un katana qui absorbe la vie.
- La Masse de Molag Bal : une masse qui absorbe la force et la magie.
- La Cuirasse en Peau du Sauveur : une cuirasse très résistante à la magie.
- Le Masque de Clavicus Vile : un masque qui fortifie la personnalité.
- Lamedor : un katana possédant une magie de feu.
- Le livre Oghma Infinium : un livre qui augmente certains talents et caractéristiques.

Pour ma part, le choix est TRÈS difficile :-)

Vous remarquerez que Martin est assis devant une table sur laquelle sont posés 4 livres :

- Le Voile de l'Ouest 🗡️
- L'Amulette des Rois 🗡️
- Hérésie Moderne 🗡️
- Gloire et Pleurs dans les Ruines Ayléides 🗡️

La quête "Porte de Bruma" donnée par Jauffre pourra se faire en même temps. Cependant je continue dans ma solution sur les quêtes de Martin.

Le sang des divins

Le deuxième objet dont Martin a besoin est du sang de divin. Comme pour le sang de daédra, il faudrait un artefact divin ... Or il existe une relique du premier empereur devenu par la suite le Divin Talos : l'Armure de Tiber Septim ! Jauffre vous explique qu'elle est à Sancre Tor.

Sancre Tor est une ancienne cité Cyrodiilienne. C'est là-bas qu'Alessia prépara la révolte des hommes (esclaves) contre les Ayléides. Sancre Tor devint ensuite la capitale de Cyrodiil jusqu'à ce que la Cité Impériale prenne le relais après le déclin des Alessiens.

La bataille de Sanctre Tor est célèbre car c'est là que le Général Talos repoussa les envahisseurs venu de Bordeciel et de Hauteroche. A ce moment là, Sanctre Tor fut détruite et jamais reconstruite. Puis quand Talos fut nommé Empereur Tiber Septim, il confia aux Lames son armure qu'ils placèrent dans le Sanctuaire construit dans les Catacombes de Sanctre Tor. Dans ce Sanctuaire reposent les Rois Reman, Reman II et Reman III.

L'armure n'a jamais bougé mais le Sanctuaire fut malheureusement profané par le Roi des Tréfonds, Zurin Arctus. Zurin Arctus était autrefois le Mage de Guerre Impérial de Tiber Septim, mais ce dernier l'a trahis ... En effet, Zurin avait réussi à créer le Totem, un objet magique capable de contrôler le Numidium, artefact dwemer très puissant sous la forme d'un golem géant. Tiber Septim s'était servi du Numidium pour conquérir Tamriel puis aussi pour se débarrasser de toutes les familles royales qui ne lui étaient pas fidèles ... Ça n'a pas plu à Zurin ! Ainsi lui et Tiber se sont battus ... Du moins Zurin s'est battu contre sa création et mourut lors de ce conflit ... Mais pas son âme !

C'est comme cela que le Roi des Tréfonds se réveilla pour profaner le Sanctuaire de Sanctre Tor. Tiber Septim y envoya quatre de ses Lames mais elles ne revinrent jamais.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- La Bataille de Sanctre Tor 
- La Cité Légendaire de Sanctre Tor 

Sur place, le premier mort-vivant Lame que vous libérez sera Rielus. Il vous explique qu'ils sont quatre et qu'ils ont été piégés par le Roi des Tréfonds. Ce dernier a placé une malédiction sur le Sanctuaire qui vous empêchera de prendre l'armure de Tiber Septim. Il vous faut libérer Casnar (dans la Salle d'Audience), Alain (dans les Catacombes) et Valdemar (dans la Prison). Les quatre Lames entreront dans le Sanctuaire et briseront enfin la malédiction.

Quand vous retournerez voir Martin, celui-ci a beaucoup avancé dans ses recherches et désormais trois livres sont posés sur une autre table près de lui :

- Les Portes d'Oblivion 
- Le Firmament 
- Les Réfugiés 

Miscarcand

Le troisième objet nécessaire est une Grande Pierre de Welkynd. Vous connaissez les petites pierres de Welkynd qui rechargent votre mana et les pierres de Varla qui rechargent un objet enchanté. Mais les Grandes Pierres de Welkynd ont un pouvoir hautement magique. La dernière se trouverait dans les Ruines de Miscarcand.

Martin vous y envoie : rien de particulier dans cette grande ruine si ce n'est qu'elle est rempli de Gobelins Bitterfish qui se bagarrent contre les morts vivants et les squelettes présents dans la ruine. Ces gobelins adorent le poisson carnassier LOL

Evidemment, lorsque vous vous emparerez de la Grande Pierre de Welkynd (dans la salle de Morimath), le Roi de Miscarcand se réveillera et tentera de vous arrêter !

Si vous ne les avez toujours pas commencées, vous êtes obligés de terminer les quêtes données par Jauffre avant d'aller trouver le dernier objet nécessaire à Martin pour créer le portail.

C'est pourquoi je vous les mets à la suite mais il est tout à fait possible de les avoir fait avant ^^

Porte de Bruma

Jauffre vous demande d'aider Burd, le Capitaine de la Garde de Bruma, à fermer une Porte d'Oblivion qui s'est ouverte près de la ville.

Il vous accompagnera avec 2 gardes (les autres resteront près de Bruma pour défendre la ville des daédras envahisseurs). Comme il est "immortel", il ne fera que perdre conscience ^^

Il vous suffit de l'accompagner tout en haut de la tour principale, et de prendre la Pierre Sigillaire.

Des alliés pour Bruma

Cette quête est optionnelle, vous n'êtes pas obligés de la faire.

Cette Porte n'est qu'un avant goût de ce que va subir Bruma... Jauffre vous demande de trouver de l'aide.

Le Chancelier Ocato ne peut rien pour Bruma. Il vous suggère de demander directement aux Comtes et Comtesses des provinces de Cyrodiil.

A Kvatch, Savlian Matus acceptera d'envoyer des hommes à Bruma si vous avez libéré le château. Sinon il vous suffit de terminer la quête "la bataille du château de Kvatch" décrite plus haut.

A Anvil, Bravil, Leyawiin et Chorrol, les dirigeants accepteront d'aider Bruma si vous fermez les Portes d'Oblivion qui menacent leurs villes. Ces portes ne posent pas trop de difficultés.

A Skingrad, le Plan d'Oblivion est légèrement différent. Vous devrez d'abord monter au Sanctuaire d'un des deux Donjons (de l'Angoisse ou du Chagrin) : vous aurez une manivelle à actionner qui allongera un pont qui vous mènera directement au Sanctuaire de l'autre Donjon (de l'Angoisse si vous êtes dans le Chagrin ou inversement). Puis une fois que vous avez actionné la seconde manivelle, l'accès par un pont sera ouvert vers la Forteresse de l'Angoisse, où se trouve la Pierre Sigillaire.

A Cheydinhal, le Comte Andel Indarys refusera de vous parler : il est très inquiet pour son fils. En effet, vous apprendrez par d'autres personnes que Farwil Indarys est parti au travers de la porte d'Oblivion proche de la ville et n'est jamais revenu ... Cela déclenche une quête "Le chevalier incontrôlable" que vous devrez terminer si vous voulez qu'Andel Indarys vous adresse la parole. Tout est détaillé dans cette section : les Chevaliers de l'Épine. Une fois la porte fermée, Andel acceptera d'envoyer des hommes pour Bruma.

Défense de Bruma

Martin vous explique que le dernier objet nécessaire à l'ouverture du portail vers le Paradis de Mankar Camoran est une Grande Pierre Sigillaire. Effectivement, parmi les quatre objets, il a fallu du Sang de Divin et son opposé du Sang de Daédra, ainsi, l'opposé de la Grande Pierre de Welkynd est une Grande Pierre Sigillaire !

Le problème ... le problème est que pour récupérer une Grande Pierre Sigillaire, il faut qu'une Grande Porte d'Oblivion s'ouvre. Pour l'avoir vue à Kvatch, Martin sait que le seul moyen qu'une telle porte apparaisse, est qu'il faut laisser les petites portes ouvertes et ne surtout pas les fermer !

Vous l'avez compris : vous devez laisser l'Aube Mythique envahir Bruma jusqu'à ce qu'une Grande Porte apparaisse !

Martin vous demande de parler à Narina Carvain, la Comtesse de Bruma, afin qu'elle le rejoigne à la Chapelle de Talos, dans Bruma.

Après les explications, la Comtesse de Bruma accepte à contre cœur ce plan de bataille plus que dangereux. Mais elle a foi en son Empereur et en vous, Héros de Kvatch !

Dès que vous êtes près, accompagnez Martin, Jauffre, Baurus et tous les soldats de Cyrodiil que vous avez pu recruter à l'extérieur de Bruma !

Martin encouragera ses troupes :

*Soldats de Cyrodiil ! Aujourd'hui, le sort de l'empire dépend de nous !
Allons-nous laisser les Daedras faire à Bruma ce qu'ils ont fait à Kvatch ?
Allons-nous les laisser brûler nos maisons et tuer nos familles ?
Non ! Nous nous battons ici, aujourd'hui, pour tout Cyrodiil !
Nous devons tenir bon jusqu'à ce que le Héros de Kvatch ait détruit la Grande Porte.
Nous devons tuer tout ce qui franchira cette porte !
Soldats de Cyrodiil ! Êtes-vous avec moi ?*

Les soldats lèveront leurs armes prêts à se battre !

Si vous avez demandé de l'aide à tous les Comtes et Comtesses de Cyrodiil, vous trouverez des soldats de tous les Comtés à vos côtés. Sinon, il n'y aura que Martin, Jauffre, Baurus, Burd et quelques soldats de Bruma.

Une porte est déjà là, des hordes de daédras arriveront trois par trois puis une deuxième porte apparaîtra engendrant plus de daédras, puis une troisième ! La bataille est rude mais vous devez protéger Martin !

Quoique pas de panique, lui et Jauffre ne feront que perdre conscience ^^

Puis une immense porte surgira du sol ! Ne tardez pas à y entrer car les daédras seront de plus en plus nombreux !

Dans le Plan d'Oblivion, vous voyez une monstrueuse machine, comme un canon géant : c'est lui qui a détruit Kvatch. Vous avez 15 minutes pour entrer dans la Grande Tour Brise-Monde, ce qui est largement suffisant.

Paradis

Maintenant que Martin possède tous les objets nécessaires à l'ouverture d'un portail vers le Paradis de Mankar Camoran, c'est à vous de jouer !

Vous franchissez ce portail : surprise, vous n'êtes pas du tout dans un monde en flamme mais dans un vrai paradis avé des zozios, des fleurs et tout et tout :-> ... Mais ne vous fiez pas aux apparences : ce paradis est infesté de daédras qui torturent les immortels !

Mankar Camoran vous accueille : Ainsi, le sbire des Septims a fini par arriver... Pensiez-vous pouvoir me prendre par surprise, ici ? Dans ce paradis que j'ai moi-même créé ? Contemplez mon paradis... Gaïar Alata, dans la langue d'autrefois. Une vision du passé... et de l'avenir. Voyez mon Jardin sauvage. C'est ici que mes disciples subissent les épreuves qui les préparent à leur destin : gouverner Tamriel quand celle-ci renaîtra de ses cendres. Si vous êtes vraiment le héros de la destinée, comme je l'espère, le Jardin ne vous retiendra pas longtemps. Levez vos yeux sur Carac Ağaialor, mon siège au paradis. Je vous y attendrai.

Or pour arriver à Carac Ağaialor, il faut passer par la Grotte Interdite.

Avant de continuer, vous pouvez vous promener dans le Paradis. Et si vous vous dirigez vers le nord est, dans l'eau, en longeant la côte à partir de là où vous êtes arrivés, vous trouverez une île avec un autel et un reliquaire ayléide entourés de Fleurs de Mana. L'unique Crabe des Vases Spectral du jeu vous y attend ^^



De plus, le Paradis foisonne de Fleur de Mana : ces fleurs très très rares sur Tamriel contiennent de la liqueur pour les bleutées, et de l'ambrosie pour les violettes. L'ambrosie et la liqueur ne possèdent chacune qu'un seul effet de regain (respectivement de santé et de magie). Vous en trouverez un seul exemplaire de chaque dans la Guilde des Mages d'Anvil : elles réapparaîtront peu de temps après que vous les ayez prises. Vous comprenez maintenant le caractère "rare" de ces plantes LOL. Cependant, pour ceux qui ont installé le mod officiel Wizard's Tower, vous avez deux fleurs de mana (une violette et une bleue) dans le jardin ^^. Dernière chose : comme pour les Nirnroots, ces deux ingrédients ne se dupliquent pas dans le coffre de l'Archimage !

La Grotte Interdite est gardée par un Drémora du nom de Kathutet. Il vous explique qu'il possède la clé de la Grotte Interdite. Il vous demande si vous voulez le servir et dans ce cas il vous donnera la clé en échange de votre obéissance, ou si vous voulez le combattre. Ainsi, si vous le tuez, la clé est sur lui, si vous le servez, vous devrez libérer le Xilivai Anaxes emprisonné par les immortels dans une grotte.

D'ailleurs, les immortels vous supplieront de ne pas le libérer : Anaxes est le daédra le plus tortionnaire ! Ce bourreau est celui qui malmène le plus violemment les immortels LOL

Dans les deux cas : vous récupérez la clé qui s'avère être les Brassards de l'Élu. Il faut donc porter ses brassards pour que la porte de la Grotte Interdite s'ouvre ... Mais vous vous rendrez vite compte que vous ne pourrez plus les enlever ! Vous êtes prisonnier :-)

Mankar Çamoran s'adressera à nouveau à vous : *Vous comprenez si peu de choses... Les principautés ont pris vie sous forme de gemmes dans les profondeurs d'Oblivion, et ce dès le premier jour. Beaucoup portent aujourd'hui le nom de leur seigneurs respectifs : le Havreglace de Meridia, le Bourbier de Peryite, les Dix Ombrelunes de Mephala, et... .. et la Beauté de l'Aube, territoire de Lorkhan... que ces sots de mortels appellent à tort Tamriel.*

Puis après un long silence, il ajoute : *Ah, je vois que vous commencez à comprendre... Tamriel est un royaume daedrique d'Oblivion comme les autres, même si son prince l'a perdu depuis longtemps... depuis le jour, en fait, où il a été trahi par ses serviteurs. Le seigneur Dagon ne peut envahir Tamriel, puisque celle-ci lui revient de droit ! Il vient libérer les terres occupées ! Posez-vous la question... comment se fait-il que vos puissants dieux meurent, alors que les Daedras sont immortels ? Et pourquoi les Daedras annoncent-ils leur présence aux hommes, alors que les dieux se cachent derrière leurs statues et leurs traîtres de prêtres ? C'est tout simple... ce ne sont pas des dieux. La vérité se trouve sous vos yeux depuis que vous avez vu le jour : les Daedras sont les vrais dieux de cet univers. Julianos, Dibella et Stendarr ont tous trahi Lorkhan en se faisant pour les divinités d'une principauté qui avait perdu son guide. Que sont l'érudition, l'amour et la compassion, si on les compare au destin, à la nuit et à la destruction ? Les dieux que vous vénerez ne sont que de pâles ombres des Causes Premières. Ils se moquent de vous depuis l'aube des temps. Pourquoi croyez-vous donc que, de tout temps, les immortels se sont disputés votre monde ? Cela s'explique car il s'agit de Tamriel, royaume du Changement, frère de la Démence et soeur de la Fourberie. Vos faux dieux n'ont pas réussi à réécrire l'histoire dans sa totalité. Vous vous souvenez donc d'un Lorkhan vilipendé, un fourbe défunt dont le cœur serait ensuite arrivé sur Tamriel. Mais si un dieu peut mourir, comment son cœur peut-il survivre ? C'est tout simplement car il est Daedroth ! TAMRIEL, AE DAEDROTH ! "Ce cœur est le cœur du monde, car l'un a été créé pour satisfaire l'autre." Vous vous souvenez forcément de cette phrase, elle est dans toutes les légendes. Les Daedras sont immortels, ce qui explique que vos faux dieux n'aient jamais réussi à le faire totalement disparaître de la conscience collective.*

Vous pouvez maintenant passer la porte. En fait, la Grotte Interdite est un lieu de torture réservé aux immortels les plus "compatissants", ceux qui regrettent d'avoir massacré des vies sur Tamriel ... Et les tortures consistent à placer un prisonnier dans une cage, dans de la lave : la douleur est éternelle !

Un certain Eldamil va vous accoster. Cet ex-lieutenant de Mankar Çamoran regrette amèrement ses actions : il a notamment participé au massacre de Kvatch où il est mort d'ailleurs (enfin la mort, pour un immortel, ne veut pas dire grand chose lol). Il voudrait se racheter et vous propose son aide ! Il vous explique que le seul moyen d'arriver jusqu'à Carac Açaialor est de traverser la Grotte Interdite mais pour en sortir, il ne faut pas porter les Brassards de l'Élu. Il veut vous aider et vous les enlever ^^

Vous avez le choix entre foncer dans le tas et tuer les Drémoras et tous les daédras présents dans la grotte. Vous pouvez aussi accepter de jouer le jeu du vrai prisonnier et entrer dans la cage ^^

Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'Eldamil est immortel et qu'il vous rejoindra toujours !

Il vous enlèvera les bracelets dans la pièce suivante. Vous pouvez maintenant sortir de la grotte et vous diriger vers Carac Açaialor.

Mankar Çamoran vous parlera à nouveau : *Bien joué, champion ! Votre progression est rapide et sans accroc. Peut-être finirez-vous par me rattraper, finalement... Vous pensez que je me moque de vous ? Pas le moins du monde. Avec votre arrivée, j'entends la venue du destin. Vous êtes l'ultime défenseur de Tamriel la decadente. Et moi, je suis chargé d'accoucher l'Aube mythique, une Tamriel renaissante. Si vous êtes vraiment l'agent du destin, je vous accueille à bras ouverts. J'en ai assez de ces soi-disant héros qui essaient de se dresser en travers de mon chemin alors qu'ils n'en sont pas dignes.*

Devant la porte de Carac Açaialor, les deux enfants de Mankar sont là : Raven Çamoran, le fameux "mécène" que vous avez tué avec Baurus dans les égouts pour récupérer le quatrième volume du "Commentaire de Mankar Çamoran sur le Mystérium Xarxes" et Ruma, sa sœur, que vous avez tué avant dans la Caverne du lac Arrius avant de vous emparer du "Mystérium Xarxes" ! Ben vi, ils sont immortels ... Et si vous les zigouillez à nouveau ? Après tout, le bâton de Ruma et l'anneau de Raven vous seront toujours utiles LOL

Quand vous arriverez devant de trône de Mankar Çamoran, ses enfants réapparaîtront dans une lumière bleutée si vous les avez tués. Mankar vous donnera un dernier speech : *Cela fait longtemps que je vous attends, champion de l'ancienne Tamriel. Vous vivez les derniers soubresauts d'un âge mourant. Vous respirez l'air vicié des faux espoirs. Vous comprenez si peu de choses... nul ne peut arrêter le seigneur Dagon. Les murs qui séparent nos deux mondes sont en train de s'écrouler. L'Aube mythique devient plus forte à chaque nouvelle faille dans le firmament. Bientôt, très bientôt, la frontière finira par s'effacer totalement. Alors, Tamriel et Oblivion ne feront plus qu'un et l'Ère Mythique renaîtra ! Le seigneur Dagon arpentera de nouveau la surface de Tamriel. Le monde sera recréé et le nouvel âge renaîtra des cendres de l'ancien. Ma vision se réalisera.*

La faiblesse sera éradiquée de ce monde, mortels et immortels seront purifiés par le feu du créateur. Mon long combat contre les Septims touche à sa fin et je l'ai emporté. L'empereur est mort. L'Amulette des Rois est à moi. Et voilà devant moi, au cœur de ma puissance, l'ultime défenseur du dernier des Septim. On va voir qui est le plus fort !

Et là, défoulez-vous ^^ mais concentrez-vous sur Mankar : quand il meurt, ses enfants, Eldamil et ses invocations de daédras mourront aussi.

La salle tremble ... Les murs commencent à s'écrouler ! Vite ! Prenez l'Amulette des Rois !!!

Et vous voici téléporté à nouveau au Temple du Maître des Nuages : les Lames sont autour de vous, à genou et Martin s'approche ... Il revêt l'Amulette : l'Empereur est là, prêt à rallumer les Feux de Dragons !

Allumer les feux de dragon

Le Chancelier Ocato attend Martin au Palais Impérial. Il accepte bien évidemment la revendication de Martin au trône impérial et il propose d'organiser la cérémonie du couron.....

Un garde entre ! Des portes d'Oblivion se sont ouvertes dans la Cité Impériale ! Pas le temps de tergiverser sur la cérémonie du couronnement ! Vite ! Emmenez Martin au Temple de l'Unique : il doit de toute urgence allumer les Feux de Dragons avant que Merhunes Dagon n'arrive à venir sur Tamriel !

Mais c'est trop tard ... Vous arrivez trop tard ... Le Seigneur Daédra est déjà là : il est gigantesque ! Il massacre tout le monde ! Et maintenant que Merhunes Dagon est physiquement sur Tamriel, aucun mortel ne pourra le détruire ... A moins que ... Martin vous demande de l'accompagner dans le Temple de l'Unique, près des Feux de Dragon. Il a une idée ...

Merhunes Dagon explose d'un coup de point le toit du Temple ! Il se jette sur Martin mais ...

... Mais Martin brise l'Amulette des Rois : il mélange son sang à celui d'Akatosh contenu dans l'Amulette ... Et ce sang mêlé des Rois et des Dieux lui confère le pouvoir divin d'Akatosh le transformant alors en dragon doré, l'avatar d'Akatosh !

L'Avatar d'Akatosh et Merhunes Dagon livrent un combat à mort. Puis le Seigneur Daédra est détruit, le Dragon épuisé se fige, pétrifié.

Martin s'adresse à vous une dernière fois : *L'Amulette a été détruite et Dagon vaincu. Grâce au Sang du Dragon et à l'Amulette des Rois, les Portes d'Oblivion ont été scellées à tout jamais. Le dernier des Septim s'éteint à son tour. Je pars dans la joie car je sais que mon sacrifice n'aura pas été vain. Je vais prendre ma place auprès de mon père et de tous mes ayeux. L'Ère Troisième est terminée, une nouvelle s'annonce. Quand le prochain Parchemin des Anciens devra être rédigé, c'est vous qui vous en chargerez. L'avenir qui se profile, le sort de l'Empire, c'est à vous de les déterminer désormais.*

Ocato arrive attristé : certes plus jamais l'Oblivion ne pourra communiquer avec Tamriel, mais Martin est mort :-(

Son héroïsme fait de lui l'égal de Tiber Septim.

Son sacrifice était certes nécessaire, mais il laisse l'empire sans Empereur...

L'Empire s'engage dans une période de troubles. Que va-t-il advenir de Tamriel ?

Pensez à toucher la statue d'Akatosh pour une bénédiction sympathique ^^

L'Armure du Dragon Impérial

Mais le peuple de Tamriel est en vie : c'est pourquoi Ocato vous nomme Champion de Cyrodiil de l'Ordre du Dragon. Cet ordre fondé par Tiber Septim regroupe les Chevaliers Impériaux. Il vous explique que votre armure sera prête dans deux semaines à la Forge de la Prison Impériale.

Cette armure sera légère ou lourde automatiquement selon votre talent le plus élevé ^^

LA GUILDE DES GUERRIERS

La Guilde des Guerriers accueille et regroupe tous les combattants de Cyrodiil. Cependant, elle a été menacée de mettre la clé sous la porte à cause de la Compagnie de Boïnoir.

En effet, de nombreux membres de la Guilde des Guerriers démissionnèrent pour s'engager dans la Compagnie ! La Compagnie de Boïnoir acceptait toute sorte de contrat en cassant les prix et payait ses adhérents mieux que la Guilde.

Le problème est la manière dont les contrats ont été remplis : on note de graves dommages collatéraux. Le plus grave est sans nul doute celui de Bord De l'Eau, un village au nord de Leyawiin : les membres de la Compagnie devaient tuer quelques gobelins, mais ils ont massacré le village entier !

Après enquête, on a su que la Compagnie de Boïnoir utilisait de la Sève d'Hist pour ses membres : ainsi drogués, ils avaient des hallucinations et voyaient les humains comme des gobelins !

Votre rôle sera donc de découvrir les agissements de la Compagnie de Boïnoir, de tuer ses dirigeants et de détruire l'Arbre d'Hist !

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Courrier du Cheval Noir : Nouvelle Guilde des Guerriers ?

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les quêtes ...

... à Cheydínhal auprès de Burz gro-Khash

... à Anvil auprès d'Azzan

... à Chorrol auprès de Modryn Oreyn

Vous allez être demandé à Cheydínhal, Anvil et Chorrol sans arrêt, je veux dire par là que vous reviendrez dans ces villes tout le temps ^^ sachant que Azzan et Burz gro-Khash vous donneront des "petites" quêtes et que Modryn Oreyn vous donnera des quêtes "supérieures", celles qui font le scénario de la guilde.

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

C'est Vlena Donton à Chorrol qui vous fait entrer dans la guilde. Mais elle ne vous donne pas de quêtes : il vous propose d'aller voir Burz gro-Khash à Cheydínhal ou Azzan à Anvil. Vous démarrez en tant qu'Associé de la Guilde ^^

2 - LES QUÊTES

2.1 - A Cheydínhal : La mine désolée (niveau Associé)

Burz gro-Khash demande à ce qu'on livre des armes aux guerriers dans la mine située au nord ouest de Cheydínhal. Là-bas, vous apprendrez que la mine est infestée de gobelins. Aidez alors les guerriers à les exterminer ... enfin les aider ... prenez votre temps et fouillez la mine ... ils se débrouilleront très bien sans vous !!! Vous recevrez de l'or en récompense (et plus encore si tout le monde s'en sort vivant). Vous pourrez demander une promotion et devenir Apprenti. Burz gro-Khash n'aura pas de contrat pour vous tant que vous ne serez pas au rang d'Épéiste. Il vous envoie à Anvil si vous n'y êtes pas allé ou à Chorrol si vous êtes au niveau Compagnon.

2.2 - À Anvil : Un problème de rat (niveau Associé)

Azzan vous demandera de parler à Arvena Thelas. On en veut à ses petits chéris de rats ! En effet, vous trouverez un puma affamé dans sa cave : il est entré par un trou dans le mur. Arvena est persuadée qu'il en viendra d'autre et vous demande de parler à Pinanus Inventius, un chasseur. Il va vous aider à tuer quatre pumas à l'extérieur de la ville. Mais Arvena n'est pas rassurée : il y a un second puma dans sa cave ! Elle est persuadée que c'est un coup de Tisseplume, une Argonienne qui ne supporte pas ses rats. Effectivement, si vous suivez Tisseplume en début de soirée (c'est à dire vers 21h), vous verrez qu'elle place de la viande pourrie à l'extérieur de la maison d'Arvena au niveau du trou qui mène à la cave. Cependant elle ne voulait pas faire de mal : elle voulait juste que les rats sortent pour que la garde les élimine. Elle est désolée :-)

À ce moment là, vous avez deux solutions :

- soit de dénoncer Tisseplume et Arvena vous offre de l'or et vous enseigne gratuitement un point d'Éloquence,
- soit vous ne dénoncez pas Tisseplume, et vous ne recevrez que de l'or par Arvena mais aussi un enseignement gratuit en Acrobatie par Tisseplume.

Vous pourrez demander une promotion et devenir Apprenti si vous ne l'avez pas déjà fait à Cheydinhal.

Tisseplume est un écrivain célèbre et elle prépare son prochain roman ^^ Le Courrier du Cheval Noir en parle : Nouvelles

Pierres du Destin !



2.3 - À Anvil : L'infortuné boutiquier (niveau Apprenti)

Norbert Lelles, un marchand dont la boutique est sur les quais, a besoin d'aide : il ne cesse d'être cambriolé. Il vous demande de rester une nuit pour surveiller son magasin : deux hommes arrivent. Tuez-les et Norbert Lelles vous donnera de l'or en récompense. Retournez voir Azzan et il vous nommera Compagnon (mais il est écrit Artisan dans votre menu Statistique !). Il vous envoie ensuite à Chorrol.

2.4 - À Chorrol : Affaire inachevée (niveau Compagnon)

Par cette quête vous allez commencer à comprendre le malaise qui règne au sein de Guilde des Guerriers : non seulement beaucoup de membres se plaignent d'être sous payés mais en plus il y a de moins en moins de travail car la Compagnie de Boïnoir rasle tous les contrats ...

Ici, Maglir a refusé son contrat non seulement parce qu'il est mal payé mais aussi parce qu'un seul homme pour cette mission est bien trop suicidaire selon lui.

Azzan (ou Burz gro-Khash suivant par qui vous avez commencé lol) vous dira d'aller voir Vilena Donton à Chorrol, qui à son tour vous demande de parler à Modryn Oreyn. Ce dernier explique que Maglir n'a pas effectué son contrat. Il veut savoir pourquoi. Maglir est à la Taverne de Skingrad ; il refuse d'honorer son contrat car il trouve que c'est trop mal payé ... Il a une famille à nourrir !! Il devait aller chercher le Journal de Brenus Astis dans la Grotte de Tomberoc ... Allez-y à sa place ! Modryn Oreyn vous offrira de l'or que vous dénonciez Maglir ou non.

2.5 - À Chorrol : Boisson et désordre (niveau Compagnon)

Trois membres de la Guilde des Guerriers font du désordre à Leyawiin. Modryn Oreyn vous demande d'aller voir ce qu'il se passe. Les trois guerriers, Dubok gro-Shagh, Rellien et Vantus Prelius, sont en train de se saouler à l'Auberge des Cinq Griffes et refusent de travailler ! Vantus vous explique que la Compagnie de Boïnoir prend tout le travail de la Guilde des Guerriers. Alors ils accepteront d'arrêter de boire si vous leur trouvez du travail ! Magarte cherche justement de la main d'œuvre pour son alchimie. Elle acceptera de vous faire confiance (et donc aux autres membres de la Guilde des Guerriers) à condition que vous lui apportiez 5 ectoplasmes ... Et c'est pas simple à trouver :

- chez les Alchimistes.
- dans des ruines abandonnées où des gentils spectres se laisseront tuer ^^ (n'oubliez pas que les spectres ne sont sensibles qu'aux armes en argent ou aux armes enchantées !!).
- dans les cryptes de la Chapelle de Leyawiin (prévoir un crochet car c'est fermé à clé ^^) !!!

Retournez ensuite à Leyawiin conclure un contrat de travail entre Magarte et les trois soulots ! Modryn Oreyn vous offrira de l'or en récompense. Vous êtes nommé au rang d'Épéiste et Modryn Oreyn n'aura plus de quête pour vous et vous envoie à nouveau à Cheydinhal ou à Anvil.

2.6 - À Anvil : Repaire de voleur (niveau Épéiste)

Azzan veut que vous et Maglir partiez dans un repaire de voleur. Newheim le Corpulent vous apprendra que c'est à la Grotte de Hruta que les voleurs se cachent. Il vous demande par la même occasion de lui récupérer sa chope de vin. Partez alors nettoyer la grotte des voleurs avec votre compagnon ! Newheim le Corpulent vous donnera 3 bières supérieures de Newheim en remerciement (ouais génial le cadeau...) et Azzan de l'or. Azzan vous promet au rang de Protecteur si vous avez fait la quête de Cheydinhal.

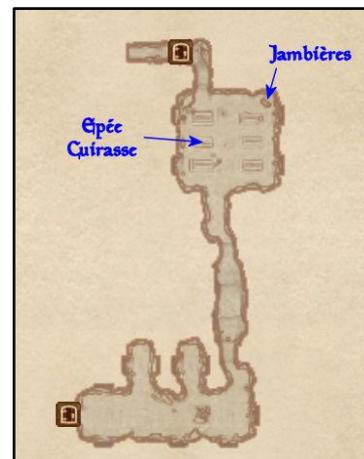
2.7 - À Cheydinhal: La dette d'Amelion (niveau Épéiste)

Burz gro-Khash veut que vous partiez à Bord de l'Éau aider Bienne Amelion. Le père de Bienne Amelion s'est fait enlever car il devait une dette. Bienne veut que vous partiez dans le caveau familial récupérer l'épée et l'armure de la famille afin qu'elle puisse les revendre pour payer la dette.

Mais vous pouvez aussi payer cette dette vous même et ainsi garder l'épée et l'armure ^^ (cela vous coutera 1 000 po).

Burz gro-Khash vous vous promet au rang de Protecteur si vous avez fait la quête d'Anvil.

Sachez qu'Amelion ne possédait pas qu'une épée et qu'une cuirasse ! Son armure complète est disséminée dans la tombe ! Voici deux cartes pour vous aider à tout trouver :



2.8 - À Chorrol : Le fils du maître (niveau Protecteur)

Modryn Oreyn veut que vous accompagniez Viranus Donton à Nonwyll retrouver Galtus Previa. Viranus est le fils de Vilena Donton alors attention il doit revenir vivant !

Vilena protège son fils et refuse qu'il parte en mission. En effet, Oreyn vous explique que Vitellus, le frère de Viranus est mort lors d'une mission ratée. Il vous demande donc de l'accompagner pour cette mission sans en parler à Vilena !

Pas de panique, Viranus ne peut pas mourrir : il perd conscience mais revient à la vie :-)

Vous découvrez que Galtus Previa est mort et à ses côtés, il y a un bouclier brisé ... Oreyn sera très intéressé par ce bouclier (qui s'avère être un bouclier d'un des membres de la Compagnie de Boinoir !!!) et il vous offre une lame en récompense (le style de lame et son enchantement sont dépendants de votre niveau !).

Il n'est pas obligatoire de ramener le bouclier, même sans lui, la quête se termine normalement (le but étant de trouver le corps de Galtus).

Cependant, ça nous donne une petite idée sur les agissements plus que douteux des membres de la Compagnie de Boinoir ...

2.9 - A Chorrol : D'autres affaires inachevées (niveau Protecteur)

Même si Maglir est plus ou moins revenu vers la Guilde des Guerriers, il aura fini par céder auprès de la Compagnie de Boïnoir : ils sont plusieurs à être recrutés pour un contrat et ils sont mieux payés.

Modryn Oreyn veut que vous retrouviez à nouveau Maglir qui n'a, à nouveau, pas respecté son contrat ! Il est à l'Hôtel du Prétendant Solitaire à Bravil. Il a en fait rejoint la Compagnie de Boïnoir ! Il vous agresse :

- si vous l'avez dénoncé auprès d'Oreyn au sujet de son affaire inachevée, il se mettra en colère et vous devrez retourner à Chorrol pour qu'Oreyn vous charge de cette mission à se place.
- si vous ne l'avez pas dénoncé, il vous parle de son contrat et vous pourrez y aller directement.

C'est Aryarie de la guilde des Mages qui cherche un guerrier : elle a besoin de 10 billes de lutins. Il y en a à foison dans la Grotte de la Gorge du Voleur. Elle vous offrira un Grand Anneau d'Égide en remerciement. Modryn Oreyn vous offre votre or et vous nomme Défenseur.

2.10 - A Chorrol : Azani Coeuro noir (niveau Défenseur)

Modryn vous explique plus en détail les circonstances de la mort de Vitellus Donton : leur mission, commanditée par un mage nommé Argoth, consistait à récupérer l'épée d'Azani Coeuro noir ; mais malgré les vingt hommes de la Guilde des Guerrier recrutés pour cette mission, seuls cinq sont ressortis vivants. Vitellus est mort en couvrant leur retraite. Et ce n'est pas tout : c'est la Compagnie de Boïnoir qui a achevé le travail en allant chercher l'arme ! Mais ce qui a mis la puce à l'oreille à Modryn, c'est qu'Argoth fut tué peu de temps après. Il y a anguille sous roche ...

Modryn Oreyn voudra vous parler mais chez lui, la nuit. Il veut que vous l'accompagniez à Arpenia pour retrouver Azani Coeuro noir. Vous devrez d'abord retrouver Modryn Oreyn à Leyawiin ; ensuite vous partirez ensemble à Arpenia. Évidemment, Azani Coeuro noir n'est pas là bas ! Il n'y a rien, aucunes traces de combat !

L'intuition de Modryn était bonne : la Compagnie de Boïnoir a fait un pacte avec Azani ! Ils ne l'ont pas tué mais ont pris son épée pour la donner à Argoth et ont partagé la prime avec Azani. Ce dernier est venu se venger : il a tué Argoth pour récupérer son épée !

Modryn Oreyn pense qu'il a déménagé dans les ruines d'Atatar. Effectivement, vous le tuez là-bas et montrez son anneau à Modryn. Vous êtes nommé au rang de Surveillant.

2.11 - A Anvil : Le lettré errant (niveau Surveillant)

Azzan vous demande d'aider Elante d'Alinor à explorer la Grotte Briseroc. Cette grotte abrite un sanctuaire daédrique ^^ . Elle vous donne un livre intitulé "2920 Primétoile VI" 📖 qui vous augmentera d'un point votre talent en Lame. Azzan vous promet au rang de Gardien si vous avez fait la quête de Cheydinhal.

2.12 - A Cheydinhal : Les fugitifs (niveau Surveillant)

Burz gro-Khash veut que vous tuiez 4 prisonniers qui se sont évadés de la prison de Bravil : Hlofgar, Ashanta, Dreet-Lai, Enrion. Vous pouvez vous renseigner sur place auprès d'un garde : il vous dira qu'ils se cachent dans la Grotte de Sangmayne. Burz gro-Khash vous nommera Gardien si vous avez fait la quête d'Anvil.

2.13 - A Chorrol : Les trolls de la mine oubliée (niveau Gardien)

Modryn Oreyn n'a plus de nouvelle de Viranus Donton ! Il l'avait envoyé dans la Mine Oubliée pour y tuer des trolls. Il vous demande d'y aller ... Là-bas, vous découvrez un véritable massacre : tout le monde est mort. Au milieu des corps de l'équipe de Viranus vous trouvez les corps de quelques gardes de la Compagnie de Boïnoir. Sur le corps de Viranus, vous ramassez "un Journal Sanglant" 📖, le journal intime de Viranus qui explique qu'ils ont été attaqués par des membres de la Compagnie de Boïnoir ! Modryn Oreyn est furieux mais prend ses responsabilités : vous êtes rétrogradé au rang de Défenseur et Vilena expulse Modryn de la guilde.

Apparemment, le contrat a été confié et à la Guilde des Guerriers et à la Compagnie de Boïnoir. Dans le journal ont lit que les membres de la Compagnie sont arrivés comme fous, tuant toute forme de vie : Trolls, Humains et Elfe ! Aucun membre de la Guilde des Guerriers n'a survécu. On comprend la réaction de Vilena qui perd son second fils lors d'une mission : '-(

2.14 - À Anvil : La pierre de Sainte Alessia (niveau Défenseur)

Azzan vous informe que la Pierre de Sainte Alessia a été volée ! Partez pour Bruma parler à Cïrroc pour en savoir plus. Les voleurs se sont enfuis en direction de l'est. Vous les rattrapez mais il n'y a plus qu'un seul survivant, K'Sharr, les autres ont été tués : un groupe d'ogre les a attaqués et leur a volé la Pierre MDR ! Les ogres sont à Sedor... alors allez-y récupérer cette pierre ! Cïrroc vous offre trois fortes potions de guérison en récompense. Azzan vous offre de l'or et vous nomme gardien si vous avez fait les quêtes de Burz gro-Khash.

2.15 - À Cheydínhal : La fille du noble (niveau Défenseur)

Burz gro-Khash a reçu une demande d'aide de la part du Seigneur Rugdumph gro-Shurgah : sa fille a été enlevée ! Partez sur le champ vers la propriété du seigneur. Sa fille, Dame Rodgut gra-Shurgak, est tout près de là. Les ravisseurs vous laisseront pas faire alors tuez les lol puis escortez la Dame jusqu'à chez elle (elle sera dégoutée d'ailleurs, elle aurait tant aimé les massacrer elle même !). Le seigneur vous offre son épée. Burz gro-Khash vous offre de l'or et vous nomme Gardien si vous avez fait la quête d'Anvil.

2.16 - À cheydínhal : Mystère de la Garde d'Harlun (niveau Gardien)

Burz gro-Khash vous demande de parler à Drarana Thelis à Harlun. Des lumières étranges ont été aperçues près de la Grotte Marécageuse et tous ceux qui sont partis les voir ont disparus. En fait ce sont des feux follets. Les personnes ont été tuées par des trolls qui ont envahi la grotte. Vous recevez l'anneau de Corps et d'Esprit. Burz gro-Khash vous nomme Champion et vous envoie auprès de Modryn Oreyne.

Je reçois de nombreux mails au sujet de cette quête qui bugue pour certains. Là encore j'insiste : mettez votre jeu à jour par pitié ! En effet, voici comment doit se dérouler cette quête sans encombre :

- vous vous approchez de la grotte,
- vous tuez 3 feux follets et le journal se met à jour au sujet des étranges lumières,
- vous entrez,
- vous tuez deux ou trois trolls des marais,
- vous trouvez les cadavres et le journal se met à jour comme quoi les disparitions sont en fait les personnes qui ont voulu se réfugier dans la grotte mais elles ont été tuées par les trolls des marais,
- vous devez tuer tous les trolls (la grotte contient 2 pièces !) : ils sont nombreux et tant que le journal ne se met pas à jour c'est que vous ne les avez pas tous trouvés !

Cette quête a été corrigée avec le patch 1.1.511 or nous en sommes au patch 1.2.0416 !

2.17 - À Chorrol : Recueil d'information (niveau Gardien)

Oreyne a besoin de vous pour laver son honneur... Mort à la Compagnie de Boinoir !!! Il veut frapper fort et vous demande de capturer Ajum-Kajin, un des chefs de la Compagnie. Il est dans la Grotte Bruméclair. N'hésitez pas : tuez tous les gardes de la Compagnie et Ajum-Kajin vous suivra gentiment jusqu'à Oreyne. Il vous faut maintenant l'interroger : usez de vos talents en Éloquence ! Vous apprenez que le chef de la Compagnie s'appelle Ri'Zakar, qu'ils sont une centaine de membre mais vous ne saurez rien sur leur secret : Ajum-Kajin se suicide avec son anneau de dégâts de feu sur soi ! Oreyne vous offre l'amulette d'interrogation.

2.18 - À Chorrol : Infiltration (niveau Champion)

Il est tant d'infiltrer les rangs de la Compagnie de Boinoir. Partez pour Leyawiin au siège de la Compagnie : Jeetum-Ze vous accueillera au sein de la Compagnie. Pour votre première mission, on vous demande de vous rendre à Bord de l'Eau, un village au nord de Leyawiin où des gobelins ont agressé les villageois. Mais avant de partir, vous devez boire une étrange potion : de la Sève d'hist. Vous serez ensuite téléporté directement au village de Bord de l'eau : il y a des gobelins partout, dehors et dans les maisons ! Vous avez reçu l'ordre de les tuer alors faites-le ! Ce qui va vous paraître étrange, c'est qu'aucun goblin ne se défendra, tous fuiront devant vous ...

Et ce qui est bizarre aussi, c'est que quatre hommes sont dépêchés sur place pour quelques malheureux gobelins à tuer ...

Puis vous vous réveillez chez Oreyne ... visiblement vous n'avez pas très bien supporté cette boisson argonienne LOL. Vous ne vous souvenez plus de grand chose alors repartez à Bord de l'Eau ... Tous les habitants ont été tués excepté Marcel Amelion, le père de Bienne ... sa fille gît morte à ses pieds :-(

La Sève d'híst est une boisson argonnienne qui vous a rendu comme fou, comme avide de combattre. C'est une boisson hallucinogène où tous les êtres vivants apparaissent comme des ennemis (Gobelins ou Trolls). Le massacre de Bord de l'Éau est le plus grave qu'a commis la Compagnie de Boinoir et vous y avez malgré vous participé.

2.19 - A Chorrol : L'híst (niveau Champion)

Vous connaissez maintenant le secret de la Compagnie : l'arbre Híst. Sa sève est trop dangereuse, vous devez le détruire ! Partez pour Leyawiin, au siège de la Compagnie. Tout d'abord, vous trouverez la clé des appartements de Jeetum-Ze sur le corps de Ja'Fazir. Ensuite sur le corps de Jeetum-Ze, il y a la clé des appartements du chef de la Compagnie Ri'Zakar. Et enfin, la clé de la cave est sur Ri'Zakar. L'arbre est dans la cave. Pour le détruire, je vais vous "donner un tuyau" HAHAHAAA l'est bien bonne cette phrase !!! Enfin deux tuyaux seront nécessaires LOL. Modryn vous demandera enfin de dire la vérité à Vilena Donton. De plus ... Et là, le clou du spectacle : il vous offre un casque ayant appartenu à un de ses ancêtres et qu'une personne venue de Morrowind lui a rapporté ... Il a été récupéré grâce à Malacath qui croyait que la lignée des Oreyn était morte ... Le Casque d'Oreyn Griffes d'Ours ! MAMAMIA son skin est splendide :-)

Maintenant vous pouvez expliquer à Villena Donton la vérité. La pauvre était complètement à côté de la plaque. Vous avez le choix entre dire que vous avez assisté Oreyn ou pas. Dans tous les cas, Vilena prend sa retraite et vous nomme Maître de la Guilde !! Elle vous demande de choisir votre Second. Sur le coup, Modryn vous dira qu'il savoure vraiment sa retraite et que de reprendre du service ne lui plaît guerre ! Mais bon, il vous apprécie et accepte votre proposition.

Et voilà, à vous de gérer la guilde : soit vous demandez à Modryn de se concentrer sur les recrutements, les contrats ou un peu des deux !

Et voilà, vous avez contribué à stopper les débordements de la Compagnie de Boinoir. Il a fallu malheureusement le meurtre du fils de Vilena pour qu'une enquête soit sérieusement mise en route. Sans lui, la Compagnie aurait multiplié les "dommages collatéraux".

Je termine sur une note rigolote ^^ Quand vous avez demandé à Modryn d'accepter un poste de Second, il vous a dit qu'il aimait sa retraite et que son temps libre lui permettait de s'améliorer à la peinture ... En effet, il vous a peint, vous, en train d'interroger Ajum-Kajin ficelé sur une chaise !

Les ressemblances sont frappantes :

LA GUILDE DES MAGES

La Guilde des Mages est une organisation puissante dont les membres savent bien maîtriser la magie. Elle se base à l'Université Arcane, près de la Cité Impériale. On y trouve tous les services nécessaires : vente de potion, d'objets enchantés, de parchemins, de sorts. C'est aussi à l'Université Arcane qu'on trouve le centre d'enchantement où on peut créer un sort ou enchanter un objet.

La Guilde est dirigée par l'Archimage Hannibal Traven. Et bien que la Nécromancie soit légale en Cyrodiil, le corps et l'esprit sont protégés et ne peuvent être utilisés sans la permission de leur propriétaire ... Et pour éviter les "abus", Traven l'a tout bonnement interdite (ce qui provoqua de nombreuses démissions au sein de la Guilde).

Et cela provoqua aussi la colère de la Guilde des Nécromanciens ! Ainsi, Mannimarco, le Roi des Vers, la Première Liche, chef suprême de la Guilde des Nécromanciens n'aura qu'un seul but : la destruction pure et simple de la Guilde des Mages. Et votre rôle sera de l'en empêcher !

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- La Charte Impériale de la Guilde des Mages 📖
- Galerion le Mystique 📖
- Origine de la Guilde des Mages 📖
- Mannimarco, Roi des Vers 📖
- Le Procès des Arts Noirs 📖

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les quêtes ...

2.1 - Les recommandations : rejoindre la Guilde des Mages

2.2 - à l'Université Arcane auprès de Raminus Polus

2.3 - à l'Université Arcane auprès de l'Archimage Traven

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

C'est Teekeus à Chorrol qui vous fait entrer dans la guilde. Il vous explique qu'il vous faudra les recommandations de toutes les Guilde des Mages de Cyrodiil pour entrer à l'Université Arcane.

Vous êtes nommé Associé.

Il n'est absolument pas obligé de suivre les recommandations dans le même ordre que moi ^^

2 - LES QUÊTES

2.1 - LES RECOMMANDATIONS - REJOINDRE LA GUILDE DES MAGES

2.1.1 - A Chorrol : Doigt de la montagne

Teekeus veut que Earana (elle traîne à La Jument Grise) parte de la ville car il ne l'aime pas. Il veut savoir pourquoi elle rode à Chorrol. Si vous lui parlez, elle veut un livre intitulé "*Doigts de la Montagne*". Elle dit que le livre est dans les ruines Haute Nuées. Teekeus veut aussi ce livre, il donnera sa recommandation si vous lui apportez. Le livre est sur un cadavre calciné à Haute Nuée. Je conseille de donner le livre en premier à Earana : elle l'étudiera pendant 24h puis donnera une indication pour récupérer "un grand pouvoir" (voir la deuxième partie de la quête). Ensuite, il suffit de lui voler le livre (il est dans le coffre de sa chambre à la Jument Grise). Rapporter ensuite ce livre à Teekeus, qui n'est pas vraiment content que Earana ait pu le lire mais bon ... vous aurez tout de même sa recommandation et l'indication d'Earana !

Cependant vous pouvez faire l'inverse ! Le donner en premier à Teekeus puis le lui voler : quand vous lui aurez donné, suivez le et vous verrez que Teekeus cache le livre dans un coffre ^^

2.1.2 - A Chorrol : Doigt de la montagne (2ème partie)

Aerana vous consigne tout dans une note 📜 : pour récupérer ce grand pouvoir, il vous suffit de revenir à Haute Nuée avec une pierre de Welkynd dans votre inventaire. Ces pierres se trouvent facilement dans les Ruines Ayleides. Ensuite, envoyez un sort de foudre sur la colonne... et attention à vous car la colonne vous transférera un nouveau sort de foudre (nommé Doigt de la Montagne évidemment) bien plus puissant donc ... au détriment de beaucoup de points de vie LOL

2.1.3 - Recommandation de Cheydinhal

Falcar demande qu'on lui ramène un anneau. Il est dans le puits de la Guilde. Deetsan vous donnera la clé du puits mais vous mettra en garde : le précédent associé a disparu suite à cette mission ... et pour vous aider, elle vous enseigne le sort Flottaïson. En effet, l'anneau est un anneau de fardeau qui vous augmente votre charge de 150 ! Lorsque vous l'avez récupéré, vous apprenez par Deetsan que Falcar est parti suite à une altercation. Elle vous demande alors de chercher dans sa chambre s'il avait commencé à rédiger une lettre de recommandation pour vous ou tout autre indice. Mais vous trouvez deux gemmes spirituelles noires dans sa commode (difficulté "facile" au crochetage) ... Deetsan part alors en informer la Guilde, et fera dans le même temps votre lettre de recommandation.

2.1.4 - Recommandation de Skingrad

Adrienne Berene veut que vous rameniez Erthor. C'est elle qui lui a demandé de partir car ses pratiques de la magie lui paraissent douteuses. Elle vous enseigne le sort Faible Boule de Feu pour vous aider. Sulinus Vassinus vous dira qu'il est dans la Grotte des Plats Désolés ; Druja vous mettra l'emplacement de cette grotte sur la carte. Il vous faudra la vider complètement car, s'il ne revient pas à la Guilde des Mages, c'est qu'il est mort de trouille !!! Un fois Erthor revenu, vous obtiendrez votre recommandation.

2.1.5 - Recommandation d'Anvil

Carahil vous explique qu'un mage vole les marchands qui passent sur la Route d'Or. Elle vous demande donc de l'aider à l'éliminer et vous donne trois parchemins de Carapace de Froid pour vous aider. Il vous faudra parler à Arielle Jurard à l'Auberge de la Croix de Brina : louez une chambre et attendez sa visite la nuit, surtout dites à toutes les personnes présente dans l'auberge que vous êtes marchand de passage (surtout à cette Caminalda qui vous accostera comme par hasard ...) ! Arielle passera dans la nuit vous expliquer son plan : le matin vous partirez pour Kvatch, jusqu'à ce que ce mage voleur arrive. Effectivement, Caminalda vous barrera le chemin. Pas de panique, vous serez aidé par deux mages de guerre dont Arielle, et les parchemins de Carahil vous seront très utiles ^^ . Carahil vous donnera alors sa recommandation.

2.1.6 - Recommandation de Bruma

Jeanne Frasoric veut retrouver J'Skar, mystérieusement disparu. Volanaro accepte de vous aider à condition que vous l'aidiez à faire une farce à Jeanne : il veut que vous lui voliez son livre de sort. Il vous enseigne un sort de craquement de loquet mineur. Le livre est dans le bureau de Jeanne à l'étage. Plus tard dans la nuit, vous rejoignez Volanaro dans les appartements de la Guilde. Il fera apparaître J'Skar ! En fait les deux compères passent leur temps à faire des farces à Jeanne car elle n'est vraiment pas douée pour la magie LOL. Jeanne sera ravie que J'Skar soit revenu et vous fera la lettre de recommandation. Elle vous fera allusion aussi à son livre ... en effet elle a l'air bien perdu sans ce livre de sort MDR

2.1.7 - Recommandation de Leyawiin

Dugail a perdu son amulette. Agatha vous propose d'enquêter auprès des autres mages de la Guilde. Kalthar a surpris une conversation entre Dugail et Agatha et il sait que le père de Dugail est en rapport avec cette amulette. Agatha vous demande alors d'aller dans la tombe du père de Dugail pour retrouver cette amulette, à Fort Sangbleu. Là bas, Kalthar arrivera dès que vous aurez mis la main sur l'amulette ; il vous parlera puis vous attaquera !

Surtout attendez bien qu'il vous ait parlé avant de l'attaquer ! Car si vous n'écoutez pas son joli discours, la quête ne se validera pas !

Dugail vous donnera sa recommandation.

2.1.8 - Recommandation de Bravil

Kud-Éi vous demande de retrouver le bâton de d'Ardaline : c'est Varen Vamori qui devrait l'avoir... mais il l'a vendu à Soris Arenim ! Solis est chez lui sur la Place Talos à la Cité Impériale. Il accepte de le restituer pour 200 po ... Mais vous pouvez aussi le lui voler ! Le plus simple est de parler à sa femme au sujet du bâton ... Et elle vous dira qu'il est enfermé dans un coffre au sous-sol et que la clé du coffre est dans le bureau de son mari MDR. Kud-Éi vous remercie en vous enseignant le sort Fascination et envoie sa recommandation.

Raminus Polus vous accepte maintenant à l'Université Arcane ! Vous passez au rang d'Apprenti et vous recevez la Robe d'Apprenti.

2.2 - A L'UNIVERSITÉ ARCAÏNE : LES QUÊTES DE RAMINUS POLUS

2.2.1 - Un bâton de mage

Comme tout mage qui se respecte, vous vous devez de posséder votre bâton de mage ! Raminus vous demande de partir pour la Grotte de Bonnesource voir Elette ou Zahrasha pour qu'elles vous donnent du bois pour votre futur bâton. Mais là-bas, des nécromanciens ont envahi la Grotte et tout le monde est mort ! Zahrasha gît mort dans la grotte et Elette est à l'extérieure. C'est Noveni Othran qui aura tenté de vous piéger ... Elle aura donc bien raté son coup LOL. N'oubliez pas de prendre le bâton incomplet dans le coffre de pierre ! Ensuite Raminus vous envoie auprès de Delmar au Chirosasium (ou Centre des Enchantements). Delmar vous demandera de choisir entre les trois enchantements suivants pour votre bâton :

- Destruction : dégâts de Feu, Foudre ou Froid.
- Illusion : Charme, Paralysie ou Silence.
- Mysticisme : Capture d'âme, Télékinésie ou Dissipation.

Raminus Polus vous fait passer au rang de Compagnon ^^

2.2.2 - Motif inavoué

Raminus veut que vous partiez pour Skingrad afin que Janus Hassildor, le Comte, vous remette un livre que la Guilde lui a prêté. C'est Mercatos Hosidur qui vous accueille et vous demande de patienter une journée le temps qu'il fasse part de votre audience auprès du Comte. Puis il vous affirme que le Comte accepte de vous voir à l'extérieur de la ville. Mais c'est un piège ! Tuez ce traître et ces deux acolytes Nécromanciens (Arterion et Mondrar Henim) : Janus viendra vous aider. Vous vous rendez compte que Janus Hassildor est un ... vampire et que le livre n'était qu'un prétexte ! Raminus avait en fait peur que ce Comte soit devenu un traître pour la guilde vu son "état" et qu'il s'était acquiné avec les Nécromanciens ... Heureusement, il n'en est rien :-). Raminus Polus vous fait passer au rang d'Invocateur et vous offre l'Amulette Dévoreur de Sort.

2.2.3 - Le secret de Vahtacen

Irlav Jarol entreprend des fouilles à Vahtacen ... Enfin disons plutôt qu'il les fait entreprendre par Shaleel. Il vous demande de la voir car elle serait bloquée dans l'avancement des recherches. Là-bas, Shaleel est plutôt écœurée de voir arriver un "bleu" qui n'est pas au courant des recherches plutôt qu'Irlav en personne mais bon ... Elle vous explique qu'ils sont coincés face à une grande colonne : ils savent que c'est une entrée, que les ruines entières sont reliées à elle mais ils n'arrivent pas à l'actionner. Elle est dépitée et vous envoie auprès de Denel. Et il y croit Denel lol, il s'accroche à l'énigme ^^ : des inscriptions ayléides sont marquées aux quatre coins de la pièce, peut-être qu'avec un texte de référence ayléide, il pourra vous aider à les traduire ! Ça tombe bien, Shaleel en a un 🐉 ^^

Tout ce que Denel sait, c'est que cette fichue colonne réagit à la magie. Voici donc les inscriptions et leur traduction :

- Coin nord : **av molag anyammis** : du feu naît la vie, cela correspondrait à un sort de dégât de feu ^^
- Coin est : **av mafre nagaia** : mafre se traduisant par froid, un sort de dégât de froid devrait suffire ^^
- Coin sud : **magicka loria** ou **magicka darkens** ou **magicka wanes**, quelque chose qui ruinerait la magie, un sort d'atténuation de magie sûrement ^^
- Coin ouest : **magicka sila** ou **magicka shines** ou **magicka waxes**, quelque chose qui fortifierait la magie ^^

Vous l'avez donc compris, à vous de lancer sur la colonne ces quatre sorts à la suite ! Si vous ne connaissez pas un ou plusieurs de ces sort, pas de panique : vous trouverez votre bonheur dans le coffre à côté de la table ! Au bous des ruines, vous ramasserez un Ancien Heaume Elfique que Shaleel vous dira de ramener à Irlav Jarol. Quant à Raminus Polus, il vous fait passer au rang de Prestidigitateur et vous offre la Robe de Prestidigitateur.

2.2.4 - Lune de nécromancien

Raminus veut en savoir plus sur ce culte de la nécromancie et particulièrement sur les gemmes noires.

Souvenez-vous que vous en avez trouvé deux dans les appartements de Falcar leur de votre recommandation de Cheydinhal !

Vous devez d'abord demander à Tar-Meena. Cette argonienne passe ses journées aux Archives Mystiques à se documenter tout ce qui traite à la Nécromancie. Quand vous lui posez des questions au sujet des gemmes noires, elle vous orientera vers le livre intitulé "Lune du nécromancien" 📖. Ce livre est sur une petite table dans la pièce.

Au cours de la conversation, vous noterez que Tar-Meena, est débordée, tellement débordée qu'elle n'a pas hésité à mettre dehors Caranya qui venait s'instruire sur la Nécromancie ... Elle vous dit aussi que Falcar venait souvent la voir ...

L'Ombre du Revenant suggère sûrement une position particulière des astres. C'est pourquoi vous devez ensuite parler à Bothiel, la Concierge du Planétarium. Le Planétarium étant cassé, elle ne peut rien pour vous mais vous donne une note écrite à la hâte par Falcar 📖 où il est question de la Crevasse Noire et d'autres endroits.

Même si vous avez fait la quête "Réparation du planétaire" faisant partie des mods officiels, le Planétarium est toujours considéré comme cassé ... Dommage !

Raminus vous demande donc de partir là-bas pour comprendre ce qu'il s'y passe. Vous découvrez un autel devant la grotte. Vous avez alors deux possibilités pour finir cette quête.

Soit vous attendez qu'un Nécromancien vienne accomplir le rituel. Il suffit juste de l'observer. Le rituel se fait la nuit à Minuit, tous les huit jours (une colonne de lumière violette entoure l'Autel). Il vous faut donc jouer avec la touche T ^^ . Quand un Anachronète Ver arrive, il place une grande gemme spirituelle dans l'Autel et prononce sa prière "*l'Ordre du Ver Noir va te dévorer ton âme, Mortel !*", puis envoie un sort de Capture d'âme ce qui transforme la grande gemme spirituelle en gemme spirituelle noire. Évidemment, il faudra ensuite le tuer !

Soit vous entrez dans la grotte et tuez le premier Anachronète Ver que vous voyez : il possède une note manuscrite 📖 sur lui qu'il vous faut ramener à Raminus.

Ainsi, si vous prenez l'option "observation", il n'est pas nécessaire de prendre la note manuscrite sur l'Anachronète Ver, puisque le journal se sera mis à jour ^^

Raminus sera ravi de savoir que vous avez découvert le secret de fabrication des gemmes spirituelles noires. Il vous nomme magicien et vous envoie auprès de l'Archimage Hannibal Traven ^^

Les gemmes noires sont les seules gemmes spirituelles capables de capturer une âme provenant d'une créature pensante, comme une âme humaine par exemple !

2.3 - A L'UNIVERSITE ARCAINE : LES QUETES DE L'ARCHIMAGE TRAVEN

2.3.1 - Libération ou appréhension ?

L'Archimage Traven avait envoyé un espion dans le Culte de la Nécromancie : Mucianus Allias. Mais n'a plus du tout de nouvelle et voudrait savoir ce qu'il se passe. Le problème est qu'une équipe de mages de guerre est aussi partie le chercher et Traven a peur qu'ils le confondent avec un Nécromancien et le tue ! Il vous demande de faire vite ! Sur place, vous rencontrez Fithragaer un des mages de guerre ... mais il meurt aussi vite qu'il vous dit bonjour LOL. Vous devez aller alors dans les Ruines Nenyond Twyll. Vous rencontrerez sur votre chemin la Nécromancienne Mariette Rielle qui vous dira que c'est trop tard pour votre ami ... En effet vous le découvrez ... transformé en zombie LOL (pôv' gars). L'archimage vous donne l'Amulette dévoreuse de sort en remerciement. Raminus Dolus vous nomme Sorcier ; vous avez désormais accès à la Salle du Conseil.

2.3.2 - Les informations ont un prix

Le Comte Janus Hassildor a une information importante à donner à la Guilde mais il ne veut vous parler qu'à vous ! Alors Traven n'a pas le choix et vous demande de partir pour Skingrad. Hal-Liurz, l'intendante argonienne, informera le Comte de votre présence. Ce dernier vous demande une requête en échange de cette information ... Des vampires se sont installés non loin de la ville, dans la Caverne de la Croûte de Sang. Et qui dit "vampire" dit "chasseur de vampire" !! Souvenez vous, le Comte lui-même en est un ! Bref, situation délicate pour lui lol. Alors il vous demande de tuer ses congénères mais aussi de le débarrasser des chasseurs par n'importe quel moyen ... il n'a pas le choix s'il ne veut pas que les chasseurs de vampire apprennent sa véritable nature ! Vous avez donc trois manières de résoudre cette quête.

Soit vous parlez au chef des chasseurs de vampire, Eridor comme quoi des vampires se sont installés dans la Caverne de la Croûte de Sang ... et il ira avec ses hommes dans la nuit les massacrer ... Enfin je voulais dire se faire massacrer MDR. A vous ensuite de terminer le travail en zigouillant les vampires ^^

Soit vous allez à la Caverne, et vous tuez tous les vampires. Il vous suffira ensuite de montrer de la poussière de vampire à Eridor et lui dire qu'il n'y en a plus dans le coin ... Il sera dépité et lui et son équipe partiront !

Enfin, vous demandez à Eridor où sont postés ses hommes (Shamar, Vontus Idolus et Carsten) et il vous suffira de les tuer un par un en toute discrétion. Mais vous apprendrez aussi qu'ils logent à l'Auberge des Deux Sœurs et il suffit de les tuer là bas la nuit. Puis ensuite, il vous faudra faire le ménage dans la Caverne.

Si vous contractez la Maladie Porphyrique qui vous transformera en vampire : n'oubliez pas que vous avez trois jours pour vous faire soigner, sinon ... LOL

Janus Hassildor vous apprend enfin que le Seigneur Vers est revenu, Mannimarco ! La Guilde est en danger ! L'Archimage est bouleversé par cette nouvelle. Il vous demande un peu de temps afin d'organiser la suite des opérations.

Comme je vous le disais en introduction, Mannimarco la Première Liche est le chef de la Guilde des Nécromanciens. Et depuis que Traven a décidé d'interdire la Nécromancie, il pensait l'avoir éradiquée ... Les Nécromancien se sont au contraire rassemblés et ont fait appel à leur Maître pour détruire la Guilde des Mages !

2.3.3 - Un complot dévoilé

L'Archimage Traven n'a plus de nouvelle de Jeanne Frosic, responsable de la Guilde des Mages de Bruma. Il vous y envoie et vous découvrez la Guilde complètement détruite ! La Nécromancienne Camilla Lollia tentera de vous barrer le chemin mais n'y arrivera pas LOL. La guilde est infestée de fantôme beurk. Le seul survivant est J'Skar : il est resté invisible et dit avoir vu le Seigneur des Vers en personne ! Il est mort de trouille le pauvre. L'Archimage est consterné, il ne pensait pas que Mannimarco ferait si vite pour détruire la Guilde des Mages.

Le pauvre J'Skar est resté en vie uniquement pour informer Traven de ce qui attend à sa Guilde ...

Raminus Dolus vous nommera Mage et vous enseigne le sort Fureur du Magicien.

Quand vous retournerez voir Traven, il sera seul dans la Salle du Conseil : le Conseil des Mages est désagrégé ! Caranya est partie avec l'Amulette de Nécromancien pour la mettre en sûreté et Irlav est parti avec le Heaume Elfique que vous lui avez apporté lors d'une précédente mission pour l'étudier !

Vous pouvez faire les deux quêtes suivantes en même temps ^^

2.3.4 - L'Amulette de Nécromancien

L'Archimage Traven avait confié l'Amulette de Nécromancien à Caranya. Elle est partie mettre l'Amulette loin de la Cité Impériale prétextant que le bijou constituait une menace pour la Guilde. Mais il a comme un doute sur elle et il pense au contraire qu'elle veut utiliser les pouvoirs de l'Amulette ... Il vous demande donc de trouver Caranya à Fort Ontus et de récupérer l'amulette. Sur place plusieurs mages vous informeront que Caranya veut vous parler : elle croit que vous êtes venu rejoindre "leur cause" LOL ... eh non, vous ne serez jamais fidèle à Mannimarco ! Tuez-la et reprenez l'Amulette !

2.3.5 - Le Heaume de Verdesang

Irlav Jarol est parti avec le Heaume de Verdesang à Fort Teleman pour l'étudier et essayer de trouver un moyen de combattre Mannimarco (oui oui c'est bien l'ancien heaume elfique que vous avez trouvé à Vahtacen !) ; mais là encore, l'Archimage Traven veut que vous le récupériez. Effectivement, vous trouvez Irlav mort là-bas. Il y a quelques Nécromanciens sur place mais il y a surtout de très nombreux Daédras. Je pense que ce sont eux qui ont tué Irlav. Raminus Dolus vous nomme Maître Mage quand les deux quêtes seront terminées.

2.3.6 - Embuscade

L'Archimage Traven veut que vous partiez pour Silorn récupérer une énorme gemme noire, seul moyen de contrer les magies redoutables de Mannimarco. Sur place, Thalfin, Merete et Iver, trois mages de guerre vous attendent, prêts à vous aider. Il vous faudra leur donner leur position, afin que l'embuscade soit la plus efficace :

- Thalfin manie bien la hache, placez-la au plus près.

- Merete sait lancer des sort puissant, laissez la donc en arrière.
- Iver est le soigneur, placez le près de Thalfin.

Des nécromanciens sortiront des ruines, pendant que les mages de guerre s'en occupent, profitez-en pour entrer dans Silorn ! Falcar est dans Silorn Welke, mais vous serez obligés de passer par Silorn Tarn pour trouver l'interrupteur qui ouvre les grilles sur le petit pont menant à Silorn Welke. Falcar n'a jamais été gentil avec vous ... alors tuez-le ! Hannibal Traven sera ravi que vous ayez réussi ^^

2.3.7 - Confrontation avec le roi

Vous être près du but : Traven vous explique enfin pourquoi il avait absolument besoin de cette énorme gemme noire ... Il vous dit : *"Mannimarco trouvera ce qu'il cherche, mais il connaîtra sa fin entre vos mains."* ... et vous donne quelques derniers conseils, vous lègue tout y compris son rang d'Archimage, avant de se suicider afin que son âme soit capturée par cette énorme gemme spirituelle noire ! Prenez-la sur le corps de Traven : elle vous protégera en vous rendant insensible aux ensorcellements de Mannimarco.

Il va vous falloir maintenant donner une bonne leçon au Roi des Vers ! Vous le trouverez dans la Grotte de l'Écho. Sur son cadavre, vous pourrez lui prendre son Bâton de Vers qui a la particularité de ramener un mort à la vie pendant 30 s le temps qu'il vous aide à combattre ... Revenez ensuite parler à Raminus Dolus vous présenter en tant que nouvel Archimage de la Guilde et il vous donnera la robe et le capuchon d'archimage.

Vous trouverez les autels nécessaires à la création de sorts ou à l'enchantement d'objets dans les appartements de l'Archimage.

Mannimarco a été anéanti mais au final, on ne sait pas si cet aldmer était le Roi des Vers en personne, ou son avatar ... Il vous dit même : "J'ai rencontré tant de ses prédécesseurs au fil des ans... J'ai même fini par apprécier Galerion, même s'il est assez mal préservé..." Cette créature paraît immortelle ! ... Dire qu'il a du étudier Galerion en le ramenant à la vie tel un zombié :-)

2.3.8 - Acquisition alchimique

Julienne Faris vous explique qu'elle a mis au point un coffre magique : à chaque fois que vous y mettez un ingrédient pour l'alchimie, il se dupliquera !! Plutôt pratique non ;-) mais n'oubliez rien dedans sinon tout disparaît au bout d'une semaine lol.

On est d'accord : on parle bien d'ingrédients d'alchimie ! J'ai déjà reçu des mails de joueurs qui pensaient dupliquer leur armure ou arme favorite ... Non ! Que les ingrédients SAUF bien évidemment, vous l'avez deviné, le nirnroot ...

LA GUILDE DES VOLEURS

La Guilde des Voleurs est totalement interdite à Cyrodiil. Partout dans la Cité Impériale vous trouverez des affiches 📜 où le Renard Gris, dirigeant de la Guilde des Voleurs, est recherché. En effet, Hieronymus Lex, Capitaine de la Garde Impériale, s'est juré d'arrêter le Renard Gris par tous les moyens !

Mais le Renard Gris dirige sa Guilde depuis 300 ans ! Et personne ne le connaît ni ne l'a vu ! C'est pourquoi aujourd'hui beaucoup de gens pensent que le Renard Gris n'est qu'un mythe et que la Guilde des Voleurs n'existe tout simplement pas ... Mais qui est-il alors ?

Et pourtant elle existe ^^ Le Renard Gris est assisté de deux Doyens, Armand Christophe et S'Krivva (ils sont ses yeux et ses mains ^^). La Guilde des Voleurs fait du recel de biens volés mais à la particularité de ne jamais voler aux pauvres qu'elle protège et aide bien au contraire. D'ailleurs les mendiants sont les informateurs de la Guilde.

Les membres de la Guilde des Voleurs vénèrent Nocturne, Seigneur Daedra des Ombres, la Maîtresse des Mystères, la Sainte des Soupçons.

Votre rôle sera d'aider le Renard Gris à enlever la malédiction que Nocturne lui a infligée ... Pour quelle raison ? Et comment ? Ok, je vous dévoile un ti truc : les Elder Scroll sont la clé du mystère :-)

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Disciples du Renard Gris 📜
- Guilde des Voleurs, mythe ou danger ? 📜
- Courrier du Cheval Noir : Le Renard Gris, Homme ou Mythe ?



SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les quêtes ...

2.1 - à La Cité Impériale auprès d'Armand Christophe

2.2 - à Bravil auprès de S'Krivva

2.3 - Les quêtes du renard Gris

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

1.1 - Découverte de la guilde des voleurs

Il y a deux manières d'entrer dans la guilde des voleurs :

On apprend que les mendiants sont les yeux et les oreilles de Renard Gris, un grand voleur recherché par la Garde Impériale 📜. Il faut corrompre l'un d'entre eux et il vous dira où le trouver : allez dans les Jardins de Darelloth sur le port vers minuit. Vous y faites la rencontre d'Armand Christophe.

Mais vous avez aussi un autre moyen d'entrer dans la guilde : faites vous emprisonner ! Après avoir purgé votre peine, Myvryna Arano viendra vous remettre une note mystérieuse 📜 : vous avez rendez-vous à minuit au Jardins de Darelloth ^^ (pour qu'elle vienne vous voir, vous devez avoir dormi dans un lit douillet !).

Ainsi pour ces deux méthodes, la quête Découverte de la Guilde des Voleurs s'active.

1.2 - Autres méthodes lol ^^

MAIS il y a deux autres moyens d'entrer dans la Guilde sans passer par cette quête !

Si vous parlez à Nageur de Ville, une argonienne qui traîne dans les rues de Bravil. Engagez la conversation sur Bravil, elle vous dira *"Ha ! Des membres de la guilde des voleurs dans notre belle ville ? Qu'est-ce qui vous fait croire ça ? Jamais ! C'est absurde ! Nous sommes tous des citoyens très respectueux des lois !"* et si vous lui répondez *"Eh, la guilde des voleurs ? Qu'est-ce que c'est ?"* alors elle vous dira de trouver le jardin de Darelloth à minuit pour en savoir plus :-)

et ensuite, il suffit de causer à Armand Christophe pour qu'il vous engage ^^

Dernière possibilité (du pur hasard d'ailleurs) : alors que je me promenais dans le Quartier Portuaire, j'ai entendu "psst par ici !" : c'était Armand Christophe qui m'adressait la parole. Je n'ai rien pu en tirer au sujet du Renard Gris, mais je l'ai suivi jusqu'à sa maison où j'ai attendu qu'il sorte à Minuit pour le suivre derrière le jardin de Dareloth. En lui parlant à nouveau (avec une bonne affinité), il m'a demandé si je voulais entrer dans la guilde.

Par contre, pour que cette dernière solution fonctionne, il faut avoir regardé l'avis de recherche avant ! Sinon, toutes les meilleures corruptions n'amadoueront pas Armand ^^

2 - LES QUÊTES

2.1 - A LA CITÉ IMPÉRIALE : LES QUÊTES D'ARMAND CHRISTOPHE

2.1.1 - Que le meilleur voleur gagne

Vous êtes trois à vouloir entrer dans la guilde : vous-même, Methredhel et Amusei. Pour vous départager, Armand Christophe vous lance un défi : le premier à rapporter le journal d'Amantius Allectus 📖 sera admis dans la guilde. Il faut faire très vite ! Amantius Allectus habite le quartier du Temple ^^ . Methredhel est très rapide et si elle l'a volé avant vous, tentez de le lui voler quand elle l'aura caché chez elle ! Vous êtes alors reçu dans la Guilde et avez le rang de Pickpocket.

Si vous n'avez pas réussi l'épreuve, pas de panique ! Armand Christophe vous offre une dernière de chance de vous rattraper : voler l'épée de Rohssan, l'armurier du magasin "Une Occasion de Combattre" !

2.1.2 - Le recel de bien

Pour que Armand Christophe vous donne des missions spéciales, vous devez dans un premier temps rapporter un minimum de 50 po d'objets volés à Ongar le Blasé. Il est à Bruma.

2.1.3 - Pas d'impôts pour les pauvres

Une loi autorise la Garde Impériale à collecter les impôts auprès des habitants de la Cité Impériale mais en général, le Quartier Portuaire étant très pauvre, jamais les habitants n'ont été taxés sauf ... depuis que Hieronymus est Capitaine de la Garde Impériale ... Et les taxes récoltées ont été si faibles qu'elles n'ont même pas couvert le prix de la collecte :-(. Armand Christophe veut donc récupérer l'argent des taxes auprès de Hieronymus Lex ainsi que le registre 📖 qui indique qui a payé combien (afin qu'Armand restitue l'argent donné). Allez-y le jour si vous ne voulez pas vous faire repérer ! Le registre est dans le bureau de Hieronymus Lex tout en haut de la Tour des Gardes. Armand vous nomme Voleur ... mais il est écœuré, il ne vous prend que le registre, pas l'or car il y en a si peu que vous pouvez le garder :-(.

Le Courrier du Cheval Noir parle de cette injustice : Les pauvres chargés de taxes !

2.1.4 - Le recel de bien

Pour que Armand Christophe vous donne des missions spéciales, vous devez maintenant rapporter un minimum de 100 po d'objets volés à Ongar à Bruma.

2.1.5 - La jeune fille elfe

Armand Christophe veut que vous voliez le Buste de Llathasa Indarys. Vous le trouverez dans la crypte de la Chapelle d'Arkay de Cheydinhal (le vol est très simple ^^ et si vous profanez la tombe de la Comtesse, son esprit ne sera pas content du tout LOL). Mais lorsque que vous reviendrez au Quartier Portuaire, vous verrez de nombreux gardes ainsi que Hieronymus Lex à la recherche d'Armand ! Methredhel vous accoste : elle vous apprend qu'il y a un espion dans la guilde pour le compte du Capitaine de la Garde, c'est Myvryna Arano. Armand a en fait manigancé ce vol de statue pour la faire parler et la démasquer : Myvryna a prévenu le Comte Indarys du vol du buste de sa femme qui a donc naturellement porté plainte contre Armand ! Methredhel vous propose alors de déposer la statue dans l'armoire de Myvryna et de convaincre Hieronymus Lex de fouiller sa maison (n'hésitez pas à jouer avec la roue de la persuasion ^^). Attendez à nouveau minuit pour retrouver Armand : il s'excusera et vous nommera Bandit ; il donnera l'or en récompense. À partir de ce moment vous pouvez vendre vos objets volés à Dar-Jee, receleur à Leyawiin. Armand Christophe vous demande de désormais vous adresser à S'Krivva à Bravil pour avoir de nouveau contrat.

Llathasa Indarys est la femme du Comte Andel Indarys de Cheydinhal. Cet homme est le seul "non-impérial" à avoir été promu au rang de Comte malgré le fait qu'il fasse partie de la Grande Maison Hlaalu en Morrowind. Lui et sa famille sont donc très peu appréciés et de nombreuses rumeurs circulent au sujet du décès de sa femme qui ne serait pas si accidentel que ça ...

2.2 - BRAVIL : LES QUÊTES DE SKRIVVA

2.2.1 - Le recel de bien

Pour que SKrivva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 200 po d'objets volés à Ongar à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin.

2.2.2 - L'héritage Ahdarji

Ahdarji de Leyawiin s'est fait voler son anneau. C'est Amusei l'argonien le coupable (une vieille connaissance ^^).

SKrivva a raison quand elle dit que les voleurs indépendants sont dangereux et nuisent à la Guilde ... Souvenez vous : cet Amusei avait été déçu de n'avoir pas réussi le test de recrutement ! Il l'avait dit qu'il deviendrait voleur sans l'aide de la Guilde ! Quelque chose me dit que la Guilde sera bien forcée de le récupérer pour éviter qu'il refasse d'autre co...bêtises ^^

Ainsi Amusei est en prison. Donnez-lui un crochet pour qu'il vous explique que l'anneau est en possession d'Alessia Caro. En fait cet anneau lui appartient ! Et quand Amusei a tenté de lui revendre ... Forcément, elle n'a pas apprécié LOL

Ahdarji hait les argoniens et vous demande de tuer Amusei ... ne le faites pas si vous ne voulez pas payer le Prix du Sang ...

Vous allez donc devoir lui voler une seconde fois ! Si vous vous renseignez auprès des gardes du château ou auprès de son intendante, vous apprendrez que la nuit, elle dort sans ses bijoux qu'elle cache dans un petit coffre près de son lit ^^ Vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Dans la boîte à bijoux, vous trouverez un fragment d'une lettre (ou d'un livre) : "Deviner les Parchemins des Anciens"  et vous saurez plus tard ce que sont ces fameux parchemins :-)

Ahdarji sera ravie et vous donnera de l'or ^^ . SKrivva vous offrira aussi de l'or en récompense (et deux fois plus si vous avez accusé Amusei auprès d'Ahdarji !). De plus, vous serez alors promu au rang de Rôdeur.

Vous apprendrez que la Comtesse quitte la ville en milieu de mois pour se rendre à Chorrol (entre le 15 et le 17), attention donc à la date du jour LOL

Ahdarji vous explique que cet anneau lui sert à intercepter et à décoder les missives du Comte de Leyawiin ^^

2.2.3 - Le recel de bien

Pour que SKrivva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 300 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin.

2.2.4 - Mauvaise orientation

Hieronymus Lex a déployé ses gardes sur le port de la Cité Impériale (quel têtù celui là !). SKrivva vous demande de retrouver Methredhel pour l'aider à le faire partir. Methredhel se cache chez Dynari Amnis, sur la Place Talos. Elle vous explique que Hieronymus a concentré toutes ses troupes sur le Port ... Elle veut donc organiser quatre vols simultanés pour forcer Hieronymus à redéployer les Gardes comme avant ! Votre rôle sera de voler le Bâton de Glace de Hromir à l'Archimage (oui le grand manitou des mage ^^) et de laisser une note du Renard Gris  dans sa commode. Tous ces vols faits en même temps obligeront alors Hieronymus à replacer ses gardes ailleurs que sur le port ! Ensuite Methredhel vous demande de rester près de Hieronymus afin de le surveiller. Le plan a bel et bien marché, un drémora, envoyé par Ontus Vanim de l'Université Arcane, viendra lui donner une note  lui donnant l'ordre de remettre des gardes à l'Université au plus vite parce qu'un vol important y a été commis. Enfin Methredhel vous demande de remettre le bâton dans le coffre de Ontus Vanin. Car le but ici n'était pas de posséder le bâton mais de forcer Hieronymus à partir de manière à ce qu'Armand Christophe puisse sortir de sa

cachette ^^ . S'Krivva vous nommera Monte-en-l'air et vous donne de l'or. Vous pourrez dorénavant receler vos objets volés à Luciana Galena à Bravil.

Après ce fiasco, le Courrier du Cheval Noir en fera sa une : Raid côtier échoué !



Le Bâton de Glace de Hrohmír serait un artefact de Nocturne. Dans la chambre de l'Archimage vous trouverez un fragment de papier sur lequel est écrite une partie de la Chanson de Hrohmír. Cette chanson peut être trouvée complète dans le jeu : Hrohmír s'en serait servi pour combattre Nocturne, on peut supposer que cet artefact représente beaucoup pour la Guilde des Voleurs.

Quant à Ontus Vaním, bien qu'il soit chercheur à l'Université Arcane, il n'y est jamais. Il paraît très vieux, il doit être en retraite ^^

2.2.5 - Le recel de bien

Pour que S'Krivva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 400 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiín ou Luciana Galena à Bravil.

2.2.6 - Histoire oubliées

S'Krivva veut le livre "Histoire perdues de Tamriel" et elle vous demande d'aider Theranis à le retrouver à Skingrad. Le problème est que Theranis est en prison lol (décidemment !). Il vous faut donc trouver un moyen d'y entrer pour le libérer ! En fait vous avez deux moyens :-). Tout d'abord, c'est pas la peine d'user de corruption auprès du geôlier, il sera pas content du tout LOL. Par contre il vous dit que Shum gro-Yarug, l'intendant du château, cherche du personnel ... Effectivement il a besoin d'un livreur de repas pour les prisonniers comment ça tombe bien ^^

Si non, vous pouvez passer par un tunnel secret : entrez dans le château et aller vers la salle à manger, puis passez la porte qui mène vers la cave à vins. Près d'une petite pièce fermée avec une porte, vous pouvez actionner un chandelier mural : il ouvrira un passage secret qui vous mènera aux souterrains ! Dans les souterrains, il y a une manivelle à actionner aussi pour ouvrir un mur en pierre : vous êtes directement dans la Prison ^^

Mais Theranis n'est pas dans sa cellule ... Et un autre prisonnier, Larthjar, vous parle de la Dame Pâle : elle aurait enlevé Theranis et un argonien ...

Tientientien ... vous pensez au même argonien que moi ?

Suivez les traces de sang : elles vous mèneront à La Dame Pâle, une vampire ! Beurk tuez la ! En fait vous repassez par votre passage secret préféré jusqu'à la cave à vins ^^ L'entrée est au niveau d'un grand tonneau et s'ouvre via un chandelier mural plein de sang. Theranis est mort mais si vous aidez Amusei (j'avais dis PTDOR) à s'évader, il vous aidera à son tour pour le livre. Il vous récite ce que Theranis lui a dit de dire à un membre de la Guilde avant de mourir : le livre est derrière la maison de Nérastarel, sous un buisson. S'Krivva vous offre de l'or en récompense.

Amusei se rachète une conduite, je vous l'dis moa !!! Il en a marre de la prison et décide de s'engager dans la Guilde des Voleurs XD

La Dame Pâle est une vampire qui profite de la présence des prisonniers pour ne pas manquer de sang humain. Elle les enlève et au bout de la troisième saignée, ils ne reviennent en général jamais LOL. Les geôliers sont au courant de sa présence car ils vous diront : "Mina ? Je vous conseille d'éviter de vous enquérir à son sujet. Elle... euh, elle pose des questions aux prisonniers. Il vaut mieux éviter de l'énervé." ... Mais le Comte Hassildor ? Si vous avez fait les quêtes de la Guilde des Mages, vous savez que le Comte est un vampire lui aussi mais qu'il déteste ses congénères qui cèdent à leur instinct. Je suppose donc qu'il n'est pas au courant de la présence de cette Dame Pâle ou s'il l'est, je suppose qu'il profite lui aussi des bouteilles de sang humain !

2.2.7 - Le recel de bien

Pour que S'Krivva vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 500 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiín ou Luciana Galena à Bravil.

2.2.8 - Prendre soin de Lex

S'Krivva veut que vous fassiez en sorte de forcer la mutation de Hieronymus Lex de la Cité Impériale vers la Garde d'Anvil. En effet, la Comtesse Umbranox d'Anvil cherche un nouveau Capitaine de la Garde ; ainsi le Commandant de la Légion Impériale lui a envoyé une liste de candidats possibles 🐾 ... sur cette liste Hieronymus n'est pas recommandé, il vous faudra donc la trafiquer ! S'Krivva ne sait pas pourquoi le Renard Gris prend à cœur la protection de la famille Umbranox et Dame Umbranox en particulier. Elle vous dit que : *"Et même si Lex constitue un problème pour la guilde, sa détermination et sa loyauté sans faille en feraient le parfait protecteur pour Dame Umbranox."*

Et lors des chargements de jeu, vous lirez par moment que Dame Umbranox vit seul et que son mari a disparu il y a longtemps ... Serait-ce lui le Renard Gris pour qu'il l'a protégé ainsi ?

Hop vous voilà parti à Anvil. Tout d'abord, les mendiants vous conduiront auprès d'Orrin, le forgeron du château mais aussi un allié sympathique qui vous montrera un passage secret. Vous n'aurez donc aucune difficulté à voler la liste de candidats officielle dans le bureau de Dairihill, l'intendante de la Comtesse. Ensuite, vous devrez trouver un faussaire afin qu'il trafique cette liste de manière à recommander Hieronymus Lex. Là encore, les mendiants vous aideront à le trouver ^^ et 24h plus tard voici la nouvelle liste de candidats 🐾 ! Maintenant, il faut officialiser cette lettre en y appliquant le Sceau de la Légion Impériale : vous le trouverez dans les bureaux de la Légion, à la Prison Impériale. Enfin, il ne vous reste plus qu'à donner en main propre cette missive à la Comtesse qui en échange vous dira de remettre l'ordre de mutation 🐾 à Hiernymus !

Au passage, Dairihill sera pas très contente de vous ... elle qui projetait de pistonner son cousin MDR

S'Krivva vous donnera de l'or en récompense et vous nommera Ombre Furtive, ce qui vous permettra de faire appel à Orrin, le forgeron du château d'Anvil, pour receler vos objets volés ^^ . Elle n'aura plus de quête à vous donner et vous dira d'attendre que les messagers du Renard Gris vous contactent !

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera un article sur cette mutation : Capitaine de la Garde nommé



2.3 - LES QUÊTES DU RENARD GRIS

2.3.1 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 600 po d'objets volés à Ongar le recelur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil.

2.3.2 - Regard aveugle

Il vous faudra attendre dans la Cité Impériale pour que Methredhel vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Helvius Cecilia à Bruma. Il vous demande de récupérer la Pierre de Savilla dans le Temple de la Phalène Ancestrale. N'hésitez pas à parler à Frère Holger, un moine pacifiste qui vit dans la Cellule du Moine, pour qu'il vous ouvre l'entrée (pensez à avoir une bonne affinité avec lui !). La pierre de Savilla n'est pas difficile à trouver, c'est tout droit lol. Le Renard Gris est ravi : il vous explique que cette Pierre va lui permettre de voir les défenses du Palais Impérial ! Vous recevez de l'or en récompense.

Il est temps de vous donner quelques informations sur l'Ordre de la Phalène Ancestrale. Les moines vivent au Palais Impérial, à la Cité Impériale. Ils sont les seuls à savoir lire et interpréter les Parchemins des Anciens (les Elders Scrolls !) mais cette lecture est magique et les rend petit à petit aveugles ... Et lorsqu'ils ne voient plus rien, ils se retirent alors au Temple de la Phalène Ancestrale jusqu'à la fin de leurs jours. Vous trouverez dans la Cellule du Moine ce livre intitulé "Pensées de la Phalène Ancestrale" 🐾.

Si vous avez fouillé les coffres, vous êtes sûrement tombés sur une lettre qui résume une "Enquête sur le Capuchon Gris" 🐾. Cette lettre va déclencher l'item "Capuchon de Nocturne" dans la boîte de dialogue du Renard Gris et ce qu'il vous dit est très intéressant : "Je vois. Je suppose qu'il m'est impossible de vous le cacher. Impossible de le cacher ? Quelle farce ! Toute ma vie n'est que cachotteries. Tout ce que raconte ce document est vrai. Mon identité ne peut être connue. En fait, je viens juste de vous dire mon vrai nom à deux reprises, et pourtant, vous ne vous en souvenez pas. Nous nous sommes déjà rencontrés, vous et moi, du temps où je ne portais pas encore le capuchon. Mais, dans vos souvenirs embrumés, cet homme et moi sommes deux personnes distinctes. Même ma propre famille est incapable de me reconnaître. Je donnerais tout pour être libéré de la malédiction du Capuchon gris." Cet artefact de Nocturne est vraiment extraordinaire !

Ainsi, on se doute de la suite des événements, le Renard Gris a besoin de vous pour trouver le moyen de se débarrasser de ce Capuchon Gris. Il vous dit que vous l'avez déjà rencontré ... Mais si le Renard Gris a 300 ans, il devait être bien décrépi celui

que vous avez rencontré LOL. Non plus sérieusement, si ce Capuchon Gris enlève l'identité du porteur, il y a forcément eu plusieurs Renards Gris au fil des siècles mais aux yeux des gens, cette identité du Renard Gris est la même quelque soit la personne qui porte le masque.

2.3.3 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 700 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil.

2.3.4 - Flèche d'extraction

Il vous faudra attendre à la Cité Impériale pour qu'Amusei vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Malentus Acrus à Chorrol. Il veut que vous récupériez la flèche d'extraction à Fathis Aren, un puissant mage de Bravil. Sur place, les mendiants vous diront que Fathis Aren est tout le temps dans sa tour et qu'il doit bien exister un passage secret qui y mène ^^ et effectivement, vous trouverez une porte secrète dans la chambre de Fathis Aren qui vous mènera à sa grotte.

Attention : Prévoir une cinquantaine de crochets !!!!

Vous serez probablement "coincé" devant une porte impossible à crocheter : l'issue est ailleurs, via un tunnel sous l'eau. Voici un ti screenshot pour vous mettre sur la voie :



Et si vous décidez de nager tout au fond du gouffre, un poisson carnassier géant viendra vous faire la fête à coup de mâchoire LOL

Fathis Aren sera tout en haut de sa tour (Tour de l'Empereur Zéro). La pointe de flèche en forme de clé se trouve dans son coffre de pierre et pour vous faciliter la tâche, il n'est pas "rouge", vous pouvez donc la prendre, Fathis ne dira rien LOL. Le renard Gris vous nomme Maître de la guilde ^^ et vous avez un nouveau receleur : Fathis Ules à la Cité Impériale.

2.3.5 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 800 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil ou Fathis Ules à la Cité Impériale.

2.3.6 - Les bottes de Jak Talon-Léger

Il vous faudra attendre dans une ville pour qu'Amusei vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Ganrendel à Cheydinhal. Pour son "plan", il a besoin des Bottes de Jak Talon-Léger. D'après lui, le dernier descendant de Jak est le Comte d'Imbel : Jakben. Les mendiants de la Cité Impériale vous diront que sa maison est sur la Place Talos. Ils vous diront aussi qu'il ne sort que la nuit... un vampire ce Comte ??? Si c'est un vampire, il est en tout cas TRES peureux ! Dès qu'il vous voit, il est mort de trouille et vous dit que les Bottes de son ancêtre sont dans les Catacombes de sa maison et il vous donne la clé !

Vous trouverez dans son bureau (dans ses Quartiers Privés) un livre sur la "Généalogie des Imbel" et bien que le journal se mettra à jour, si vous ne le ramassez pas, ça ne change rien pour la suite de la quête ^^

Effectivement, l'endroit est infesté de vampire donc faites attention ^^ Vous trouverez le cercueil de Jak au fond des catacombes mais ... les Bottes n'y sont pas ! Par contre, il y a son journal intime 📖 : et vous apprenez que Jak Talon-Léger est le Comte d'Imbel !! Il arrive alors vers vous et vous attaque ! Tuez-le et récupérez ses Bottes. Le Renard Gris vous donne de l'or en récompense et vous nomme Maître de la Guilde ^^

Dans son journal, Jak dit qu'il était associé (il y a très très longtemps apparemment) à un très grand voleur ... Ce dernier aurait volé Nocturne en personne ! Serait-ce le voleur qui aurait volé le Capuchon Gris ?!? Vous pourrez questionner le Renard Gris à ce sujet et il vous répondra ceci : "Ah. Il semblerait que vous ayez découvert une tranche d'histoire que peu de membres de la guilde des voleurs connaissent. Je ne suis pas le premier Renard gris. Le premier a péri peu de temps après avoir dérobé le Capuchon noir et reçu la malédiction de Nocturne. Mais un autre voleur de la guilde a alors repris le capuchon, prenant du même coup l'identité du Renard gris et la malédiction allant avec l'objet. Personne ne s'était rendu compte du changement. Au fil des siècles, il y a eu plusieurs dizaines de Renards gris. Pour le monde entier, il a l'air immortel et immuable. J'espère bien être le dernier de la lignée."

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera un article : Un nid de vampire dans la capitale !

2.3.7 - Le recel de bien

Pour que le Renard Gris vous donne des missions spéciales, vous devez rapporter un minimum de 1 000 po d'objets volés à Ongar le receleur à Bruma ou à Dar-Jee à Leyawiin ou Luciana Galena à Bravil ou Orrin au Château d'Anvil ou Fathis Ules à la Cité Impériale.

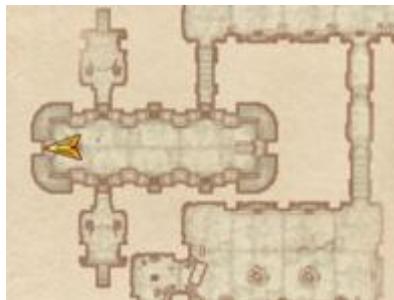
2.3.8 - Le vol ultime

Il vous faudra attendre dans une ville pour qu'Amusei vous accoste et vous donne le message : le Renard Gris vous attend chez Othrelo dans les Jardins Elfiques de la Cité Impériale. Il veut un des Parchemins des Anciens. Il vous dit qu'il le veut pour la gloire de la Guilde ! C'est THE vol du siècle !! Et ça fait 11 ans qu'il prépare le coup et il a pu peaufiner tout ça grâce à la Pierre de Savilla ! La marche à suivre paraît assez compliquée mais tout est écrit dans le plan du grand vol 📖.

Un gros conseil : préparez vous bien en achetant de très nombreux crochets, des marteaux pour réparer vos armes et armures, des potions si besoin, des sorts etc etc ...

Dans un premier temps, vous devrez ouvrir la Vieille Voie en activant le Verre du Temps. Ce dernier est en fait un sablier géant stocké dans la Crypte du Palais Impérial. Y aller ne pose pas de problème : la ronde des gardes est facile à éviter. Ensuite, vous pouvez vous diriger vers la Vieille Voie : prenez l'entrée pour le tunnel sud-est dans l'Arboretum, puis dirigez vous vers sous la Salle Sanglante et enfin vers les égouts du Palais. Puis de la Vieille Voie, vous passerez par les Catacombes Perdues. A ce moment là, les Bottes de Jak Talon-léger vous seront utiles pour sauter sur une plateforme en hauteur afin d'activer deux commandes qui vous ouvrira une grille ; le chemin mène alors à la Salle des Epoques (il y a même un matelas sur cette plateforme, alors profitez-en pour dormir un peu si besoin ^^). Dans cette salle, il y a tout au fond une colonne à trou à serrure : c'est celle ci que vous devrez activer avec la Flèche d'extraction. Cependant la plate forme sur laquelle vous devez tirer cette flèche est hors d'accès ! Pas de panique car si vous faite le tour de la pièce, vous trouvez un passage derrière une grille (vers le sud). Descendez ensuite dans la seconde Salle des Epoques. Dans cette seconde salle, il y a la commande qui rendra la plateforme accessible ^^

Je reçois beaucoup de mail au sujet de cette épreuve alors qu'elle est pourtant relativement linéaire. Le bouton poussoir bleu qui ouvre l'accès à la seconde Salle des Epoques est à gauche tout de suite après la grille située vers le sud de la grande salle. Puis le bouton poussoir bleu qui abaisse les murs donnant accès à la plateforme est tout au bout dans cette seconde Salle des Epoques ici :



Il ne vous reste plus qu'à décocher votre Flèche d'extraction ^^ (n'hésitez pas à faire quelques essais avant ou à sauvegarder juste avant ^^). Evidemment, les Gardiens Ayléides tenteront de vous arrêter ! Vous vous retrouverez dans la Salle de la

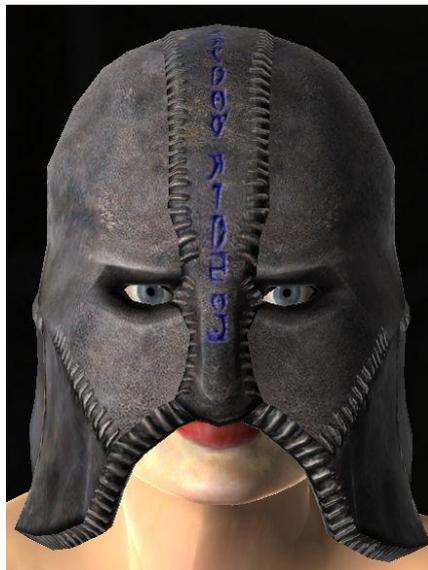
Garde Impériale ! Faufilez vous en toute discrétion vers la Bibliothèque :-). La porte sera d'ailleurs fermée et elle est près d'une grille : refaites le tour pour actionner la manivelle située près du siège (de l'autre côté de la grille donc ^^). Enfin ! Asseyez-vous sur le siège ! Vous l'avez bien mérité ^^ et un moine vous apportera le Parchemin des Anciens tant convoité par le Renard Gris. Allez hop ! Fuyez ! Enfin non LOL, chuuuut partez quoi, silencieusement, tranquillement ^^ . Votre issue de secours est la cheminée de la chambre du Mage de Guerre Impérial : avant de faire le grand saut, mettez les Bottes de Jak ^^ . Il ne vous reste plus qu'à faire demi tour dans les égouts ... Par contre, vous trouverez une trappe menant au sous-sol du magasin La Meilleure Défense dès que vous arrivez dans les égouts du Marché : n'hésitez pas la crocheter la trappe, ce sera bien plus rapide de passer par là que de déambuler dans les égouts en compagnie des vampires ! Et voilà, le Renard Gris est très content de vous mais il vous demande une dernière faveur avant de vous donner votre récompense : celle de remettre une alliance à la Comtesse Umbranox d'Anvil. Incroyable : la Comtesse reconnaît l'alliance de son mari Corvus Umbranox disparu il y a plus de dix ans ! A ce moment là, l'étranger qui vous avait trafiqué la liste de candidat pour forcer la mutation de Hieronymus arrive ... Il met le Capuchon Gris ... C'est le Renard Gris ! Mais c'est aussi Corvus ! *"Par le pouvoir que me confèrent les Parchemins des Anciens, je déclare qu'Emer Darelloth est le vrai voleur du capuchon de Nocturne"* : c'est l'incantation qu'il récite ... Et sa femme le reconnaît dès qu'il enlève le Capuchon ! Il explique tout à sa femme mais elle est tout de même très en colère LOL. Puis Corvus vous parle et vous remet le Capuchon : ne vous inquiétez pas, le vol du Parchemin des Anciens lui a servi pour enlever la malédiction qui pesait sur le Capuchon. Ainsi quand vous le porterez, on vous reconnaîtra comme étant le Renard Gris mais dès que vous l'enlèverez, vous ne resterez pas dans l'ombre, vous redeviendrez vous même :-). Et il rajoute : *"Personne ne pourra voir que vous êtes la personne qui vient juste d'ôter le capuchon. Pour eux, le Renard gris a disparu, purement et simplement"*. Pratique pour les vols LOL. Votre QG est la Maison de Darelloth, sur le Quartier Portuaire de la Cité Impériale. Il n'y a rien de spécial à y faire, je veux dire par là que vous n'avez pas à gérer votre Guilde (comme pour la guilde des guerriers par exemple).

Ainsi vous en savez un petit peu plus : c'est Emer Darelloth qui a osé voler le Capuchon Gris à Nocturne et c'est donc de lui que parlait le journal de Jak Talon-léger. C'est le vol de cet artefact qui a provoqué la colère de l'altesse Daédra et donc la malédiction ! C'est grâce au Parchemin des Anciens que la malédiction a pu être levée. Vous comprenez donc que ces Parchemins sont de puissants outils prophétiques ^^

On comprend mieux aussi la volonté de faire muter Hieronymus pour la protection de Dame Umbranox ^^

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera un article sur le vol : Casse du Palais ?

Vous remarquerez des symboles daédriques inscrits en bleu sur le Capuchon Gris. Il est écrit ceci :



SHADOW HIDE OU

Soit si on transfère l'alphabet daédrique au notre, on lit "SHADOW HIDE OU" ce qui veut dire "Que l'ombre vous cache" ... LA devise des voleurs isn't it ? Oui, le Y n'a pas été mis et je ne sais pas pourquoi LOL

L'ARENÉ

C'est Gaiden Shinji, premier maître des Lames de l'Arène, qui a construit l'Arène dans la Cité Impériale.

C'est donc un lieu où des combats à mort sont organisés entre les équipes bleue et jaune. La seule règle à respecter est de porter l'armure de son équipe, le reste est libre (choix des armes, style de combat etc ...).

Il n'y a qu'un seul et unique Grand Champion de l'Arène et le seul moyen de prendre sa place est ... de le défier dans un combat à mort !

SOMMAIRE

1 - Faire des paris

2 - S'inscrire aux combats

3 - Les combats organisés par Owyn

3.1 - Chien de fosse

3.2 - Lutteur

3.3 - Verseur de sang

3.4 - Myrmidon

3.5 - Guerrier

3.6 - Gladiateur

3.7 - Héros

4 - Les combats organisés par Ysabel

4.1 - Champion

4.2 - Combats hebdomadaires

1 - FAIRE DES PARIS

Les paris sont ouverts tous les jours de 9h à 21h. Il faut parler à Hundolin qui se trouve juste à l'entrée de l'Arène. Il vous demandera si vous voulez parier pour l'équipe bleue ou l'équipe jaune, puis vous demandera une somme (25, 50 ou 100 po). Si vous gagnez, vous recevrez le double de votre somme pariée, et si vous perdez ben ... rechargez la partie LOL

2 - S'INSCRIRE AUX COMBATS

C'est Owyn qui s'occupe des combattants de l'équipe bleue de l'Arène, il est dans la Salle Sanglante. Il vous nommera Chien de Fosse et vous demandera de choisir une armure : légère ou lourde. Libre à vous de choisir votre casque, votre arme et votre bouclier. Vous avez aussi le droit à toutes les magies. Par contre attention, interdiction de fouiller le cadavre de son adversaire pour lui voler sa belle épée LOL

N'hésitez pas après chaque combat de cliquer sur l'espèce de grande table à l'entrée de l'Arène : vous serez entièrement soigné ! D'autre part si vous perdez votre tenue, pas de panique, il y en a tout un stock dans l'armoire près d'Owyn.

Ainsi vous faites partie de l'équipe bleue, et vous devez combattre l'équipe jaune.

Vous remarquerez par terre près d'Owyn un papier chiffonné intitulé "Lettre de Branwen" . Apparemment, cette Branwen serait sa fille ... Eh bien vous la trouverez en train de s'entraîner au combat avec son ami Saliith à l'extérieur de l'Arène. Si vous les observez une bonne minute en train de combattre à mains nues, vous recevrez 5 points pour votre talent Combat à Mains Nues directement !!

3 - LES COMBATS ORGANISES PAR OWYN

Durant les combats, il est possible de monter sur une plateforme de l'arène et de fighter les monstres à distance ! Cependant il faut avoir tout de même un assez bon niveau en acrobatie ^^

3.1 - Chien de Fosse

Vous aurez à faire trois petits combats contre des chiens de fosse de l'équipe jaune : un en armure légère et deux en armure lourde (le dernier étant un archer). Ces combats vont rapporteront respectivement 50, 50 et 100 po. Owyn vous nommera alors Lutteur.

3.2 - Lutteur

Le premier contre l'équipe se passera bien et vous gagnez 100 po. Le deuxième sera un peu plus rigolo : vous aurez face à vous deux sœurs jumelles elfes des bois (100 po de récompense) ! Et enfin le dernier contre un Khajiit avec une hache (150 po). Owyn vous nomme Verseur de sang.

3.3 - Verseur de sang

Le premier combat se fait contre un rouegarde (150 po), le deuxième contre un breton en armure lourde (150 po) et le dernier contre un elfe noir (200 po). Owyn vous nomme Myrmidon.

3.4 - Myrmidon

Le premier combat se fait contre un elfe des bois et sa dague magique (200 po), ensuite contre un haut elfe (200 po) et enfin contre un orque et sa hache (250 po). Owyn vous nomme Guerrier.

3.5 - Guerrier

Voici les trois combats : un nordique et son épée longue (250 po), une ensorceleuse haut elfe (250 po) et un orque et son marteau (300 po). Owyn vous nomme Gladiateur.

3.6 - Gladiateur

Le premier combat change un peu : vous ne rencontrerez pas un adversaire de l'équipe jaune mais trois prisonnier argonien à qui on a promis la liberté s'ils vous tuaient ! Vous recevrez 300 po de récompense. Ensuite viendra un khajiit (300 po) puis un breton (350 po). Owyn vous nomme Héros.

3.7 - Héros

Le premier combat se fait contre un ancien membre des Lames ! Vous recevrez 350 po de récompense. Ensuite un 'petit' mage haut elfe spécialisé en destruction ne vous posera pas de problème (350 po). Enfin arrive le dernier combat contre l'équipe Jaune ! Vous aurez affaire avec le Champion de l'équipe jaune (un épéiste) assisté d'un archer et d'un lanceur de sort. Et vous ben ... vous serez assisté de Côte de porc, le sanglier de l'Arène ... la mascotte ... MDR cte honte. Vous recevrez 500 po en récompense. Owyn vous nomme Champion !

4 - LES COMBATS ORGANISÉS PAR YSABEL

Ysabel vous dit qu'elle est la véritable intendante de l'Arène et que sans elle, ça partirait en c*** Elle a pour rôle de s'occuper du Grand Champion de l'Arène :)

Owyn l'a même demandée en mariage MDR et comme elle lui a dit "je suis vieille mais pas désespérée" le pauvre Owyn a eu le cœur brisé !

4.1 - Champion

Vous pouvez maintenant défier le Prince Gris, Le Grand Champion de l'Arène ! Pour cela allez voir Ysabel. Elle vous expliquera tout, notamment que vous avez le choix de votre armure et que si vous gagnez, ramenez lui l'armure de valeur du Prince Gris. Elle vous demande aussi de choisir un pseudo LOL (moi j'ai choisi Vierge de Fer mdr). Si vous avez accompli la

quête donnée par le Prince Gris au sujet de ses origines, le combat sera très simple ! Il est tellement écoeuré d'être un fils de vampire et non un fils de noble comme il le croyait, qu'il ne se défendra pas ! Il vous supplie de le tuer ! J'ai mis cette quête "*l'Origine du Prince Gris*" dans la page des quêtes secondaire mais je vous la remets ici :

Agronak gro-Malog se fait appeler le Prince Gris. Il est le Grand Champion de l'Arène Impériale. Or il estime avoir un rang "haut placé". Il veut que l'on retrouve les preuves de son droit de naissance. Il vous demande de partir à Crowhaven (il donne la clé du fort). Là-bas, le Seigneur Lovidicus vous attaque ... tuez le ! Vous trouverez sur une table son journal intime dans lequel il est expliqué que le Seigneur est un vampire.... Agronak gro-Malog n'est pas trop fier de ses origines et est même très déçu mais il vous enseigne tout de même un pouvoir qui vous donne une fortification permanente de +3 à Parade, Lame et Athlétisme. On trouve même une lettre que Lovidicus n'a apparemment pas pu envoyer à sa femme : *Lorsque vous m'avez rejeté, j'ai eu le coeur brisé. Dites-moi comment faire pour gagner votre coeur. Je suis prêt à tuer des trolls, à marcher sur des épines et à jeuner pendant une semaine. Ne me rejetez pas, je vous en prie. Je vous aime de tout mon coeur.*

Vous comprenez mieux pourquoi Agronak est ... écoeuré. Cependant, s'il a toujours cru que son père était un grand noble, c'est que c'est sa mère qu'il lui a fait croire ! Elle devait beaucoup l'aimer ce vampire ... snif, c'est kro bô :-)

Si vous n'avez pas fait la quête, alors sachez que le Prince Gris est un pur bourrin !! Ysabel vous offrira 1 000 po de récompense ainsi qu'une tenue de valeur ^^

Pensez à mettre au max la difficulté du jeu à ce moment là et amusez vous à tuer le Prince Gris avec une arme minable : vous augmenterez facilement votre talent d'arme ^^ Par contre, pensez à remettre la difficulté normal après ça MDR.

Pensez aussi à utiliser un sort de soin sur autrui ! Ben vi : vous lui éclatez la tronche, puis vous le soignez aussi longtemps que vous le voulez ^^

D'autre part, sachez que le fait de tuer le Prince Gris est considéré comme un crime pour la Confrérie Noire ! Ainsi Lucien passera vous voir sans que vous ayez tué un innocent !

4.2 - Combats hebdomadaires

Ysabel vous propose ensuite de continuer à ravir le public et de combattre contre les monstres de Cyrodiil. Les monstres contre lesquels vous vous battrez dépendront de votre niveau. Par exemple, au niveau 1, vous aurez des Sangliers ou des Gobelins par exemple, à partir du niveau 5, des Trolls ou des Gobelins Berserks, puis vers le 10ème niveau des Minotaures, vers le 15ème, des Dreughs Terrestres, et enfin, à partir du niveau 18, vous ne rencontrerez que des Seigneurs Minotaures ^^ . Vous gagnerez de l'argent à chaque victoire et vous assurerez en plus votre réputation de Grand Champion !!!

LA CONFRÉRIE NOIRE

La Confrérie Noire est une guilde d'assassins dirigée par la Mère Noire (ou Mère de la Nuit). La Mère de la Nuit se cache dans un sanctuaire situé sous la statue de la Dame Chanceuse à Bravil. Et c'est au travers de cette statue qu'elle communique avec son Écouteur, le seul à pouvoir s'entretenir avec elle.

L'Écouteur est la personne qui dirige la Confrérie : il a pour rôle de recevoir et de réaliser les ordres de la Mère Noire. Il est assisté de quatre Annonceurs qui ont plus un rôle administratif (recruter les nouveaux membres, gérer la Confrérie, rencontrer les commanditaires des contrats, etc ...). Un Écouteur et quatre Annonceurs soit cinq personnes, un peu comme les cinq doigts de la main, le pouce et les quatre doigts : c'est pourquoi ils sont appelés la Main Noire. Comme chaque main a des doigts, chaque doigt a un ongle. Chaque Annonceur, dispose d'un tel ongle : les Silencieux.

La Mère de la Nuit serait Méphala en personne, l'Androgyne, appelé le Tisseur ou la Tisseuse : c'est le démon du meurtre et du sang, du sexe et des secrets.

La Confrérie Noire est aussi fidèle à Sithis, le Dieu de la Mort, le Père de la Terreur.

Lorsqu'un particulier pratique le Rituel de la Mère de la Nuit (ou Sacrement Noir), la Mère de la Nuit le ressent puis en parle à son Écouteur qui lui envoie un des Annonceurs pour discuter des modalités du contrat.

Cependant, la Confrérie Noire va subir une crise : un traître est parmi eux et élimine un à un les membres dans le seul et unique but d'approcher et de tuer la Mère de la Nuit ! Votre rôle sera de la protéger.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Cinq Principes 
- Les Frères des Ténèbres 
- Feu et Ténèbres : les Confréries de la Mort 
- Courrier du Cheval Noir : Rituels de la Mère de la Nuit

SOMMAIRE

1 - Entrer dans La Confrérie Noire

2 - Les quêtes ...

2.1 - à Cheydínhal auprès de Vicente Valtieri

2.2 - à Cheydínhal auprès d'Ocheeva

2.3 - à Cheydínhal auprès de Teínaava

2.4 - à Fort Farragut auprès de Lucien Lachance

2.5 - à Bravil auprès de la Mère de la Nuit

1 - ENTRER DANS LA CONFRÉRIE NOIRE

1.1 - Un couteau dans le noir

Il vous suffit d'assassiner de sang froid un pauvre personnage du jeu !!! Attention à votre amende ^^

Sachez que le fait de tuer le Prince Gris lors de l'ultime combat dans l'Arène est considéré comme un crime pour la Confrérie Noire ! De même que le fait de tuer un des fantômes de Vitharn (pour ceux qui ont l'extension Shivering Isles) fonctionne aussi !!! Lucien Lachance viendra vous voir MDR

Ensuite passez une bonne nuit et Lucien Lachance viendra vous réveiller en pleine nuit, fier de votre exploit ! Il vous proposera de rejoindre sa "famille" mais vous devrez prouver votre loyauté et exécuter Rufio. Rufio est un *pauvre et vieil homme* (mais je crois qu'il ne faut pas se fier aux apparences ... vous comprendrez plus loin dans le scénario ...) ; il se cache à l'Auberge du Mauvais Présage (dans le sous sol). Lucien Lachance vous donne une Lame de Malheur pour exécuter votre deuxième meurtre.

D'ailleurs, si vous interrogez Rufo il vous suppliera de ne pas le tuer, qu'elle s'est débattue et qu'il n'avait pas eu le choix ! Mais qui a-t-il pu bien tuer ? Vous le saurez plus tard :-)

Ensuite repassez à nouveau une bonne nuit pour retrouver à votre réveil votre nouvel ami. Il est vraiment très fier de vous LOL, et vous invite à trouver le Sanctuaire de la Confrérie Noire à Cheydinhal. Ce sanctuaire est dans la maison abandonnée de la ville, au sous-sol (il faut entrer par la porte normale qui est à crocheter). À la question "de quelle couleur est la nuit ?", il faut répondre "Sanguin mon frère". Vous serez accueilli par Osheeva.

Un conseil : gardez précieusement cette Lame de Malheur ^^

1.2 - Bienvenue dans la famille

Osheeva vous accueille et vous offre un cadeau de bienvenue : une armure enveloppante et son capuchon. Ensuite elle vous demande de parler à Vicente Valtieri pour exécuter vos contrats ^^

Même si Andel Indarys, le Comte de Cheydinhal connaît l'existence du Sanctuaire de la Confrérie Noire dans la maison abandonnée de sa ville, il en niera la présence car il reçoit des menaces de mort de la part de la Confrérie !

2 - LES QUÊTES

2.1 - A CHEYDINHALL : LES QUÊTES DE VICENTE VALTIERI

Cet homme est un vampire vieux de 300 ans :-)

D'ailleurs, vous trouverez une note que Vicente a écrit pour Osheeva plutôt marrante 🦇 ... un vampire allergique à l'ail, on aura tout vu MDR

2.1.1 - Une tombe aquatique

Votre premier contrat est de tuer Gaston Tussaud, capitaine du bateau la Marie Elena. Le bateau est dans le port de la Cité Impériale. Camouflez-vous dans une caisse si vous voulez entrer dans le bateau inaperçu. Il est possible d'arriver jusqu'au Capitaine en évitant les pirates.

Quand vous vous approchez des quartiers du Capitaine, vous surprendrez une conversation entre deux pirates débattant sur la présence d'une certaine Malvulis sur le bateau. Un des pirates l'apprécie beaucoup car il la considère comme un très bon marin, et quant à l'autre il se méfie d'elle (les femmes portent malheur sur un bateau pirate !) et est persuadé que le Capitaine Tussaud a du soucis à se faire au sujet de sa vie ... LOL ... C'est peut-être elle la commanditaire du contrat !

Après le meurtre, les pirates arriveront au secours de leur Capitaine : je vous conseille de fuir par la porte située dans le bureau (la clé est sur le corps de Tussaud). Vous recevrez une bague Bandeau Noir en récompense.

2.1.2 - Le sang des damnés

Parlez à nouveau à Vicente pour un nouveau contrat ^^

2.1.3 - Les accidents existent

Ensuite, il vous faut tuer Baenlin, un elfe des bois vivant à Bruma. Mais il faut surtout que sa mort soit conclue par un accident ! Vous pouvez entrer dans sa maison en passant par la cave (derrière sa maison), ensuite montez à l'étage discrètement et cachez vous dans le petit espace. Entre 20h et 23h, il vous suffit de détacher les têtes d'animaux empaillés qui viendront s'écraser sur Baenlin ! Si vous ressortez par où vous êtes venus, le garde du corps de Baenlin, Gromm, ne vous verra pas. Vicente Valtieri vous offre de l'or en récompense et l'Épine de Douleur, une lame courte, si vous n'avez pas tué Gromm.

Vous retrouverez Gromm à la Taverne d'Olaf en train de pleurer Baenlin qu'il aimait tant !

Vous pouvez aussi rencontrer Caenlin, le neveu de Baenlin, dans la maison de son oncle. Non seulement il a hérité de cette maison mais en plus il n'a pas l'air si attristé que ça au sujet de l'accident ... Serait-ce lui le commanditaire ?

D'ailleurs, le *Courrier du Cheval Noir* publiera une *Édition Spéciale* :



Vicente vous nommera Tueur.

2.1.4 - Pas de repos pour les braves

Rien de spécial ici, il vous faut juste parler à Vicente pour recevoir le contrat suivant.

2.1.5 - Exécution prévue

Il vous faudra tuer Velen Dreth, un prisonnier. Il est à la Prison Impériale et pour ne pas vous faire repérer... il vous faudra passer par là où vous vous êtes échappé ! Enfin presque, le chemin a quelque peu changé :-)

Le but est de ne tuer aucuns gardes et c'est plutôt facile, il suffit de prendre son temps et de repérer leur patrouille. Je vous conseille un sort de vision nocturne, c'est très pratique lol. Dans le Sanctuaire, attendez la fin de la conversation des deux gardes avant de continuer. Et dans la prison, même chose, attendez la fin de la conversation entre un garde et Valen avant d'agir.

N'oubliez pas pour ceux qui ont un niveau faible en Discrétion : restez dans l'ombre, enlevez vos bottes, et ne courez pas ! Ces petits détails augmenteront grandement votre discrétion ^^

Si un garde vous repère, vous serez obligés de le tuer et donc adieu le bonus. Je vous conseille à ce moment là de simplement recharger votre partie !

Sauf si vous voulez monter votre compétence Sécurité, sachez que la clé de la prison de Velen se trouve sur une petite table sur votre gauche dans le couloir (ainsi qu'une autre clé vous qui va vous permettre de sortir par la grande porte en toute tranquillité !). Si vous n'avez tué aucun garde, Vicente vous offre la Balance de Justice Implacable (un sort permanent qui vous donne +2 en agilité et intelligence et -2 en personnalité) !

Oui ... Souvenez-vous ! Souvenez-vous de cet insolent dunmer qui vous insulte presque lorsque vous vous réveillez à la Prison Impériale ! C'est lui ! Vous l'avez eu votre revanche ;-)

2.1.6 - Servir Sîthîs

Il vous faut juste accepter le contrat suivant.

2.1.7 - L'homme assassiné

Vicente a passé un contrat étrange avec François Motierre : simuler sa mort. Pour cela, il vous donne une lame imprégnée de Vin de Langueur ainsi qu'un antidote. Ce poison a la particularité de simuler une mort immédiate. François Motierre habite Chorrol. Il sait qu'il va être assassiné par des méchants pas beaux et il vous demande de le "tuer" à la place du tueur à gage Cache-son-Cœur. Dès que ce dernier arrive, poignardez-le vite ! Et lorsque François s'évanouit, fuyez Chorrol et le chasseur de prime !

Évidemment ... Sîthîs exige du sang. Un contrat accepté, c'est une vie prise obligatoirement. François Motierre a donc sacrifié sa mère !

Ensuite il faut attendre 24 h avant de retrouver la dépouille de François exposée dans sa crypte familiale, dans la Chapelle. Administrez-lui alors l'antidote pour le ressusciter. Cependant, vous avez comme profané la crypte familiale, et quelque morts vivants apparaîtront... tuez les et accompagnez François à la Jument Grise où il pourra organiser sa fuite de Cyrodîl. Vicente vous offrira un collier, Le Cœur de Crauté et la clé qui vous permettra de passer par une trappe derrière la Maison Abandonnée. De plus vous serez nommé au rang d'Éliminateur.

2.1.8 - Ténèbres éternelles

Vicente vous propose de vous mordre pour devenir un vampire ^^

2.1.9 - Responsable de mon frère

Vicente Valtieri n'a plus de contrat pour vous, il vous envoie donc à Osheeva pour la suite !

2.2 - A CHEYDINHALL : LES QUÊTES D'OCHEEVA

2.2.1 - Vagabond solitaire

Il vous faut tuer Faelian. Mais il faudra faire très attention et le tuer dans un endroit où personne ne pourra vous surprendre ! Si vous vous renseignez auprès des elfes de la Cité Impériale, vous apprenez que Faelian vit à l'Hôtel Timber Septim, sur la Place Talos. La tenancière vous parlera de sa fiancée Atraena qui reste cloîtrée dans la chambre, attendant Faelian. Atraena vous expliquera que Faelian est drogué au Skouma et qu'il est la plus part du temps dans la maison de Lorkmir. Vous pourrez donc le tuer en toute tranquillité là-bas ! D'ailleurs Lorkmir gît mort au sous sol ... Faelian l'aura sûrement tué pour s'approprié sa maison et ainsi prendre son Skouma en toute tranquillité ... Ocheeva vous offre l'arc Chasseur d'Ombre ainsi que de l'or en récompense.

Osheeva vous mettra en garde contre Adamus Phillida, Commandant de la Légion Impériale, qui consacre sa vie à éradiquer la Confrérie Noire ... alors soyez prudent lors de votre enquête !

2.2.2 - Entrée de l'Éliminateur

Parlez à Ocheeva pour un nouveau contrat.

2.2.3 - Mauvais remède

Rodérick est un Maître de Guerre malade qui a besoin d'un puissant médicament pour rester en vie. Ocheeva veut que vous remplaciez le remède de Rodérick par son poison. Rodérick et sa bande de mercenaire sont à Fort Sutch. Vous ne devez surtout pas vous faire repérer ! Je vous conseille de vous faufiler directement sur votre droite dans le petit passage pour éviter la ronde des gardes. Vous surprendrez une conversation entre deux mercenaires inquiets pour leur Maître : l'un d'eux partira pour surveiller l'armoire où est stocké le médicament et l'autre au chevet de Rodérick ... Alors ne perdez pas de temps ! Mais vous pouvez aussi, comme vous le suggéra Teinaava si vous l'interrogez au sujet de ce contrat, passer par une autre tour située au sud est de Fort Sutch : les deux tours sont reliées par un tunnel inondé mais ... non gardé ! N'oubliez pas pour ceux qui ont un niveau faible en Discrétion : restez dans l'ombre, enlevez vos bottes, et ne courez pas ! Ces petits détails augmenteront grandement votre discrétion ^^ Elle vous offrira alors la robe Tenue du Trompeur et de l'or.

2.2.4 - L'enfant de la mère de la nuit.

Parlez à Ocheeva pour un nouveau contrat.

2.2.5 - Qui c'est qui a fait ça ?

Vous devez tuer cinq personnes enfermées volontairement dans le manoir de Cimebrume à Skingrad. Fafnir, le portier vous accueillera pour vous expliquer les règles, à savoir de faire en sorte que vous ne soyez jamais remarqué lorsque vous tuez quelqu'un ! Les personnes sont Mathilde Petit, Nel's l'ordure, Neville, Dovesi Dran et Primo Antonius.

Neville possède une clé qui ouvre le coffre à côté de son lit : ce coffre contient un set d'armure complet de la Légion ^^

A un moment, Mathilde, Neville et Dovesi monteront à l'étage, chacun dans une chambre, profitez-en ! Ensuite, parlez à Nel's, il aura peur de Primo et le tuera lui même ! Il ne vous reste plus qu'à tuer Nel's en toute discrétion. En plus d'un paquet d'or, Ocheeva vous offrira la Bénédiction de la Mère de la Nuit (soit +2 en précision, sécurité, discrétion, acrobatie et lame permanent).

2.2.6 - Tactique de l'assassin

Parlez à Ocheeva pour un nouveau contrat.

2.2.7 - Retraite définitive

Ocheeva vous demande de tuer l'ennemi juré de la Confrérie Noire, Adamus Phillida. Cet ex Capitaine de la Garde de la Cité Impériale prend sa retraite à Leyawiin. Pour cela, elle vous donne une unique flèche, la Rose de Sithis, spécialement empoisonnée pour Adamus. Attention, car Adamus est constamment accompagné par son garde du corps ; et si vous interrogez ce dernier, il explique que son patron ne prend aucun risque, que ses journées se ressemblent : il va nager tous les jours ! En effet l'après midi à partir de 15h environ, il se baigne dans l'étang et donc, il ne porte pas son armure à ce moment là ! Soyez très très discret car son garde du corps veille !

Pour ma part, malgré mes différents sorts d'Invisibilité, de pièces d'armure enchantées avec Caméléon et toute la discrétion possible, et même si le réticule est pâle indiquant que personne ne me voit, DAF, me voilà lotie d'une amende de 40 po ! Mais les gardes de Leyawiin ne m'ont pas pourchassée, je pouvais tout de même me promener ôO

Alors voici comment j'ai procédé : j'ai tué Adamus en toute discrétion (évidemment), je suis allée payer ma prime (si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, allez voir un de ses membres et vous ne paierez que la moitié soit 20 po), j'ai attendu que le garde du corps d'Adamus soit le plus loin possible et enfin je suis retournée vers Adamus prendre sa belle armure du Palais Impérial, son doigt, toutes les clés, et son argent LOL

Ensuite, prenez son doigt pour le déposer dans le bureau de son successeur à la Cité Impériale. Évidemment, je vous conseille d'agir qu'en pleine nuit, quand le successeur dort !! Ocheeva vous offrira de l'or dont un bonus de 500 po.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale :

D'autre part, quand vous aurez validé cette quête, si vous retournez à la Caserne des Gardes de Leyawiin, vous verrez le garde du corps d'Adamus Phillida gisant mort par terre : il s'est suicidé et a laissé une lettre 📖

Sur le corps d'Adamus, parmi de nombreuses clés, vous remarquerez celle de la Maison de Claudius Arcadia. Cette maison se trouve à la Cité Impériale, sur la Place de Talos. Sur la porte, vous pouvez voir cette affiche :

Information à la population :
Cette propriété a été saisie par la légion impériale et son propriétaire emprisonné.
Les rites de la Mère de la Nuit,
de même que toute autre tentative pour contacter la Confrérie noire,
ne seront pas tolérés !
Adamus Phillida, commandant de la légion impériale

Et si vous entrez dans la maison, vous trouverez dans un coffre le journal de Claudius Arcadia 📖 ... Vous avez tout compris, c'est lui qui a pratiqué le Sacrement Noir pour la mort de Rufio dont vous avez eu la charge ! Souvenez-vous, Rufio vous avait supplié de ne pas le tuer, et vous avait dit qu'elle s'était débattue et qu'il n'avait pas eu le choix ! Il a du tuer la femme ou la fille de Claudius :- (Je vous l'avais dit : il paraissait faible, vieux, pauvre mais il ne faut pas se fier aux apparences !

2.3 - A CHEYDINHAI, : LA QUÊTE DE TEINAAVA

2.3.1 - L'assassin de l'ombre renégat

Teinaava et Ocheeva veut que vous éliminez un traître de la confrérie, Ecorchequeue. Ils vous demandent de rapporter son cœur comme preuve de sa mort. Ecorchequeue vit à Dumarais. Évidemment, il vous attendait et va essayer de négocier lol ... Vous avez alors le choix entre :

- l'écouter et accepter son offre : il vous explique qu'il a du tuer un argonien venu lui aussi l'assassiner. Son corps n'est pas très loin et il vous suffit de prendre le cœur de cette argonien. Et si vous acceptez, il vous offre son trésor.
- ou le considérer comme un traître (et c'est ce qu'il est LOL) et le tuer sans pitié.

De toute manière, son trésor se trouve dans le rocher creux près de son camp ... Et son montant variera selon votre niveau (de 50 à 600 po) ! Teinaava vous offre les Bottes de Bond Sanglant en récompense ^^

Cette quête ne fait pas partie de la Confrérie Noire, c'est une quête annexe, mais je la mets ici ^^

2.4 - A FORT FARRAGUT : LES QUÊTES DE LUCIEN LACHANCE

2.4.1 - Du secret et de l'ombre

Osheeva vous donne une lettre de Lucien Lachance  : il vous demande de le retrouver à Fort Farragut très rapidement ... La Confrérie Noire est en danger !

2.4.2 - La Purification

Il y a un traître dans le sanctuaire de Cheydinhal. Lucien vous demande donc de "purifier" cet endroit ... Eh oui cela veut dire que vous devez éliminer tous vos frères et soeurs du Sanctuaire ! Pour cela, il vous nomme son Silencieux, vous faites dorénavant partie de la Main Noire, vous la servez. Par conséquent les Cinq Principes que l'on vous a enseignés ne vous concernent plus. Vous pouvez, au nom de Sithis, pratiquer le rituel de la Purification. Il vous donne une pomme empoisonnée et un parchemin qui appelle le fantôme de Rufio. Osheeva, Vicente Valtieri, Antoinetta Marie, Gogrom gro-Bolmog, Talaendril, M'raaj-Dar, et Teinaava doivent mourir :-)

Petit aparté : le fantôme de Rufio ne m'a pas beaucoup aidé, il n'a fait que me suivre alors qu'il était censé déverser sa colère ... tsss ... feignant va !!!

Pensez à un détail tout bête : achetez les sorts/armes/armures/crochets/marteaux, bref tout ce dont vous aurez besoin par la suite, à M'raaj-Dar (qui d'ailleurs s'excuse de son comportement et décide subitement de vous apprécier !). Ben oui vous ne pourrez plus le faire après.

Si vous voulez devenir un vampire, c'est le moment de demander le Don Noir à Vicente ! D'ailleurs, vous trouverez du sang humain en bouteille dans son coffre :-D

Lucien Lachance vous donnera en récompense sa jument Crinière d'Ombre :-). Elle va vite, elle est jolie avec ses yeux rouges, elle détecte les ennemis bien avant vous et frappe fort, elle est immortelle (si elle meurt, elle se relève aussitôt) et si vous la perdez, elle vous attendra bien gentiment à Fort Farragut ^^ . Désormais, vous recevrez uniquement vos instructions par écrit.

Vous trouverez un tonneau contenant 10 pommes empoisonnées à Fort Farragut ... Je vous rappelle que ses pommes doivent être placées en toute discrétion sur le PNJ que vous voulez assassiner. Quand il ira manger (midi ou soir), il croquera dans la pomme et adieu monde cruel !

Bon eh bien, à partir de là, les quêtes se suivent et se ressemblent ...

2.4.3 - A tomber mort

Vous trouverez vos ordres suivants  à la Colline du Héros.

2.4.4 - Des affaires de magiciens

Vous devez tuer Celedan. Il est dans la Grotte de Feuillepourrie. Vous trouverez son journal "Le Chemin de l'Éminence"  qui vous explique que le secret de Celedan est son Sablier de Résolution. Vous avez donc le choix : soit vous lui volez en mode discrétion son Sablier de Résolution, soit vous y allez comme une brute !!! Votre récompense de 500 po et les ordres suivants  sont dans un sac sous le chêne de Chorrol.

2.4.5 - Parents proches

Vous devrez tuer la famille Draconis. Perennia est à la ferme Gardepomme. Avant, parlez-lui de ses enfants et elle pensera que vous êtes un coursier pour leur offrir des cadeaux ! Donc non seulement vous recevrez 100 po pour acheter les cadeaux mais en plus la liste des endroits où se trouvent ses enfants  ^^

Matthias est à la Cité Impériale, Place Talos. La journée, il travaille au Manoir d'Umbanaco ... au sous-sol ! C'est le moment idéal pour un crime discret ^^

Andreas est à l'Auberge du Dragon Ivre (attention il y a un garde à l'intérieur !) ... Mais si vous lui parlez, et quelque soit votre choix de phrase, il attaquera en premier et le garde vous aidera à le tuer !

Sibylla est dans la Caverne de la Vallée de Pulponge. Elle vit avec ses animaux, seule.

Caelia est un des gardes de Leyawiin ! (la plus ch...embêtante à tuer !!!). Le mieux est lorsqu'elle est à l'étage de l'Auberge des Trois Soeurs. Il est facile de s'y camoufler pour l'attaquer.

Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ dans le puits de pierre du château de Skingrad.

Si vous retournez à Gardepomme après cette quête, vous trouverez les tombes de la famille avec leur épitaphe propre et l'épée de Caelia sur sa tombe.

2.4.6 - Vœux brisés

Vous devez tuer J'Ghasta chez lui à Bruma. Au sous-sol, il existe une trappe menant à une pièce cachée sous des tissus pliés. Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ sous Le Vieux Pont au sud de la Cité Impériale.

Vous trouverez la tenue complète de la Main Noire dans un tonnelet fermé au sous sol ^^ attention, la serrure est difficile à crocheter !

J'Ghasta devait être une des Mains Noires ... Un Annonceur ou un Silencieux ... Peut-être le supposé traître ?

2.4.7 - Justice finale

Vous devez tuer Shaleez, dans la Mine Inondée. Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ dans un cerceuil à l'entrée de Fort Hommerouge.

2.4.8 - Une affaire d'honneur

Vous devez tuer Alval Uvani. Avec les ordres, vous avez une liste des endroits où s'arrête ce marchand ambulant. Vous apprenez que cet homme est allergique au miel ^^ et donc à l'hydromel ! S'il en boit, il est paralysé ... Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ dans un arbre creux derrière le magasin Aux Boucliers de Pierremur à la Cité Impériale.

Alval Uvani habite à Leyawiin. Dans sa maison, vous remarquerez un mur de sécurité caché derrière un tableau : il contient la capuche et la robe de la Main Noire ... comme J'Ghasta, il devait être Annonceur ou Silencieux ...

2.4.9 - Les sommeils les plus froids

Vous devez tuer Harilstein Sangblanc. Il est à la montagne Gnoll. Vous recevrez votre récompense de 500 po et les ordres suivants 🗡️ dans les Ruines Nornal, au fond de l'eau.

2.4.10 - Un baiser avant de mourir

Vous devez tuer Ungolím. Il prie devant la statue de Bravil de 18h à 1h du mat... Évidemment, il ne se laissera pas faire ! A ce moment là, Lucien Lachance arrive en courant ! Il vous accuse de trahison car vous n'avez pas suivi ses ordres ! Tous ceux que vous avez tués sont des membres de La Main Noire !!!! Mais le pire est qu'Ungolím était l'Écoutant en personne !!! Ainsi Sithis pense que Lucien est le traître ! Il vous demande alors de trouver le véritable responsable puis il vous attend à la Ferme Gardepomme.

Seuls Celedan et la famille Draconis étaient de vrais contrats, tous les autres étaient des Annonceurs ou des Silencieux de la Main Noire et Ungolím, l'Écoutant.

2.4.11 - Une piste à suivre

Rendez vous donc d'abord là où vous deviez trouver votre prochaine récompense à Anvil 🗡️ après le meurtre d'Harilstein Sangblanc. Peu de temps après votre arrivée Enilroth se pointe, pétrifié de peur. Vous apprenez que c'est un homme en capuchon noir qui lui donne des ordres : cet a vécu dans la Cave du Phare de Anvil. Ulfgar Oeil-Brumeux, le gardien du phare, vous donnera la clé. C'est incroyable, la cave est un véritable charnier ! Des chiens, des humains, des moutons morts en décomposition ! Bonjour l'odeur et en plus y a des mouches partout beurk je déteste les mouches ! Bref ... Vous trouvez le "Journal d'un Traître" 🗡️ : et vous comprenez enfin tout. Une personne a assisté à la mort de sa mère, tuée par un membre de la Confrérie Noire. Depuis, son seul but est d'infiltrer la Confrérie, de monter en grade pour pouvoir rencontrer la Mère de la Nuit et la tuer ! Le traître a même conservé la tête de sa mère !! Retrouvez Lucien à la ferme mais ... trop tard : il est déjà mort ... Arquen s'approche de vous et vous rassure : le traître est mort. Il était votre Annonceur, vous prenez donc sa place : vous recevez le capuchon et la robe de la Main Noire. Mais vous savez que ça n'était pas lui, la Mère de la Nuit est toujours en

danger ! Est-ce Arquen ? Mathieu Bellamont ? Barus Alor ? Belisarius Arius ? Le problème est qu'il n'y a plus d'Écoutant ... Arquen vous explique que vous devez participer à un rituel pour demander une audience auprès de la Mère Noire afin qu'elle nomme un nouvel Écoutant. Ainsi, parlez à Arquen entre minuit et 3h du matin, et vous serez téléporté devant la statue de la Vieille Dame Chanceuse, à Bravil.

2.4.12 - Honore ta mère

Devant la Vieille Dame Chanceuse, Arquen récite une prière : *"Matrone impie, les membres de la Main Noire vous implorent ! Révélez-vous maintenant, ô magnifique Mère de la Nuit, afin que nous puissions vous demander conseil !"*. La statue bouge et laisse un passage : Méphala, l'altesse daédra, la Mère de la Nuit en personne est là sous la statue dans son Sanctuaire ! Et très vite, le traître se démasque : Mathieu Bellamont tue Barus et Belisarius ! Protégez la Mère Noire ! Tuez-le ! La Mère de la Nuit vous explique qu'elle connaissait les agissements de Mathieu, qu'elle savait que vous serez là pour l'en empêcher ... Bref, Sithis avait déjà tout écrit dès votre naissance ! Elle vous nomme alors Écoutant et libère le véritable pouvoir de la Lame de Malheur. Elle vous donne en charge le Sanctuaire de Cheydinhal où Arquen devient votre Annonceur. Dans le Sanctuaire, trois meurtriers de la Confrérie Noire font leur apparition : une mage, un assassin khajiit et un archer. Vous pouvez demander à l'un d'eux de vous suivre dans vos aventures ! Pas de panique, si votre meurtrier meurt, il réapparaîtra au Sanctuaire quelques jours plus tard ^^

2.5 - A BRAVIL : LA QUÊTE DE LA MÈRE DE LA NUIT

2.5.1 - Murmure de la mort

Allez toutes les semaines à la statue de Bravil pour recevoir les ordres de la Mère de la Nuit. Arquen s'en chargera et vous donnera votre salaire (qui dépend de votre niveau, comme toujours ^^). Vous n'aurez aucune pénalité si vous ne le faites pas.

Cette quête n'a pas de fin, elle ne s'arrête pas. Toutes les semaines, la Mère de la Nuit vous donnera le nom d'une personne qui l'aura contactée via le Sacrement Noir. Le nom et l'endroit où vit cette personne est un random parmi les PNJs et lieux programmés dans les dialogues de la Mère de la Nuit. Évidemment, aucuns des PNJs faisant appel à la Confrérie Noire habitent à Cyrodiil LOL

L'ORDRE DU SANG VERTUEUX

L'Ordre du Sang Vertueux est une guilde de chasseur de vampire dirigée par Sérîdur ... Mais ce dernier est en fait lui même un vampire et il se sert de cette Guilde comme couverture afin de ne pas être démasqué !

Votre rôle sera de lui faire mordre la poussière ...

Cet ordre n'est pas une guilde à proprement parler, ni une simple quête secondaire. Votre rang figure bien dans votre journal ! C'est pourquoi je lui consacre une tête page en dehors des quêtes secondaires ^^

ENTRER DANS L'ORDRE

Il vous suffit de tuer un vampire pour que vous soyez accosté par Ralsa Norvalo. Elle vous demande d'aller voir son mari Gilen chez Sérîdur.

LA CITE IMPERIALE

Ordre du sang vertueux

Serîdur vous accueille et vous demande de tuer un certain Roland Jenserîc qu'il suppose être un vampire ... Il aurait tué sa propre femme ! Mais vous trouverez dans sa maison (elle est juste en face de celle de Sérîdur ^^) une lettre d'amour de Relfîna sur la table à manger (posée sur un livre) qui mentionne un endroit ... Il ne vous reste plus qu'à partir pour cette fameuse cabane à l'ouest de Cheydînhâl. Roland n'est pas un vampire ! Au contraire c'est Sérîdur qui a tué la femme de Roland et qui a tout manigancé ! Il se cache dans cette cabane car il sait qu'il est en danger : le chef de l'Ordre est un vampire ! Si vous enquêtez auprès de Phîntîas à la Librairie Première Édition à la Cité Impériale, vous apprendrez que Sérîdur se cache dans la Grotte du Mémorial. C'est un repaire de vampire, tuez le mais faites attention à ne pas contracter la maladie vampirique !

Si non vous avez trois jours pour vous soigner ^^

Roland prendra désormais la tête de l'Ordre du Sang Vertueux, vous le retrouverez donc dans le sous sol de la maison de Sérîdur. Il vous nomme Sœur (ou Frère lol) de l'Ordre du Sang Vertueux et vous offre la bague Anneau de Feu solaire Enchanté en récompense. Il vous récompensera en or à chaque fois que lui apporterez de la poussière de vampire !

ORDRE DE L'ÉTALON BLANC

C'est l'Ordre de chevalerie de la ville de Leyawiin dont le rôle est de lutter contre les Bandit Arc Noirs.

LEYAWIIN

Mazoga l'orque

Le Comte Marius Caro a quelques problèmes avec Mazoga, une orque qui se prend pour un chevalier. Elle est à l'entrée du Château. Elle vous ordonne d'aller trouver un chasseur du nom de Weebam-Na. Il est chez lui, dans sa maison et fini par accepter de rencontrer Mazoga si vous avez une bonne affinité avec lui. En fait elle voulait juste lui demander où se situe le Roc du Pécheur. Mazoga vous demande ensuite de l'accompagner là-bas pour qu'elle parle à Mogens Changevent. En fait, elle va vouloir le tuer ! Il vaut mieux l'aider car ils sont assez nombreux lol. Mazoga vous remercie et vous explique que Mogens Changevent a tué son amie Ra Vindra. Le Comte trouve cette vengeance tout à fait noble, et vous propose que vous rejoigniez, vous et Mazoga, Les Chevaliers de l'Étalon Blanc.

Les Chevaliers de l'Étalon Blanc

Le Comte Marius Caro vous demande, à vous et à Mazoga, de tuer le chef des bandits Arc Noir, Brugo le noir. Cet orque passe à Telepe la nuit entre minuit et 6h du mat. Le Comte vous nommera alors Chevalier Errant ! Il vous offrira de plus 100 po par Arcs Noirs ramenés ^^ . D'autre part, vous avez désormais accès au superbe Hôtel de l'Étalon Blanc au nord de Leyawiin le long de la route.

LES CHEVALIERS DE L'ÉPINE

Les Chevaliers de l'Épine est un ordre créé par Farwil Indarys, fils d'Andel Indarys, Comte de Cheydínhal. Cet ordre est très peu apprécié de la Garde de Cheydínhal car non seulement les Chevaliers de l'Épine ne font rien pour défendre la ville mais en plus ils s'attribuent de nombreux faux exploits.

Cette arrogance provient surtout de Farwil ... qui a force d'être imbus de lui même a voulu fermer seul la Porte d'Oblivion qui menaçait la ville de Cheydínhal ... Et sur les sept Chevaliers, seuls Farwil et Bremman auront survécu ... grâce à vous !

Le chevalier incontrôlable

Vous apprenez que Farwil Indarys, fils du Comte Andel Indarys, a voulu fermer la Porte d'Oblivion apparue près de Cheydínhal, mais qu'il n'est toujours pas revenu ... Devant la porte d'Oblivion, Amminius Gregori vous explique tout : Farwil Indarys a créé l'Ordre des Chevaliers de l'Épine. Ils sont en tout sept et ils sont tous partis au travers de cette porte. Bien qu'aucuns membres de la Garde de Cheydínhal n'apprécient ces "chevaliers", Amminius vous demande de partir à sa recherche. Il ne vous reste plus qu'à franchir la Porte ! Vous ne rencontrerez aucune difficulté : le chemin est linéaire, il suffit de le suivre ... Ou de suivre les cadavres des Chevaliers LOL. Vous finirez par trouver Farwil avec Bremman Senyan, les deux seuls survivants. Farwil veut que vous l'accompagniez jusqu'à la Pierre Sigillaire ... à condition que vous passiez devant LOL,

Le passage le plus "périlleux" est juste avant la grande tour, sur le pont : Farwil et Bremman s'acharnent sur une même créature la poussant hors du pont certes ... Mais ils la suivent et tombent dans la lave ! Donc si vous tenez à la vie du fils orgueilleux, je vous conseille de sauvegarder souvent. En tout cas, j'ai dû recommencer plusieurs fois avant que Farwil et Bremman ne restent en vie à l'entrée de la tour. Une fois dans la tour, vous n'aurez aucun problème (mais un sort de soin sur autrui m'a tout de même pas mal aidé).

Si Farwill rentre avec vous sain et sauf : il vous nomme Chevalier d'Honneur des Chevaliers de l'Épine et vous offre le Médaillon du Chevalier de l'Épine. Et vous avez accès à l'Auberge des Chevaliers de l'Épine juste au nord des Écuries de la Berge Noire. Quant à son père, il vous propose de choisir entre la Lamépine ou le Bâton d'Indarys en récompense.

*Le Courrier du Cheval Noir en fera une Édition Spéciale : Héritier sauvé !
Farwil s'est battu contre une centaine de daédras à lui tout seul ...*

... ouï ouï, vous avez bien lu,

S'il meurt en route, vous devrez ramener sa chevalière à son père. Il sera triste d'apprendre cette mauvaise nouvelle et vous laissera l'anneau et de l'argent pour vous remercier de vos efforts.

Attention : si vous le tuez, Andel refusera de vous parler et la quête "Des alliés pour Bruma" ne pourra jamais être terminée !

LES QUÊTES DES SANCTUAIRES DAËDRIQUES

Allez à la rencontre d'Ulene Hlervu, une habitante de Cheydinhal, et voici ce qu'elle vous dira quand vous l'interrogerez sur sa ville : *Vous vénerez peut-être les Neuf Divins ? Vous ont-ils jamais aidé ou fait du mal ? Bien sûr que non. Par contre, vénerez un seigneur daedra, et vous obtiendrez des résultats ... de mauvais résultats bien sûr, mais ils auront quand même des effets clairs et mesurables.*

Cet entretien est important car il va permettre aux liens "cultes daédriques" et/ou "sanctuaires daédriques" d'apparaître chez certains PNJs. En plus de cela, le sanctuaire d'Azura sera marqué sur votre carte.

Si non, il existe une autre façon pour que ces liens apparaissent : en lisant le livre *"Hérésie Moderne"* 📖. Et ce qui est bien, c'est que vous êtes obligés de le lire lors de la quête principale. En effet Martin va avoir besoin d'un artefact daédrique : il vous conseillera de lire le livre ce qui fera apparaître votre premier sanctuaire daédrique sur votre carte, à savoir celui d'Azura :-)

Pour trouver les sanctuaires, vous pouvez faire appel à la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil, ou vous pouvez vous servir de cette carte faite maison au choix ^^



SOMMAIRE

- 1 - Le sanctuaire d'Azura
- 2 - Le sanctuaire de Sheogorath
- 3 - Le sanctuaire de Namira
- 4 - Le sanctuaire de Vaermina
- 5 - Le sanctuaire de Sanguin
- 6 - Le sanctuaire de Malacath
- 7 - Le sanctuaire de Meridia
- 8 - Le sanctuaire de Peryite
- 9 - Le sanctuaire Nocturne
- 10 - Le sanctuaire de Mephala
- 11 - Le sanctuaire de Molag Bal
- 12 - Le sanctuaire d'Hircine
- 13 - Le sanctuaire de Clavicus Vile
- 14 - Le sanctuaire de Boethia
- 15 - Le sanctuaire d'Hermaeus Mora

1 - LE SANCTUAIRE D'AZURA

Azura est la Princesse Daëdra de l'aube et du Crépuscule.

Niveau minimum requis : 2

Marqueur sur votre carte : oui, en lisant le livre "Hérésie Moderne" 📖 lors de la quête principale ou en parlant à Ulene Hlervu à Cheydinhal.

Offrande : Mels Maryon vous explique de venir prier à l'aube ou au crépuscule avec de la poussière lumineuse dans votre inventaire. Azura s'adressera à vous : *J'ai vu votre nom, voyageur, et je l'ai entendu murmurer dans la pénombre. Je demande un service qui pourra rapporter célébrité et récompense. Il y a bien des années, cinq disciples tuèrent le vampire Dratik et les siens, mais tous furent infectés par cette créature ignoble. Conscients du sort qui les attendait, ils s'enfermèrent dans l'ancre du vampire. Leurs souffrances pèsent lourdement sur mes épaules. Rendez-vous à la mine saccagée. La porte vous sera ouverte. Apportez la paix de la mort à mes disciples et vous recevrez ma gratitude.*

Cheminement : Rien de particulier dans cette quête : il vous suffit juste de tuer tous les Frères Accablés de la Mine Saccagée. Vous trouverez d'ailleurs une "lettre usée et passée" 📖 sur l'un d'entre eux.

Récompense : *Merci, mortel. Leurs esprits sont libres, et désormais cinq bougies brûleront au-dessus de mon sanctuaire pour toujours en mémoire de leur sacrifice. Pour votre service, prenez ce souvenir, que vos actes figurent dans le livre du destin.* Et à vous l'Étoile d'Azura !

L'Étoile d'Azura est une gemme spirituelle surpuissante que l'on peut utiliser indéfiniment !

Si vous venez ici alors que la quête "Sang de daëdra" est en cours, vous trouverez des Feux Follets pas très loin qui vous permettront de looter de la poussière lumineuse plus facilement ^^

2 - LE SANCTUAIRE DE SHEOGORATH

Sheogorath est le Prince Daëdra de la Folie. Ses adorateurs sont tous de vrais psychotiques ! Vous en avez un bel échantillon au pied de sa statue MDR

Niveau minimum requis : 2

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul entre Leyawiin et Bravil.

Offrande : Ferul Ravel vous explique de venir prier un jour de pluie avec une laitue, du fil et une pierre spirituelle inférieure. Sheogorath s'adressera à vous mais son discours variera suivant si vous avez installé l'add-on Shivering Isle, si vous y avez commencé les quêtes, et même si vous les avez terminées. Cependant, son discours "neutre" est le suivant : *Un autre mortel ose faire appel à moi, et l'ennui m'envahit déjà. Mais assez parlé de moi. Parlons de vous. Je pourrais vous transformer en chèvre. Ou en petite flaque d'eau. Ou même en mauvaise idée. Je pourrais vous obliger à manger vos propres doigts. Ou vous faire tomber amoureux d'un nuage. Je peux peut-être vous transformer en quelque chose d'utile. Voyons un peu. Il y a une petite communauté qu'on appelle Garde-frontière. C'est un endroit calme et tranquille... et d'un ennui sans nom. Vous allez leur rendre la vie intéressante. Ils sont très superstitieux. Pour eux, tout est un signe. Donnons-leur raison. Allez trouver leur shaman et posez-lui des questions sur la prophétie de K'Sharra. Faites en sorte que les deux premières parties de la prophétie s'accomplissent. Je m'occuperai du reste, c'est la partie la plus drôle. Allez, partez maintenant.*

Cheminement : Garde Frontière est un petit village habité par des Khajiits. Sur place, le Chaman Ri'Bassa vous renseigne sur cette fameuse prophétie qui comporte trois actes :

- **L'Invasion de Vermine** : Ri'Bassa pense que son village sera un jour envahi par des créatures porteuses de maladies ... Et si vous provoquiez une invasion de rat ? Ça tombe bien, on vend du Fromage-Qui-Pue-Grave à l'auberge (du fromage d'Olroy très exactement lol) ! Il est rangé dans une vitrine ^^ et il vous suffit ensuite de le placer dans la marmite placée sur un petit feu dehors. Les rats vont arriver en masse MDR. Le Chaman est affolé et il place de la mort aux rats un peu partout.
- **Le Fléau de la Famine** : Vous devez maintenant tuer le bétail du village. Simple : prenez la mort aux rats et placez-la dans l'auge des moutons ! Les moutons vont pas apprécier LOL
- **La Peste de la Peur** : Là, c'est Shéogorath qui va intervenir ... Il vous dit de vous placer au centre du village et d'admirer le spectacle : le ciel s'assombrit et devient rouge sang puis des chiens en flamme tombent du ciel, c'est trop fort, j'ai adoré XD

Récompense : Là encore son discours variera en fonction de votre avancée ou non dans les Shivering Isles ; je vous mets la phrase "neutre" : *Bonjour. Bonjour. J'espère que vous vous êtes autant amusé que moi. Tenez, prenez ça. C'est un petit jouet amusant. Maintenant, partez. Avant que je ne vous tue.* Et à vous le bâton Wabbajack !

Ce bâton transforme les ennemis ciblés en une autre créature, du daedroth au mouton, en passant par le rat, le troll, l'ogre etc etc !

Pour ceux qui ont l'extension Shivering Isle, vous y trouverez le livre "Wabbajack" 🐉.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale : Pluie de chiens brûlants !

3 - LE SANCTUAIRE DE NAMIRA

Namira est la Princesse Daëdra associée aux araignées et aux insectes.

Niveau minimum requis : 5

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul à l'est de Bruma.

Offrande : Hjolfrodi Le Busard vous dit que vous être bien trop beau pour invoquer Namira ... Alors devenez laid ! Comment ? En buvant de la Piquette pour faire baisser votre personnalité en dessous de 20 ^^ Et si votre Personnalité est vraiment très élevée, n'oubliez pas que vous pouvez boire plusieurs Piquettes (quoique pas plus de quatre mais ça devrait suffire) ! Namira s'adressera à vous : *Vous osez vous approcher de mon sanctuaire, enfant de la lumière ? Vous, qui marchez sur ce plan vous prélassant dans la lumière du soleil chaud et cruel ? Prouvez-moi que vous méritez ma faveur. Mes Oubliés vivent en paix à Anga depuis de nombreuses années. Ils me vénèrent dans l'ombre, heureux dans leur misère et leur crasse. Cependant, certains souhaiteraient éclairer leurs ténèbres. Des prêtres d'Arkay se sont ingérés dans leur misère noire. Je veux que vous aidiez mes Oubliés à tuer ces prêtres de la lumière. Jetez ce sort sur les prêtres. Permettez à mes pauvres Oubliés de tuer les intrus. Quand ce sera fait, je te récompenserai de tes efforts.*

Cheminement : Il n'y a rien de particulier, il faut partir pour Anga et lancer sur les Prêtres d'Arkay le sort Voile de Namira : Les Oubliés se déchaîneront alors sur eux LOL

Récompense : *Vous avez débarrassé mes disciples de l'obscurité parfaite. Les Oubliés sont libres de se complaire dans leur misère. Prenez mon anneau. Qu'il amène la douleur à ceux qui la souhaitent pour toi. Namira vous bénit. Et à vous l'Anneau de Namira !*

Cet artefact a la particularité de renvoyer les dégâts et les sorts : l'attaquant subira les mêmes dommages que le porteur de cette bague !

4 - LE SANCTUAIRE DE VAERMINA

Vaermina est la Princesse Daëdra des rêves et des cauchemars.

Niveau minimum requis : 5

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Luther Broad, tenancier de la Pension de Luther Broad, à la Cité Impériale (il indiquera aussi celui de Mephala).

Offrande : Hymar Douar vous explique de venir prier avec une gemme spirituelle noire dans votre inventaire. Vaermina s'adressera à vous : *Nous nous rencontrons de nouveau, mortel, car nous nous sommes déjà rencontrés, que vous le sachiez ou non. Lorsque vous murmurez dans votre sommeil, c'est à moi que vous parlez. Lorsque vous vous éveillez en sueur, vous venez juste de quitter ma demeure. Je marche dans vos rêves ; je savoure vos cauchemars. Vous êtes maintenant à mon service. Le*

sorcier Arkved possède l'orbe de Vaermína... volé dans les rêves de mes adeptes et ramené dans le monde de l'éveil. Rendez-vous à sa tour, et récupérez mon orbe. Mais prenez garde, mortel. Dans mon orbe, Arkved a vu plus qu'il ne s'y attendait.

Cheminement : Rien de spécial dans cette quête. La tour d'Arkved est très linéaire ; vous trouverez Arkved et l'Orbe dans ses quartiers de mort. Il a laissé une note 📄.

Récompense : *Mon orbe m'est revenu, et le cauchemar hantera Arkved jusqu'à sa mort. C'est juste. Vous avez fait vos preuves, mortel. Il est juste également que vous portiez mon symbole. Et à vous le bâton Crâne de Corruption !*

Cet artefact dédouble l'ennemi ciblé et ce double aide le porteur du bâton dans les combats !

5 - LE SANCTUAIRE DE SANGUYN

Sanguyn dit le Dépravé est un Prince Daédra hédoniste appréciant la débauche ... et les maisons closes LOL

Niveau minimum requis : 8

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Falanu Hlaalu, la propriétaire de la boutique d'alchimie à Skingrad.

Offrande : Engorm vous explique de venir prier avec une bouteille de Cognac Cyrodiilien dans votre inventaire. Vaermína s'adressera à vous : *Ah... un autre mortel venu prier Sanguyn d'ajouter un peu de piment à une existence bien morose. J'aimerais que vous me rendiez un service. Le château de Leyawiin est un lieu très sombre et ennuyeux. Sa maîtresse est d'humeur particulièrement sinistre, et demain elle donnera un autre de ses interminables dîners. Je voudrais que vous égayiez un peu la fête. Utilisez ce sort sur la comtesse et ses invités. Je pense que ça devrait rendre la soirée beaucoup plus intéressante. Vous devriez sans doute essayer de ne pas vous faire remarquer. Sinon, ils risquent de vous tuer. Oh, et la soirée est sur invitation seulement. Vous allez devoir trouver le moyen d'entrer. Amusez-vous bien !*

Cheminement : Devant la salle à manger, un garde vous interpellera. Vous devrez user de vos charmes et jouer avec la roue de la persuasion pour qu'il accepte de vous laisser entrer ! Les invités arriveront vers 18h et la Comtesse Caro, vers minuit. Si vers les 3h du matin elle n'est toujours pas là, n'hésitez pas à avancer le temps de 20h. Quand tout le monde est là, lancez le sort Dure Réalité et appréciez le spectacle MDR. Vous serez obligé de faire de la prison mais pas de panique : comme vous êtes, vous aussi, à poil, vous ne perdrez pas les objets volés qui trônaient dans votre inventaire ^^ . Pour passer votre peine de prison, il faut dormir sur la paillasse.

Récompense : *Un excellent succès, mortel ! Et on dirait que vous vous êtes également joint aux festivités. Tant mieux pour vous. Vous devriez être un peu moins sérieux. Vous trouverez votre équipement dans ce coffre là-bas. Et voici un petit quelque chose pour vous récompenser de vos efforts. Nous aurons peut-être une autre occasion de célébrer ça... En effet, toutes vos affaires sont dans le coffre ^^ et à vous le bâton Rose de Sanguyn !*

Ce bâton permet l'invocation d'un daédra qui combattrà au côté du porteur de la Rose.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une Édition Spéciale : Réunion mondaine gâchée !

6 - LE SANCTUAIRE DE MALACATH

Malacath est le Prince Daédra des Bannis, des Exclus et des Malédictiones. Il serait aussi Malak, le dieu-roi des Orcs.

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Pinarus Inventius, à Anvil.

Offrande : Shobob gro-Rugdush vous explique de venir prier avec de la graisse de troll dans votre inventaire. Malacath s'adressera à vous : *Vous avez apporté un cadeau. Très bien. Pas bête. Vous désirez quelque chose ? Alors, si vous n'êtes pas bête, faites ce que je vous dis. Le seigneur Drad m'a pris mes ogres. Il dit qu'ils lui appartiennent. Quel menteur ! Ils sont à MOI ! Le seigneur Drad a enchaîné mes petits frères pour les faire travailler dans les mines. Je n'aime pas ça. Rendez-vous sur le domaine du seigneur Drad. Libérez mes ogres et faites-les sortir de là ! D'accord ? Allez, au boulot ! Mais si vous êtes un Orc, il vous dira ceci : Beau cadeau ! Très bien. Et de la part d'un gentil Orque, en plus ! C'est doublement bien ! Les Orques sont malins. Ils savent que s'ils veulent quelque chose, il vaut mieux faire ce que dit le Patron. Alors, écoutez bien... Le seigneur Drad m'a pris mes ogres. Cette larve à la peau blanche dit qu'ils lui appartiennent. Quel menteur ! Ils sont à MOI ! Alors ce seigneur Drad a enchaîné mes petits frères pour les faire travailler dans les mines, et ça me rend fou. Donc... vous allez vous rendre chez le seigneur Drad. Libérez mes ogres et faites-les sortir de là ! Faites-le pour moi... parce que je suis le Patron.*

Cheminement : Si vous félicitez le Seigneur Drad sur l'esclavage, il sera fier de vous dire que ses ogres travaillent pour lui à la Mine Désolée. Mais vous pouvez aussi lui dire que l'esclavage ne devrait pas exister et dans ce cas, c'est auprès de sa femme qu'il faudra connaître le nom de la mine d'exploitation (avec une affinité d'au moins 70). Sur place, il y a 6 gardes. Les ogres sont regroupés dans deux cages que vous pouvez crocheter ou ouvrir avec les clés que les gardes ont sur eux. Une fois les gardes morts et les ogres libérés, ces derniers prennent Drad en esclave LOL

Récompense : *Beau travail ! Les ogres n'appartiennent qu'à MOI ! Et j'ai réglé son compte à cet asticot ! Drad est à la botte des ogres ! Faites-lui bouffer la poussière ! Mouah-hah-hah ! Vous avez mérité un cadeau. Continuez comme ça. Et soyez gentil avec mes petits frères ! Et à vous le marteau Volendrung !*

Volendrung est un marteau qui a été forgé par les Dwemers. C'est plus tard que les Princes Daédras se sont appropriés son pouvoir.

7 - LE SANCTUAIRE DE MERIDIA

Meridia est la Princesse Daédra dépositaire de l'énergie vitale. Elle a été vénérée par les Ayléides : elle a béni Umaril, dernier roi-sorcier, lui donnant une nature semi-daédrique et semi-ayléide. Cette bénédiction n'a pas permis à Pélinal de le vaincre entièrement lors de la prise de la Tour d'Or Blanc par Alessia. Ses serviteurs sont les Auroriens : vous croiserez ses créatures daédriques lors de votre quête Les Chevaliers des Neuf.

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul à l'ouest de Skingrad.

Offrande : Basil Ernarde vous explique de venir prier avec un vestige de mort vivant dans votre inventaire (ainsi, de l'ectoplasme, de l'engrais osseux ou de la chair de mort conviendront tout à fait ^^). Meridia s'adressera à vous : *Par les détritius du profane, je suis attirée. Et par votre offrande, vous avez indiqué votre intérêt pour le profane, créature mortelle. Les morts-vivants sont des créatures immondes, une offense à l'ordre naturel des choses. Certains de mes rivaux éprouvent du plaisir à créer ces abominations. Mais ce n'est pas le cas de Méridia. Je veux que ces créatures soient détruites. Il y a des nécromanciens au fond de la grotte hurlante. Ils sont cachés derrière une porte. Ils pillent les tombes pour trouver de quoi remplir les rangs de leurs armées de morts-vivants. Trouvez ces nécromanciens. Éliminez-les, eux et leurs abominations. Faites-le et vous aurez la gratitude de Méridia.*

Cheminement : Rien de particulier, faut massacrer tout le monde ^^

Récompense : *Bien joué ! Ces créatures étaient un affront à la vie et elles ont payé pour leurs actes. Prenez cet anneau et partez avec ma bénédiction. Et à vous l'Anneau Khajiiti !*

L'Anneau de Khajiit est particulièrement apprécié des voleurs ...

8 - LE SANCTUAIRE DE PERYTÉ

Perytite est le Prince Daédra qui donne des petits commandements, en s'occupant du "petit personnel" de l'Oblivion.

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver seul le long de la Rivière Silverfish.

Offrande : Il n'y en a pas ! Tous les adeptes de Perytite sont figés ! Vous avez juste à lui parler : *Celui-ci bouge ! Un changement bienvenu. Alors, créature mortelle, vous avez trouvé mon sanctuaire et vu mes disciples. Ils me font honte. Ces idiots ont jeté un sort dans l'espoir de m'appeler jusqu'à eux. C'était orgueilleux et stupide, et non sans conséquences. Mes disciples sont prisonniers entre deux mondes ; leurs corps se trouvent ici sur ce plan, et leurs âmes dans Oblivion. Je vous demanderais de réunir leur corps et leur âme. Je vous emmènerai au plan d'Oblivion dans lequel ils sont prisonniers. Trouvez leur âme. Quand vous les aurez toutes récupérées, je vous ramènerai ici. Revenez me voir quand vous serez prêt.*

Cheminement : Rien de spécial, il faut arpenter l'endroit pour trouver les adeptes et leur parler.

Récompense : *Vous avez ramené mes disciples, créature mortelle. L'ordre naturel est restauré et je vous en remercie. Peut-être ont-ils appris que toucher un prince Daédra est pure folie. Prenez ceci, avec ma bénédiction. Qu'il vous apporte l'ordre. Et à vous le bouclier Briseur de Sort !*

Brise-sort protège entièrement son porteur des jeteurs de sorts.

Sachez que les fidèles sont ... immortels !!! Alors donnez vous en à cœur joie et acharnes vous sur eux ! Vous pourrez augmenter vos talents d'arme, vos talents d'attaque en magie, et même votre discrétion !!! C'est-y pas beau tout ça ^^

9 - LE SANCTUAIRE NOCTURNE

Nocturne est une Princesse Daédra aussi appelée Reine de la Nuit. Elle est vénérée par les voleurs. Un de ces artefacts, le Capuchon Gris, lui a été dérobé par Emer Darelloth qui devint alors le premier Renard Gris.

Niveau minimum requis : 10

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Alvel Uvenim de la Guilde des Mages de Leyawiin.

Offrande : Mor gra-Gamorn vous lance presque un défi ... Oseriez-vous vous approcher de Nocturne ?! Et si vous l'osez alors Nocturne s'adressera à vous : *La nuit entre étrangers. Des secrets dans l'obscurité. Nocturne est ici. Mais mon œil est aveugle et noyé, dérobé dans son sanctuaire, et caché dans des eaux noires. Dérober un dieu est fortement déconseillé. À Leyawiin, deux Argoniens se croient cachés, mais l'œil les a vus. Trouvez ces voleurs dans la ville qui enjambe les eaux. Découvrez où ils ont caché mon œil. Récupérez l'œil de Nocturne, créature mortelle, et ramenez-le moi, et vous gagnerez ma faveur.*

Cheminement : À Leyawiin, si vous questionnez un garde, il vous dira que Weebam-Na et Bejeen ont fait un super coup et qu'ils auraient volé un gros trésor ... Vous les trouverez tous les deux dans la maison de Weebam-Na et évidemment qu'ils nieront de connaître l'Œil de Nocturne. Mais si vous les espionnez, ils parleront de la Grotte de la Marée !

Récompense : *Mon œil m'a été ramené, et je vois à nouveau dans l'obscurité qui est votre monde. Nous nous moquons des voleurs, car leur perte est amère. Prenez ceci, créature mortelle. Ceci vous ouvrira les secrets des endroits sombres. Et à vous la Clé Squelette !*

Cette clé permet d'ouvrir toutes les serrures sans aucun effort !

Attention, lorsque vous récupérez cette clé, si votre talent Sécurité est de 60 ou plus, vous ne pourrez plus l'augmenter (car il arrivera à 100 ou plus). Je vous conseille donc de la retirer de votre inventaire, le temps de passer maître dans l'art du crochetage, puis de la rééquiper et à vous 140 points en Sécurité ^^

10 - LE SANCTUAIRE DE MEPHALA

Mephala le Tisseur (ou la Tisseuse) est le(la) Prince(esse) Daédra appelé(e) l'Androgyne. Avec l'aide de Boethia, il(elle) a mis en place les Grandes Maisons Dunmers sur Morrowind. Il (elle) a aussi fondé la Morag Tong et la Confrérie Noire.

Niveau minimum requis : 15

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Luther Broad, tenancier de la Pension de Luther Broad, à la Cité Impériale (il indiquera aussi celui de Vaermina).

Offrande : Dredena Hlavel vous explique de venir prier entre minuit et l'aube avec une solanacée dans votre inventaire. Mephala s'adressera à vous : *Appelez-moi "Tisseuse". Il suffit de tirer une seule maille pour que le tissage se défasse. Dans Bleaker's Way, deux familles, Nordique et Dunmer, vivent en parfaite harmonie. Mais sous la surface se cachent des dissensions secrètes. Tuez les chefs des deux familles. Dissimulez des preuves pour faire croire que l'autre famille est coupable. Et ne vous faites pas prendre. Soyez rusé. Ne gêchez pas mon plan. Et ne mourez pas... cela gêcherait tout. Ha-ha-ha-ha !*

Cheminement : Bleaker's Way est le village d'Austerebourg en français. Kirsten l'aubergiste est bavarde : le village est dirigé par Nivan Dalvilu et Hrol Ulfgar (et ils se respectent mutuellement). La technique est simple :

- Volez la dague de rituelle de Nivan Dalvilu (chez lui sur une commode),
- Volez la bague de famille d'Ulfgar (chez lui à l'étage sur une table),
- Tuez Nivan et mettez sur lui la bague d'Ulfgar,
- Tuez Ulfgar et mettez sur lui la dague de Nivan,
- Retournez parler à Kirsten (ou à n'importe qui d'autre) pour lui parler des meurtres !

Récompense : Bravo, petit tisseur. Qu'y a-t-il de plus joli à voir que des amis se faisant la guerre ? Réjouissez-vous des dissensions que vous avez provoquées, créature mortelle. Savourez l'essence divine d'un complot bien mené. Et voici une petite aiguille pour vous aider à coudre vos propres tapisseries achevées. Et à vous la Lame d'Ebène !

Cette épée possède un véritable pouvoir de vampirisme en absorbant la vie des assaillants !

11 - LE SANCTUAIRE DE MOLAG BAL

Molag Bal est le Prince Daédra de la Conspiration, comme Boethia, mais bien que ce soient deux ennemis jurés. Il est à l'origine des morts-vivants et des vampires dans le Nirn (et donc sur Tamriel).

Niveau minimum requis : 17

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver au sud est de Chorrol.

Offrande : Amir vous explique de venir prier avec une peau de lion dans votre inventaire. Molag Bal s'adressera à vous : *Une autre créature mortelle est venue exécuter mes ordres. Je ne souhaite que souffrances et mort. Vous m'apporterez les deux. Je veux voir un homme mené à bout. Et poussé. Vous trouverez Melus Petilius près de la maison de Brindle. Un homme bon. Un homme honorable. Il me dégoûte. Il a prêté serment : ne jamais brandir à nouveau une arme sur un autre homme. Je veux qu'il rompe ce serment et soit perdu à jamais. Vous le laisserez vous tuer avec ceci : la masse d'armes maudite. Comme vous le faites pour moi, je vais sauver votre pauvre vie. Probablement. Hors de ma vue !*

Cheminement : Si vous questionnez Torbal le suffisant, il vous explique que Melus à renoncer aux armes et à toutes formes de combat depuis la mort de sa femme. Le seul moyen de provoquer Melus pour qu'il vous frappe est de poser la Masse Maudite par terre près de la tombe de sa femme et de lui donner un coup de poing ! Il sera outré de votre geste sur ce lieu saint et vous tuera avec la masse. Attention, c'est long ... et pensez à enlever votre armure pour que ça aille plus vite ^^

Récompense : *On dirait que vous avez accompli la tâche qui vous avait été attribuée. Bien joué. Encore un homme maudit. Encore une âme perdue. Mais vous obtiendrez quand même votre prix, non ? Je pense que ça valait le coup... pas vous ? Continuez comme ça, petite créature mortelle. Et à vous la Masse de Molag Bal !*

La Masse de Molag Bal est aussi appelée la Masse du Vampire. C'est une masse de prédilection pour les mages !

12 - LE SANCTUAIRE D'HIRCINE

Hircine est le Prince Daédra appelé aussi le Chasseur.

Niveau minimum requis : 17

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Ontus Vanim sur la Place Talos à la Cité Impériale (il indiquera aussi ceux de Vaermína et de Mephala).

Offrande : Vajhira vous demande si vous êtes une proie ou un chasseur ... Un chasseur évidemment ! Elle vous explique alors de venir prier avec une peau de loup ou d'ours dans votre inventaire. Hircine s'adressera à vous : *Invoué par la proie. Le lièvre s'accroupit devant le museau du renard. Peut-être devrais-je vous mettre à l'épreuve, être mortel. Vous faire chasser pour mon plaisir. Dans la grotte d'Harcane se trouve une carrière qui vaut la poursuite. Nommée la première, apprivoisée la dernière, la licorne y court en toute liberté. Rapportez-moi la corne de cette créature, être mortel. Si vous l'osez.*

Cheminement : Rien de particulier ici, il faut tuer la licorne :-(qui est gardée par trois Minotaures du Bosquet.

Récompense : *Oui, chasseur, faites votre offrande. Avez-vous goûté à sa chair et bu son sang ? Ne gâchez jamais une dépouille. Vous m'avez fait plaisir, chasseur. Prenez ce souvenir et portez-le bien. Ensuite, prenez votre proie et murmurez mon nom. Et à vous la Cuirasse en Peau du Sauveur !*

La Cuirasse en Peau du Sauveur est faite de la propre peau d'Hircine. Il l'offre en général en récompense du gagnant de sa Grande Chasse.

13 - LE SANCTUAIRE DE CLAVICUS VILE

Clavicus Vile (ou Vil Clavicus) est un Prince Daédra qui accorde pouvoir et puissance aux mortels. Il est souvent représenté avec son chien Barbas.

Niveau minimum requis : 20

Marqueur sur votre carte : non, il n'y a pas de PNJs qui vous dirigeront vers son sanctuaire. Vous devrez le trouver au sud ouest de la cité Impériale.

Offrande : Ma Raska vous explique de venir prier avec 500 po sur vous. Clavicus Vile s'adressera à vous : *Un mortel ! Merveilleux ! C'est toujours un plaisir. Peut-être me rendriez-vous un service, mortel. En échange d'une récompense. C'est un marché équitable, non ? Vous me rapporterez une épée, une épée très spéciale. Elle contient l'âme d'Umbrá, un héros auquel j'ai eu affaire autrefois. Apportez-moi l'épée et je vous récompenserai avec mon Masque. Vous ne trouverez pas de meilleur marché, mortel. Entamez votre recherche à la porte de Pell.*

Cheminement : À la Porte de Pelle, on vous dira qu'Umbrá se terre dans les ruines ayléides de Vindasel. Le chien de Clavicus Vile, Barbas, va vous accompagner : *Oui ? Hé ! Faites attention ! Dans votre meute. Le chien. Je vous jure, vous les héros, vous ne comprenez pas très vite... Bien. J'ai obtenu ton attention. Je suis Barbas, le valet de Clavicus Vile. Même si je n'ai pas toujours été valet, et si mon nom n'a pas toujours été Barbas. J'ai aussi été Rougegarde. Pendant un moment, j'ai été un galopin, je faisais des affaires avec les Orques. Mais, à présent, je suis son valet et je sers le seigneur Clavicus. Si je peux me permettre un conseil. Vous avez fait une mauvaise affaire. Cet Umbrá--pas recommandé. ça tourne toujours mal quand il s'en mêle. Clavicus a toujours fermé un peu les yeux là-dessus. Et ça finira mal cette fois-ci, aussi. Mieux vaut laisser tomber. Repartez. C'est ce qu'il y a de mieux à faire.*

Si vous décidez de partir en paix de Vindasel, Barbas vous dira : *C'est votre seule chance, mon ami. Laissez tomber. Pourquoi ne retournerions-nous pas au sanctuaire pour informer Clavicus que le marché est annulé ? Il sera certainement un peu dissuadé, mais vous n'en mourrez pas. Du moins, c'est ce que je pense. ça vous laisse de meilleures chances que d'y arriver. Bien joué, petit. Mieux vaut laisser certaines choses tranquilles. Retournons dans le sanctuaire. Je vais arranger les choses avec le gros. Il comprendra certainement.*

Si vous décidez de combattre pour récupérer Umbrá et accessoirement l'armure complète en ébonite LOL, Barbas vous dira : *Je vous préviens : ne rapportez pas cette épée à Clavicus. Elle le perdra, c'est certain. Je veux dire, pas complètement : c'est encore un prince Daédra et tout le reste. Ecoutez, gardez l'épée si vous voulez. La décision est votre. Mais ne la rendez pas à Clavicus. Parfois, il ne sait pas ce qui est bon pour lui.*

Vous avez donc le choix entre rendre l'épée ou la garder !

Récompense : Si vous n'avez pas l'épée, Clavicus Vile vous dira : *Vous voudriez renier notre accord ? Vous osez me prendre à la légère ? Prenez garde, mortel. Clavicus Vile vous observe, désormais. Et il attend...* Mais si vous l'avez et que vous voulez la garder alors il se mettra en colère : *Vous oseriez vraiment ?!! Nous avons conclu un marché, petit héros. Vous seriez prêt à déclencher ma colère pour une petite épée de rien du tout ? Je vais vous surveiller, mortel. Et j'attendrai. Et enfin, si vous voulez échanger l'épée contre son artefact : Excellent ! Une petite épée de rien du tout avec une petite âme de rien du tout contre un Masque digne d'un dieu. C'est vous qui vous en tirez mieux dans ce marché, mortel. Et maintenant, j'ai du travail. Allez-vous en. Peut-être vous ferai-je de nouveau demander...* Ainsi, à vous Umbra ou le Masque de Clavicus Vile !

Après ça, le chien vous saluera : *Eh bien. Ravi d'avoir fait votre connaissance, petit. Je redeviens son valet. Et vous... bonne chance, ma foi. J'ai connu pire.*

Umbra, ou Épée des Ombres, a la capacité de capturer l'âme des ennemis qu'elle frappe.

Le Masque de Clavicus Vile accorde à son porteur une beauté et une forte personnalité, ainsi que l'attention de son entourage.

14 - LE SANCTUAIRE DE BOETHIA

Boethia est le Prince Daédra des Complots, des Mensonges et de la Conspiration. Il fut à l'origine des Grandes Maisons Dunmers sur Morrowind.

Niveau minimum requis : 20

Marqueur sur votre carte : oui, en vous adressant à Borba gra-Uzgush dans son magasin à Cheydinhal.

Offrande : Haekwon vous explique de venir prier avec un cœur de daédra dans votre inventaire. Boethia s'adressera à vous : *Pourquoi m'appelez-vous ? Vous ne faites pas partie de mes fidèles. Espérez-vous rejoindre mes élus ? Vous allez devoir faire vos preuves, mortel. Je vais ouvrir une porte pour vous vers l'un de mes royaumes dans Oblivion. Allez prendre votre place dans mon Tournoi des Dix Sangs. Si vous survivez, vous serez récompensé. Si vous échouez, votre âme m'appartient.*

Cheminement : Rien de particulier ici, il faut éliminer tous les Elus de Boethia. Il vous guide dans son épreuve. Petit détail pratique : j'ai poussé beaucoup de mes adversaires dans la lave LOL

Récompense : *Je vous salue, Elu ! Remporter mon Tournoi des Dix Sangs est un grand honneur. Prenez Lamedor, enfoncez-le dans vos ennemis, et offrez leur âme à ma gloire. Et à vous l'épée Lamedor !*

Lamedor aurait été forgée par les Dragons puis offerte à un grand chevalier qui aurait juré de les protéger.

15 - LE SANCTUAIRE D'HERMAEUS MORA

Hermacus Mora (ou Herma-Mora) est le Prince Daédra gardien de la Connaissance et de la Mémoire, l'Homme des Forêts. Il est aussi le frère de Mephala.

Niveau minimum requis : 21

Marqueur sur votre carte : oui, quand vous aurez terminé les 14 quêtes des 14 sanctuaires daédriques, et que la quête "Sang de daédra" donnée par Martin lors de la quête principale est en cours ou terminée, alors Casta Flavus viendra vous annoncer qu'Hermacus Mora vous attend (il viendra après votre sommeil !).

Offrande : Hermacus Mora s'adressera à vous : *Je vois que vous avez servi mes frères, et voilà qu'à présent vous venez me servir. Je suis Hermacus Mora. Le passé, le présent et l'avenir ne font qu'un pour moi. Mes disciples cherchent à réaliser une divination. A cette fin, ils ont besoin d'âmes, une pour chacune des races douées de raison. Vous les leur fournirez. Je vous donne un sort pour emprisonner ces âmes. Revenez me voir quand vous aurez fini. A ce moment-là, je prolongerai votre voyage sur votre vrai chemin.*

Cheminement : Hermacus Mora vous donne sa gemme spirituelle et son sort de capture d'âme. Il n'y a plus qu'à arpenter tout cyrodiil à la recherche des différentes races ! Pour ma part, je me suis acharnée dans les campements où on trouve pas mal de bandit (qui repop en plus). Les grottes où se terrent les nécromanciens sont pas mal non plus. Sinon, vous pouvez aussi capturer les âmes des adversaires de l'arène si vous faites les quêtes, ou encore ceux des adorateurs des sanctuaires daédriques. Bref, il y a de nombreuses possibilités ^^

Récompense : *Vous m'avez bien servi et cela me ravit. Je vous donne l'Oghma Infinium. Le savoir que j'ai enseigné aux Xarxes est consigné à l'intérieur. Lisez-le et vous en saurez plus sur vous-même. Partez, à présent. Lisez et retenez bien tout. Et à vous le livre Oghma Infinium !*

Les connaissances inscrites par Xarxès dans ce livre sont si nombreuses, que quiconque manipule le livre et le l'utilise voit ses capacités démultipliées. Dans le culte altmer, Xarxès est le Dieu des Ancêtres et des Savoirs Cachés ; il fut le scribe d'Auri-El le Dragon du Temps, aussi connu sous le nom d'Akatosh

Ce livre vous augmentera de 10 points deux de vos caractéristiques et trois de vos talents selon le paragraphe que vous lirez. Évidemment, vous ne pouvez lire qu'un seul des trois paragraphes du livre :

Le Chemin de l'Acier	Le Chemin de l'Ombre	Le Chemin de l'Esprit
Force	Rapidité	Intelligence
Rapidité	Agilité	Volonté
Lame	Discretion	Invocation
Armure Lourde	Sécurité	Destruction
Arme Lourde	Armure Légère	Guérison

ATTENTION : les 10 points d'augmentation sont aussi attribuées aux caractéristiques/talents qui ont déjà atteint les 100 ! Ainsi, soit vous profitez d'augmenter vos talents/caractéristiques les plus faibles, soit vous attendez d'avoir atteint le maximum puis vous lisez le livre ^^

LES PIERRES RUNIQUES

Vous avez du croiser au cours de vos voyages des pierres dressées telles des menhirs sur lesquelles sont inscrits des runes de couleur. Vous avez donc du aussi remarquer que vous pouvez actionner ces pierres pour recevoir un sort d'amélioration temporaire ou un pouvoir.

Il est possible d'en apprendre plus sur ces pierres en participant aux cours enseignés par les Mages Savants de l'Université Arcane.

Voici ce que vous expliquent les professeurs :

Pour commencer, toutes les pierres anciennes couvertes de runes sont appelées pierres runiques, alors qu'il en existe en fait de plusieurs sortes. Les pierres du destin sont couvertes de runes rouges et sont associées aux cercles de pierres. Les pierres runiques sont couvertes de runes bleues et apparaissent sous forme de monuments isolés. Les runes dont les pierres tirent leur nom brillent dans le noir, mais rien ne permet d'affirmer que les pierres elles-mêmes sont magiques. Divers minerais et cristaux naturels, tels que le verre et l'ébonite, brillent en effet dans le noir, sans pour autant être magiques. Toutefois, la croyance universelle selon laquelle ces pierres runiques sont magiques, et ce malgré la preuve du contraire, permet de penser qu'elles le sont vraiment. Une théorie avance que ces pierres étaient autrefois magiques mais qu'elles auraient perdu leur magie, soit par négligence, soit en raison de leur âge et à force de rester inutilisées. Il est également possible qu'elles soient en effet magiques, mais seulement pour certains individus ou créatures, ou encore que leur magie soit secrète ou qu'elle ne se révèle que dans des circonstances bien particulières.

Les pierres runiques de Cyrodiil dateraient de l'Ère de l'Aube, de l'Ère du Méréthique ou de la fin de l'Ère Première. Ceux qui pensent que les pierres sont des artefacts de l'Ère de l'Aube, créés par les Aedras ou les Daedras, disent souvent d'elles qu'elles sont le cadeau fait par Lorkhan aux mortels pour fêter la naissance de ces derniers. D'autres pensent qu'elles datent du Méréthique ou du début de l'Ère Première, en raison de leur travail très simple, voire grossier. La pratique la plus courante consiste à situer l'érection des pierres runiques au règne d'Hestra, impératrice de Cyrodiil au plus haut de l'Ère Première, et à celui des empereurs de la lignée de Réman. Les pierres runiques découvertes dans des places fortes telles que Sanctre Tor confirment la théorie de l'Ère Première, même s'il est possible qu'elles aient été amenées là depuis des sites plus anciens. La plus grande objection que l'on puisse apporter à la datation de l'Ère Première est que les pierres ne ressemblent en rien aux vestiges de constructions remontant à cette époque. Je crois personnellement qu'elles datent de l'Ère de l'Aube ou de celle du Méréthique, et qu'elles ont été ensuite déplacées par les empereurs de la fin de l'Ère Première. Mais comme les pierres runiques ont perdu leur enchantement, il est fort possible que nous ne sachions jamais pourquoi elles ont été déplacées ou quel rôle elles jouaient sur les sites de l'Ère Première.

Il existe six sortes de pierres runiques communément reconnues. Les pierres du destin de la naissance s'ornent de runes rouges et apparaissent dans le cadre de cercles de pierres. Elles sont associées aux symboles de naissance classiques que sont les constellations de l'Apprenti et de l'Attonach. Les pierres du destin céleste s'ornent de runes rouges et apparaissent dans le cadre de cercles de pierres. Elles sont associées aux corps célestes que sont par exemple les lunes Jone et Jode. Les pierres runiques d'Hestra s'ornent de runes vertes et apparaissent toujours seules. On pense qu'elles ont reçu ce nom en l'honneur de l'impératrice de la fin de l'Ère Première. Les pierres runiques de Réman sont des monuments solitaires couverts de runes vertes et qui tirent presque à coup sûr leur nom de Réman, l'empereur de l'Ère Première. Les pierres runiques de Sidri-Ashak sont des pierres dressées ornées de runes vertes, qui tireraient leur nom d'un obscur potentat d'Arkavir appelé Sidri-Ashak. Les pierres runiques des places fortes arborent des runes vertes. On les trouve seules ou par deux, dans les ruines de certaines forteresses souterraines de l'Ère Première. Leurs noms ne permettent guère de se faire une idée précise de leur origine ou de leur fonction, mais ils aident les érudits à les identifier sur les cartes.

Oubliez la controverse concernant l'enchantement des pierres runiques. Permettez-moi de vous suggérer une éventualité possible quant à la disposition des pierres runiques. Avant le règne de Tiber Septim, la qualité des routes de Cyrodiil était extrêmement variable et beaucoup étaient infranchissables par mauvais temps ou en hiver. À la fin de l'Ère première, l'impératrice Hestra a amélioré les routes, et les empereurs de la lignée de Réman ont poursuivi cette politique. La dernière période de construction routière de la fin de l'Ère Première s'est déroulée pendant le règne de Sidri-Ashak, le dernier Potentat d'Arkavir à détenir un pouvoir important. Notez que trois catégories de pierres runiques tirent respectivement leur nom d'Hestra, de Réman et de Sidri-Ashak. Se peut-il que ces pierres runiques aient servi de repères pour les patrouilles militaires ou la Légion impériale naissante ? Les mages de combat les activaient-ils à leur arrivée afin d'allumer des sortes de balises magiques leur permettant de localiser la pierre runique suivante ? La Guilde des mages devrait financer des études plus poussées sur les origines de la Légion impériale, ses mages de combat et sa tradition ancienne pour ce qui est des patrouilles et du repérage des routes.

Il est possible que les pierres runiques soient de nature divine et que le secret de leur magie ne puisse être obtenu que par la révélation. Imaginez qu'elles aient pu exister, pour quelque raison et sous quelque forme que ce soit, bien avant la venue des empereurs de Cyrodiil. Et maintenant, imaginez que le pouvoir de ces pierres ait été caché, et que seuls quelques prophètes ou saints hommes de l'Ère Première en aient eu connaissance... Imaginez encore que, suite à des conseils divins, elles aient pu

être consacrées afin de permettre une glorieuse réalisation... la fondation de l'empire cyrodiléen. Autrefois, ces monuments étaient peut-être les bastions des empereurs de Cyrodil, des mages de combat et des prêtres. Imaginez maintenant... les empereurs ont fini par s'affaiblir au fur et à mesure que l'empire perdait de sa superbe et que le peuple se détournait du culte des dieux... Imaginez encore que le pouvoir de ces pierres runiques ait pu diminuer jusqu'à disparaître totalement, annihilé par la malice et les péchés des potentats... Il ne subsiste presque aucun écrit concernant l'Age des Ténèbres des Potentats. Il est donc possible que le secret des pierres runiques se soit perdu en raison de leur vanité et de leur négligence.

Je vais donc vous détailler ici les différentes pierres runiques :-)

SOMMAIRE

- 1 - Les Pierres du Destin de la Naissance
- 2 - Les Pierres du Destin Céleste
- 3 - Les Pierres Runiques
- 4 - Les puits ayléides

1 - LES PIERRES DU DESTIN DE LA NAISSANCE

Des runes rouges sont gravées sur ces pierres et elles se dressent au milieu d'un cercle de pierre. Ces pierres ne s'activent que la nuit : elle vous donne un grand pouvoir ^^ . Cependant, vous ne pouvez avoir qu'un seul grand pouvoir à la fois !!! Je veux dire par là que vous ne pouvez pas cumuler tous les sorts de chaque Pierre du Destin de la Naissance ^^ A vous de choisir lequel correspondra le mieux à un moment donné, et bien sûr, vous pourrez changer à volonté ! Et bien entendu, comme tout grand pouvoir, vous ne pourrez le lancer qu'une fois par jour. Vous trouverez l'emplacement de ces pierres sur la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil.

LA PIERRE DE L'AMANT

Situation : au sud est de l'Auberge du Pont Impérial.

Grand pouvoir : Germe de l'amant - Fortification Chance et Personnalité 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE L'APPRENTI

Situation : au sud de Skingrad.

Grand pouvoir : Graine du vide - Fortification Illusion et Alchimie +20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE L'ASTRONACH

Situation : entre Kvatch et Skingrad, au nord de Roctesson.

Grand pouvoir : Puits insondable - Absorption de sort 30 pts et Fortification Intelligence 10 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE LA DAME

Situation : à l'ouest d'Anvil.

Grand pouvoir : Défense de la dame - Fortification Volonté et Endurance 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU DESTRIER

Situation : au sud est de la maison de Roland Jenseric.

Grand pouvoir : Course infernale - Fortification Acrobatie et Rapidité 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU GUERRIER

Situation : tout près des ruines ayléides Silorn, au nord.

Grand pouvoir : Cri de guerre - Fortification Force 20 pts et Lame, Arme lourde et combat à mains nues 10 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU MAGE

Situation : entre le Fort Entius et les ruines ayléides Kemen.

Grand pouvoir : Magie multiple - Fortification de la magie 50 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE L'OMBRE

Situation : au sud est du Fort Cedrian.

Grand pouvoir : Griffes lunaires - Caméléon 15 % sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU RITUEL

Situation : à l'est de Fort Hommerouge.

Grands pouvoirs : Lait de Mara - Regain de santé 100 pts sur soi.
Pitié de Mara - Regain de santé 150 pts sur cible.

LA PIERRE DU SEIGNEUR

Situation : au nord des ruines ayléides Nirystare.

Grand pouvoir : Écailles d'Ysmir - Résistance au froid 50% et Fortification d'armure légère et d'armure lourde 10 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU SERPENT

Situation : au nord est de la Grotte de la Marée.

Grand pouvoir : Danse du cobra - Paralysie 5 s et Réduction de Santé 4 pts sur 20 s sur cible.

LA PIERRE DE LA TOUR

Situation : au nord de la petite île située au sud ouest de la Cité Impériale.

Grands pouvoirs : Clé de gardien - ouverture difficile serrure sur 15 pieds.
Main du maître - Fortification Armurier 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU VOLEUR

Situation : au nord des ruines ayléides Sercen.

Grand pouvoir : Tour du tricheur - Fortification Agilité et Chance 20 pts sur 120 s sur soi.

2 - LES PIERRES DU DESTIN CÉLESTE

Les Pierres du Destin Céleste sont identiques à celles de la naissance : gravées de runes rouges et entourées d'un cercle de pierre. Et de même, elles s'activent aussi la nuit en vous offrant un grand pouvoir. Cependant, il est possible de cumuler les grands pouvoirs qu'elles vous donneront ^^ . Leur seule exigence : avoir une renommée minimum (en bonne ou mauvaise réputation). Et une petite astuce consiste à faire le tour de ces pierres en portant le Capuchon Gris qui vous confère directement 100 point d'infamie ! Vous trouverez l'emplacement de ces pierres sur la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil d'Oblivion.

LA PIERRE DE JONE

Situation : à l'est du sanctuaire de Sanguïyn.

Renommée minimum : 10 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Ombre de Jone - Invisibilité 120 s et Fortification Discrétion, Acrobatie et Athlétisme 30 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE D'ÆTHERIUS

Situation : juste à côté de la Grotte des Plats Désolés.

Renommée minimum : 20 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Porte d'Ætherius - Fortification Magie 50 pts et Résistance à la magie 20 % sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE JODE

Situation : à l'est du Campement de la Bougie de Troll.

Renommée minimum : 30 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Sang de Jode - Fortification de santé 40 pts et de Lame, Arme lourde et Combat à mains nues 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE SITHIS

Situation : au nord de Kvatch, au sud de la Grotte de la Dent de Mongel.

Renommée minimum : 40 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Toile de Sithian - Fortification en Précision, Eloquence, Illusion, Sécurité et Marchandage 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE MAGNUS

Situation : à l'est de la Mine Hantée.

Renommée minimum : 50 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Ouvrage de Magnus - Fortification en Guérison, Invocation, Destruction, Altération, Mysticisme, Illusion et Alchimie 15 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DE SHEZARR

Situation : au nord des ruines ayléides Telepe.

Renommée minimum : 60 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Bouclier de Shezarr - Réflexion des sorts 10 % et Fortification de Parade, Armure lourde, Armure légère et Armurier 20 pts sur 120 s sur soi.

LA PIERRE DU DRAGON

Situation : au nord est des Cavernes du Lac Arius.

Renommée minimum : 70 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Rêve de Dragon - Fortification de magie 50 pts, de santé 40 pts et de fatigue 100 pts sur 120 s sur soi.

3 - LES PIERRES RUNIQUES

Les Pierres Runiques sont différentes des précédentes. D'une part, les runes gravées sont de couleurs vertes ; et de plus elles ne vous offriront pas un grand pouvoir mais une arme et une partie d'armure dites "liées". Il n'en existe que trois Pierres runiques mais elles sont représentées en de nombreux exemplaires à travers Cyrodiil. C'est pourquoi je vous conseille d'utiliser la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil pour toutes les trouver.

LA PIERRE RUNIQUE D'HESTRA

Situations : vous n'avez pas pu la lopper pendant votre aventure !!! C'est celle qui est près de Bruma, et vous y allez forcément lors de la quête principale ^^ . Mais il y en a plein d'autre : deux le long de la route sud de Bruma, une tout près des ruines ayléides Sidor, une au nord est du Sanctuaire de Vaerminia ... etc etc ... il y en a 10 en tout ^^

Effet : Si votre talent Lame est plus élevé que votre talent Armes Lourdes, alors vous recevrez Gants et Dague Liés pendant 5 min ; sinon, vous recevrez Gants et Masse d'Arme Liés pendant 5 min.

LA PIERRE RUNIQUE DE REMAN

Situations : au nord ouest des ruines ayléides Fanacasecul - au nord est des ruines ayléides Ondo - sur la route au sud de la Gueule de la Panthère ... etc etc ... il y en a 11 en tout ^^

Effet : Si votre talent Lame est plus élevé que votre talent Armes Lourdes, alors vous recevrez Cuirasse et Épée Longue Liés pendant 5 min ; sinon, vous recevrez Cuirasse et Hache Liées pendant 5 min.

LA PIERRE RUNIQUE DE SIDRI-ASHAK

Situations : au nord des ruines ayléides Gardavar Leed - à l'ouest d'Anvil, pas loin de la Pierre de la Dame ... etc etc ... il y en a 8 en tout ^^

Effet : Casque et Arc Liés pendant 2 min.

4 - LES PUIXS AYLÉIDES

Les puits ayléides n'ont pas vraiment grand chose à voir avec les Pierres du Destin mais je ne savais pas où les placer LOL, alors je vous en parle sur cette page. Ces puits vous seront assez utiles : ils vous restaurent 400 points de magie et vous fortifient votre magie de 50 points pendant 5 min. Il existe 35 puits ayléides dans Cyrodiil. Cependant, il est impossible de cumuler la fortification de magie en activant plusieurs puits et celui que vous avez activé se rechargera à minuit. Pour tous les trouver, je vous conseille d'utiliser la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil comme toujours ^^

LES SANCTUAIRES DES NEUF DIVINS

Le Culte des Neufs est la religion de l'Empire. Chaque chapelle des Comtés de Cyrodiil est dédiée à l'un des Neufs mais vous pouvez aussi trouver des Sanctuaires consacrés aux Neuf éparpillés dans Cyrodiil. Ils ressemblent à des sortes de kiosques.

Lorsque vous actionnez un Sanctuaire, vous serez alors guéri des maladies, vous retrouverez votre santé et vos caractéristiques. Et vous recevrez en plus un sort de fortification de 10 points sur 10 minutes. De plus lorsque vous avez prié sur un Sanctuaire et que vous allez à la chapelle correspondant au même Divin, vous recevrez aussi le même sort de fortification de 5 points sur 5 min.

Enfin, quand vous avez prié sur les neuf Sanctuaires, retournez sur l'un d'entre eux (n'importe lequel) pour recevoir la Grâce du Pèlerin qui fortifie toutes vos caractéristiques de 10 points sur 5 min.

Si vous avez l'add-on Knight of the Nine, alors vous serez de toute façon obligé d'aller prier sur chaque Sanctuaire.

Pour tous les trouver, vous pouvez utiliser la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil.

LE SANCTUAIRE D'AKATOSH

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.

Situations : par exemple à l'est des ruines ayléides Silorn ... bref, il y en a quatre en tout ^^

Effet : Mâchoires d'Akatosh - Fortification de Rapidité 10 pts pendant 10 min.

LE SANCTUAIRE D'ARKAY

Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.

Situation : par exemple au nord de l'auberge de la Croix de Brina ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Souffle d'Arkay - Fortification de Santé 10 pts pendant 10 min.

LE SANCTUAIRE DE DIBELLA

Dibella est la Déesse de la Beauté, très vénérée en Cyrodiil.

Situation : par exemple au nord des ruines ayléides Vindasel ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Baiser de Dibella - Fortification de Personnalité 10 pts pendant 10 min.

LE SANCTUAIRE DE JULIANOS

Julianos, 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.

Situation : par exemple à l'ouest de l'habitation Weatherleah ... bref, il y en a quatre en tout ^^

Effet : Balance de Julianos - Fortification d'Intelligence et de magie 10 pts pendant 10 min.

LA PIERRE SANCTUAIRE DE KYNARETH

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.

Situation : par exemple à l'ouest de la pierre sanctuaire de Julianos ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Voie de Kynareth : Fortification d'Agilité 10 pts pendant 10 min.

LA PIERRE SANCTUAIRE DE MARA

Mara, Déesse de l'Amour, est la Déesse Mère, protectrice de la terre et source de la compassion des mortels.

Situation : par exemple au sud est du Sanctuaire Nocturne ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Sagesse de Mara - Fortification de Volonté 10 pts pendant 10 min.

LA PIERRE SANCTUAIRE DE STENDARR

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.

Situation : par exemple à l'ouest de Fort Ontus ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Cœur de Stendarr - Fortification d'Endurance 10 pts pendant 10 min.

LA PIERRE SANCTUAIRE DE TIMBER SEPTIM

Tiber Septim, 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'Ysmír, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête.

Situation : par exemple à l'est du Sanctuaire d'Hircine ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Point de Talos - Fortification de Force 10 pts pendant 10 min.

LA PIERRE SANCTUAIRE DE ZENITHAR

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 attiré au travail et aux échanges commerciaux.

Situation : par exemple tout près de Faregyl ... bref, il y en a trois en tout ^^

Effet : Oreille de Zénithar - Fortification de Chance 10 pts pendant 10 min.

LES VAMPIRES DE CYRODIL

Si vous fricotez trop ardemment avec un Vampire, vous deviendrez malade, atteint de la Maladie Dorphyrrique ! Alors ne vous soignez pas, attendez sagement trois jours, et vous vous réveillerez en sursaut après un cauchemar ; vous vous regardez dans la glace : votre peau est plus grisâtre, votre visage est tiré, vos yeux sont devenu violets... vous voilà cousin de Dracula !

Bah après tout pourquoi pas :-)

En effet, l'état de vampire ne change rien : on continue à vous parler, vous pouvez continuer à faire les quêtes bref tout va bien ^^ ... sauf jusqu'à un certain stade où là, les gens auront peur de vous et ne vous parleront plus niark niark

Apparemment, il n'existe pas de quête spéciale vampire : c'est juste un état qui ne change rien à la trame du jeu.

SOMMAIRE

- 1 - Les stades du vampirisme
- 2 - Se guérir du vampirisme

1 - LES STADES DU VAMPIRISME

C'est qu'il faut l'entretenir votre Vampire !!! Si vous ne le nourrissez pas chaque jour de sang bien frais, il va "dépérir" de plus en plus mais à votre grand bonheur ^^ En effet, votre Vampire évoluera, et passera un stade supérieur s'il ne se nourrit pas : il deviendra de plus en plus sensible à la lumière, il va avoir besoin de plus en plus de sang et il aura de plus en plus de pouvoir. Au dernier stade, les PNJ auront peur de vous et vous aurez un peu de mal à communiquer ^^ Evidemment, vous êtes vampire donc ... vous n'aimez pas trop la lumière ! Pensez à sortir la nuit ;-) Sauf pour le premier stade où le soleil ne vous fait pas encore de mal. Même si le dernier stade est génial, il est assez contraignant car il faut absolument se promener la nuit. Alors pour revenir au stade 1, il vous suffit de boire du sang : trouvez une âme charitable endormie et régalez vous ^^

STADE 1

Effets actifs :

- Vampirisme 25
- Vulnérabilité au feu 20 %
- Fortification acrobatie + 5
- Fortification athlétisme + 5
- Fortification attaque sans arme + 5
- Fortification destruction + 5
- Fortification discrétion + 5
- Fortification force + 5
- Fortification illusion + 5
- Fortification mysticisme + 5
- Fortification rapidité + 5
- Fortification volonté + 5
- Résistance aux armes normales 5 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s (coûte 5 point de mana).

STADE 2

Effets actifs :

- Dégâts solaires niv 1
- Vampirisme 50
- Vulnérabilité au feu 30 %
- Fortification acrobatie + 10
- Fortification athlétisme + 10
- Fortification attaque sans arme + 10

- Fortification destruction + 10
- Fortification discrétion + 10
- Fortification force + 10
- Fortification illusion + 10
- Fortification mysticisme + 10
- Fortification rapidité + 10
- Fortification volonté + 10
- Résistance aux armes normales 10 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s

Grand pouvoir (ne coûte pas de point de mana) :

- Séduction de vampire : charme 50 pts sur 20 s, contact

STADE 3

Effets actifs :

- Dégâts solaires niv 4
- Vampirisme 75
- Vulnérabilité au feu 40 %
- Fortification acrobatie + 15
- Fortification athlétisme + 15
- Fortification attaque sans arme + 15
- Fortification destruction + 15
- Fortification discrétion + 15
- Fortification force + 15
- Fortification illusion + 15
- Fortification mysticisme + 15
- Fortification rapidité + 15
- Fortification volonté + 15
- Résistance aux armes normales 15 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s

Grand pouvoir (ne coûte pas de point de mana) :

- Séduction de vampire : charme 50 pts sur 20 s, contact
- Règne de terreur : silence 20 pieds sur 60 s et démoralisation mise à niveau 6 sur 60 s, contact

STADE 4

Effets actifs :

- Dégâts solaires niv 8
- Vampirisme 100
- Vulnérabilité au feu 50 %
- Fortification acrobatie + 20
- Fortification athlétisme + 20
- Fortification attaque sans arme + 20
- Fortification destruction + 20
- Fortification discrétion + 20
- Fortification force + 20
- Fortification illusion + 20
- Fortification mysticisme + 20
- Fortification rapidité + 20
- Fortification volonté + 20
- Résistance aux armes normales 20 %
- Résistance à la maladie 100 %
- Résistance au poison 100 %

Faible pouvoir (coûte 5 point de mana) :

- Vision du chasseur : vision nocturne 30 s et détection de vie 100 pieds sur 30 s

Grand pouvoir (ne coûte pas de point de mana) :

- Séduction de vampire : charme 50 pts sur 20 s, contact
- Règne de terreur : silence 20 pieds sur 60 s et démoralisation mise à niveau 6 sur 60 s, contact
- Étreinte des ombres : vision nocturne 90 s et invisibilité 180 s

2 - SE GUÉRIR DU VAMPIRISME : REMÈDE DE VAMPIRE

Je me souviens avoir lu pendant les chargements du jeu qu'on soignait l'état de vampire à la Chapelle de Stendarr à Chorrol (plutôt utiles les conseils donnés pendant les temps de chargement hein ^^). Donc si vous en avez marre, vous pouvez vous faire soigner ! Gureryne Selvilo est le guérisseur de la Chapelle de Stendarr. Mais il ne peut évidemment rien pour vous. Il vous suggère d'aller voir Raminus Polus à l'Université Arcane. Raminus Polus vous suggère lui de demander de l'aide au Comte Hassildor de Skingrad. Eh oui si vous avez fait les quêtes de la guilde des mages, vous savez que cet homme est devenu vampire lui aussi ! Pour parler au Comte, vous devez demander une audience auprès de Hal-Liurz, son intendante argonienne. Hassildor vous explique que lui et sa femme se sont fait mordre ; autant lui a accepté son état, autant sa femme a toujours refusé de se nourrir de sang et elle est actuellement dans un coma profond. Il veut donc que vous lui apportiez le remède qui guérira sa femme (et vous par la même occasion). Il vous indique une maison sur votre carte, habitée par une sorcière qui devrait pouvoir vous aider. Vous arrivez à Drakelowe, et Melisande vous accueille : elle a effectivement pratiqué la sorcellerie et accepte de vous concocter un remède. Elle vous demande de lui apporter dans un premier temps 5 grandes gemmes spirituelles VIDÉ.

Je reçois beaucoup de mails au sujet de ces grandes gemmes spirituelles. C'est qu'elles ne sont pas simples à trouver d'autant plus que les contenus des coffres, tonneau et autres sont majoritairement aléatoires. Voici, d'après le TESCS, les 8 gemmes réparties dans le jeu :

- Dans la Grotte aux Écrevisses.
- Dans une vitrine dans l'Université Arcane (au rez de chaussée où se trouve Raminus Polus) : mais vous ne pourrez y entrer que lorsque vous aurez le rang d'Apprenti de la Guilde des Mages.
- Dans une vitrine dans les Quartiers des Mages de l'Université Arcane
- Dans Drakelow (au sous-sol de l'habitation) ... ça tombe bien, vous y êtes LOL
- Dans la Mine Ruinée.
- Dans une vitrine dans la Guilde des Mages de Chorrol.
- Dans les ruines ayléides Nornal.

D'autre part, n'oubliez pas que pour la quête les "Les péchés du père" à Chorrol, vous recevrez quatre grandes gemmes spirituelles vides en récompense ^^

Ensuite elle vous demande six autres ingrédients :

- 6 gousses d'ail (elle parle de clou de girofle mais pas de panique, c'est bien de l'ail qu'il faut) : vous en trouverez dans toutes les bonnes crémèries.
- 2 herbes de sang : cette plante ne pousse que dans les plans d'Oblivion mais vous en trouverez aussi en vente chez tout bon alchimiste. Si vous avez le mod officiel "La Flèche de Roche Glacée", vous pourrez en cueillir dans le petit jardin.
- 5 feuilles de solanacée : Vous en trouverez dans les magasins d'alchimie. Vous pouvez aussi les cueillir dans la nature : ce sont des fleurs assez hautes avec des têtes pétales violettes et des grandes feuilles ^^ . Si vous avez le mod officiel "La Flèche de Roche Glacée", vous pourrez en cueillir dans le petit jardin. Si vous avez le mod officiel "Le Creux de Grand Dédain", il y en a dans le Sanctuaire au pied de Sithis ^^
- Du sang d'argonien : Melisande vous donne une Dague Enchantée avec laquelle vous devez blesser un argonien pour lui prendre un peu de sang (vous trouverez plein d'argonien à Leyawiin) (bon moi, j'étais un peu trop forte en lame et je l'ai tué lol ça n'a pas plu aux gardes de la ville, j' comprend pas).
- Les cendres d'Hindaril : Hindaril est dans la caverne Abîme d'Écarouge.

Une fois que vous lui avez tout apporté, il vous faudra attendre 24 h pour qu'elle vous donne le remède. Ensuite, vous devrez l'apporter au Comte Hassildor : là encore demandez une audience à Hal-Liurz. Elle vous demandera de la suivre et vous dévoilera un passage secret : vous arrivez dans la Salle des Perdus où dort la femme du Comte, Melisande y est déjà. Là, vous assisterez à un petit event bien triste : Melisande va ranimer la femme du Comte, elle se réveillera, parlera avec son mari, boira la potion et mourra. Le Comte aura besoin de temps pour faire son deuil. Vous devrez donc attendre plus de 24h avant de lui parler à nouveau : il vous remerciera de l'avoir aidé à sauver sa femme et vous récompensera en pièces sonnantes et trébuchantes. Quant à vous, n'oubliez pas que vous avez aussi un remède dans votre inventaire ! Alors à votre santé ! Et glou Et glou Et glou Il est des nooOOOooOtre, il a bu son remède comme les zooOOOOooOOtreu !!!

LES MAISONS A VENDRE

Eh oui ! Vous pouvez devenir l'heureux propriétaire de superbes demeures dans chaque ville de Cyrodil !!

Enfin ... "superbes demeures" ... il vous faudra pour cela aligner beaucoup de jolies pièces sonnantes et trébuchantes ! Mais bon, les concepteurs ont prévu une Cabane pour les petites bourses LOL

Lorsque vous achèterez une maison, elle sera vide de meuble, elle ne contiendra que le strict minimum, c'est à dire un lit tout miteux et une table. Mais vous aurez la possibilité d'aller voir un marchand pour qu'il vous vende tout : du bureau à la décoration de la cave. Du coup, le prix de votre maison sera ... enfin, il faut beaucoup d'argent quoi !

Je vous conseille d'aller la visiter vide avant d'aller acheter les meubles : vous serez surpris de la revoir joliment décorée ^^

Les meubles s'achètent bizarrement : sous forme d'enveloppe 00. En effet, vous ne les transporterez pas pour les placer où bon vous semble !! Non, vous achetez, par exemple, une enveloppe "bureau" et vous verrez effectivement un bureau dans votre chambre. Pour modifier une déco, il vous faudra bidouiller avec le TESCS !

Outre ces maisons à acheter, vous aurez aussi accès à des lieux gratuits : l'Hôtel (miteux) de l'Étalon Blanc et l'Auberge (bien moins miteuse LOL) des Chevaliers de l'Épine.

1 - ACHAT D'UNE MAISON A LA CITE IMPERIALE

C'est une cabane située dans le Quartier Portuaire de la Cité Impériale. Elle est toute petite mais offre tout le confort nécessaire à un aventurier ! Et puis... elle a THÉ avantage que toutes les autres maisons n'ont pas : elle donne directement sur la PLAGE !!! Quelques brasses le matin au réveil dans le Lac Rumare, c'est un bonheur ^^

A qui s'adresser ? : A Vinicia Melissacia, au Bureau du Commerce dans le Quartier du Marché de la Cité Impériale.

Combien coûte-t-elle ? : 2 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Sergus Verus, Aux Trois Frères dans le Quartier du Marché de la Cité Impériale.

2 - ACHAT D'UNE MAISON A BRAVIL

C'est une cabane en bois, un peu plus grande que celle de la Cité Impériale. Elle est sur un des quais de Bravil. L'inconvénient est que vous avez une voisine à l'étage, Luciana Galena.

A qui s'adresser ? : Au Comte Regulus Terentius de Bravil.

Combien coûte-t-elle ? : 4 000 po.

Où acheter les meubles ? : A la Bonne Affaire, auprès de Nilawen.

3 - ACHAT D'UNE MAISON A ANVIL - BAIL POUR ESPRIT

Il vous faire la quête "Bail pour esprit" : Velnym Benirus vend son manoir 5000 po (et non pas 2500 lol) : il vous donne très vite le titre de propriété 🗝 et s'enfuit à la Cité Impériale ! Dès la première nuit, au réveil, vous êtes attaqué par 3 fantômes ... Au rez-de-chaussée, un vase est tombé de l'armoire : il contenait une main squelette et un parchemin 🗝 ... Et au sous sol, vous découvrez un portail scellé... Velnym devait être au courant que son manoir était hanté ! Retrouvez le à la Cité Impériale : il s'en veut et décide de vous aider. Dans son manoir, Velnym ouvre le portail et s'enfuit ! Vous trouvez la dépouille de son grand père qui se repent et veut sa main pour se faire pardonner. La main squelette est dans l'entrée du manoir (là où des objets ont été renversés et où vous avez trouvé le journal). Rendez la main à son propriétaire et ... tuez-le ! Velnym s'excuse... et le manoir vous appartient ! Revenez plus tard : il sera tout beau tout neuf ! L'avantage est que cette maison est déjà meublée ! Ainsi elle ne vous coûte réellement que 5 000 po !

4 - ACHAT D'UNE MAISON A LEYAWIN

C'est une maison de tout ce qu'il y a de plus banal.

A qui s'adresser ? : Au Comte Marius Caro.

Combien coûte-t-elle ? : 7 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Gundalas aux Meilleures Marchandises.

5 - ACHAT D'UNE MAISON A BRUMA

Ahhhh qui n'a jamais rêvé de posséder un joli chalet à la montagne ? Eh bien, à Bruma, vous le pouvez !!!

A qui s'adresser ? : A la Comtesse Narina Carvain.

Combien coûte-t-elle ? : 10 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Suurootan à Novaroma.

6 - ACHAT D'UNE MAISON A CHEYDINHAI

Ahhhh enfin, les choses sérieuses commencent ! Voici un petit manoir à vendre bien sympathique ^^

A qui s'adresser ? : Au Comte Andel Indarys.

Combien coûte-t-elle ? : 15 000 po.

Où acheter les meubles ? : Au magasin de Borda.

7 - ACHAT D'UNE MAISON A CHORROL

Il n'est pas écrit "maison à vendre" sur le manoir ! Son petit nom est Garbardre.

A qui s'adresser ? : A la Comtesse Arriana Valga.

Combien coûte-t-elle ? : 20 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Seed-Neus, au Négocier du Nord.

8 - ACHAT D'UNE MAISON A SKINGRAD

C'est l'Hôtel de Rosépine ! L'ancien propriétaire est gentiment mis à la porte pour votre plus grand bonheur ^^

A qui s'adresser ? : A l'intendant Shum gro-Yarug.

Combien coûte-t-elle ? : 25 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Gunder, aux Marchands Coloviens.

Petit plus :-) : Allez faire un tour aux Marchands Coloviens à Skingrad ^^ Eyya vous y attend et vous propose ses services pour 150 po :-)

QUÊTES SECONDAIRES A CYRODILL

Voici le détail des quêtes secondaires rencontrées à Cyrodill :-), surtout écoutez bien les PNJ parler entre eux : ils évoqueront souvent des sujets de quêtes et les thèmes apparaîtront alors en haut à gauche de votre écran.

SOMMAIRE

1 - Les quêtes "non officielles" qui ne s'affichent pas dans le journal

2 - Les quêtes à Aleswell

- Invisibilité zéro

3 - Les quêtes à Anvil

- Bail pour esprit
- La duperie de la sirène
- Le vaisseau fantôme d'Anvil

4 - La quête à l'auberge du Pont Impérial

- Retourner chaque pierre

5 - La quête à l'Auberge de Roxey

- Le repos de la trouveuse de tombe

6 - Les quêtes à Bravil

- A travers un sombre cauchemar
- Pris dans la chasse
- Le garde triste

7 - Les quêtes à Bruma

- Les deux faces de la pièce
- Levée du voile
- Une confrérie trahie

8 - La quête au Campement du Pont de Crête

- Ennuis avec les gobelins

9 - Les quêtes à Cheydinhal

- Corruption et concurrence
- Rencontre avec la mort

10 - Les quêtes à Chorrol

- Champ du massacre
- Séparation à la naissance
- Héritage disparu
- Les péchés du père
- Fouille de château
- Ombre sur Coupeterre

11 - Les quêtes dans La Cité Impériale

- Concurrence hostile
- L'origine du Prince Gris
- Un voyage inattendu
- Corruption impériale
- Le collectionneur
- Rien que vous puissiez posséder
- Les secrets des Ayléides

12 - Les quêtes à la Colonie de Weye

- A la pêche
- Un vénérable millésime

- 13 - La quête à Faregyl
 - Le faucheur de pommes de terre
- 14 - La quête à la Ferme de Shetcombe
 - L'englouti
- 15 - La quête à la Folie de Harm
 - Vengeance servie froide
- 16 - Les quêtes de Leyawiin
 - Les larmes du sauveur
 - Ceux que les dieux ennuiént
- 17 Roctesson
 - La saison des ours
- 18 - Les quêtes à Skínggrad
 - À la recherche de vos racines
 - Paranoïa
 - La cache de Rosépíne
- 19 - La quête à Terregrise
 - Raid sur Terregrise
- 20 Whitemond
 - Quand le vœu est brisé

1 - QUÊTES "NON OFFICIELLES"

Je vais regrouper ici toutes les choses qu'on peut rencontrer dans le jeu mais qui ne s'affichent pas dans le journal.

La note mal écrite

Juste sous le pont entre Leyawiin et Bravil, vous trouverez un Troll mort noyé avec une lettre sur lui :

*Moa píř troll omonde
paírssone péyé le passaj
moa pa fer assé peur
moa meuh soulé est meuh suíssidé
troll nouayé*

La lettre d'amour

Tout près de Fort Nikel, dans l'eau, vous verrez un zombie mort sans tête avec un crâne près de lui (c'est un certain Nathan MacDyer) qui possède sur lui des feuilles de primevère et une lettre : *Vous ne me connaissez pas, mais je vous vois tous les jours. Tous les jours mon cœur bondit dans ma poitrine quand je passe près de vous. Je vous écris dans l'espoir que vous m'autorisiez à vous faire la cour. Lors de votre prochaine visite en ville, je tiendrai une primevère dans ma main. Reste à savoir à qui elle était adressée ... LOL*

La Grotte du Perdu

Pour trouver cette grotte, utilisez la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil. Sur la porte d'entrée, on trouve un "Journal usé" qui explique que deux amis, Vangaril et Grandur, appartenant à la Guilde des Mages, se sont retrouvés face à des Nécromanciens lors d'un voyage. Grandur a succombé à la magie noire et Vangaril a été renvoyé de la Guilde. Ce dernier est revenu dans la Grotte du Perdu pour libérer l'âme de son ami Grandur devenu depuis une Liche, fidèle serviteur du Roi des Vers ... La Liche est dans le Mausolée et détient sur elle une "page pliée". Puis vous trouverez aussi des papiers froissés : Vangaril, en tuant son ami, se retrouve comme contaminé par l'âme de la Liche ! Il a compris son sort et a tenté de prévenir la Guilde des Mages aux travers de lettres dont deux sont trouvées froissées ... Ainsi, la Liche que vous trouverez au fond du Mausolée n'est autre que Vangaril.

2 - ALESWELL

Invisibilité zéro

Tous les habitants d'Aleswell sont invisibles !! C'est Diram Serethi qui vous aborde et qui vous demande d'aller voir Ancotan dans les Ruines de Fort Caractarus au sud du village. Il veut que vous fassiez en sorte qu'Ancotar enlève sa malédiction. Attention car les créatures autour de la Ruine sont elles aussi invisibles ! Donc un conseil : usez et abusez d'une détection de vie ^^ . Ancotar est plutôt jovial, il fait de la magie expérimental ^^ Il vous donnera un parchemin d'inversion d'invisibilité et un anneau de protection (soi-disant) pour remettre tout ça en ordre ... Les habitants seront... "ravis" lol. Diram Serethi vous propose de dormir gratuitement dans son auberge !

3 - ANVIL

Bail pour esprit

Velnym Benirus traîne Aux Armes du Comtes : il vous propose son manoir pour 5000 po (et non pas 2500 lol). Si vous acceptez, il vous donne très vite le titre de propriété 🗡️ et s'enfuit à la Cité Impériale ! Votre nouvelle maison est miteuse mais c'est un grand manoir ^^ ... Mais dès la première nuit, au réveil, vous êtes attaqués par 3 fantômes !! Au rez-de-chaussée, un vase est tombé de l'armoire : il contenait une main squelette et un parchemin 🗡️ ... Et au sous sol, vous découvrez un portail scellé ... Velnym devait être au courant que son manoir était hanté !

Attention : les spectres ne sont sensibles qu'aux armes en argent et/ou enchantées !

Les habitants d'Anvil vous diront qu'il est parti pour la Cité Impériale ; et dans la capitale, on vous dira qu'il loge à la Taverne du Roi et de la Reine. Évidemment, il s'en veut et décide de vous aider. Il vous demande de l'accompagner au sous sol de son manoir. Dans son manoir, Velnym ouvre le portail et s'enfuit ! Vous trouvez la dépouille de son grand père Lorgren qui se repent et veut sa main pour se faire pardonner. La main squelette est dans l'entrée du manoir (là où des objets ont été renversés et où vous avez trouvé le journal). Rendez la main à son propriétaire et ... Il vous a menti ! Tuez cett liche ! Velnym s'excuse certes ... Mais bon, le manoir vous appartient ! Revenez plus tard : il sera tout beau tout neuf ! Et Carahil sera fière de vous ^^

La duperie de la sirène

On entend parler dans les rues que Gogan s'est fait détrousser par une bande de voleuse... Sa femme Maelona vous offrira 100 po si vous arriviez à récupérer un anneau de famille auquel elle tient beaucoup. Commencez vos recherches au Bol Flottant sur le port.

Si vous êtes une femme : Signy la Démolition et Faustina Cartia vous accosteront pour vous proposer de se joindre à elle. Elles vous donnent rendez-vous à la Ferme de Gweden à 23h. Signy n'appréciera pas que vous soyez venu pour l'anneau de famille (qui s'avère être un faux !) et il vous faudra tuer toutes les voleuses... Gogan et Maelona arrivent alors : ce sont en faite deux gardes qui avaient imaginé ce piège pour mieux éliminer cette bande ! Ils vous donnent de l'or en récompense.

Si vous êtes un homme, elle vous demande de vous déshabiller ... ce que vous refusez de faire et elle vous attaquent !! Alors faite un carnage et recevez la même récompense de la part des deux gardes ^^

Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une édition spéciale : Les putains d'Anvil arrêtees !

Le vaisseau fantôme d'Anvil

L'Éveil du Serpent est un bateau amarré aux quais d'Anvil. La propriétaire, Varulae, est sur le pont. Elle vous demande de lui rapporter sa boule de cristal qui est dans la cale du navire ... Elle refuse d'y aller car son bateau est hanté ! Elle vous offre la lame Vaguerouge en récompense. De plus, la clé du capitaine ouvre un coffre qui contient un collier TRÈS pratique pour la suite ^^

En fait je trouve cette quête très sympathique car elle rejoint le background de la Confrérie Noire. En effet, vous avez (ou vous devrez) démasqué un traître parmi les membres de la Confrérie. Ce traître a écrit dans son journal que tous l'équipage de l'Éveil du Serpent se moquait de lui ... Alors il les a massacrés en bonne et due forme :-)

4 - AUBERGE DU PONT IMPERIAL

Retourner chaque pierre

Lithnilian faisait des recherches sur les pierres de Welkynd à la Grotte des Mûres lorsqu'il a été attaqué. Il est parti précipitamment sans ses notes 🗡️ ; il vous demande donc de les retrouver ! Il vous offre trois fortes potions d'endurance en récompense.

5 - AUBERGE DE ROXEY

Le repos de la trouveuse de tombe

Malene, la tenancière de l'Auberge de Roxey, veut que vous tuiez une nécromancienne : Raelyn, la trouveuse de tombe. Elle se terre dans la grotte de Rocmoussu un peu plus au nord de l'auberge. Malene vous offrira de l'or en récompense.

6 - BRAVIL

À travers un sombre cauchemar

Kud-Cii, de la guilde des mages, a besoin de votre aide pour libérer son ami Hénantier de son monde des rêves. Il vous faut porter l'Amulette des Rêves puis dormir sur le lit à côté d'Hénantier. Vous serez plongé dans son monde : Hénantier est complètement perdu ! Pour qu'il reprenne ses esprits, vous devez lui ramener quatre éléments : l'élément de courage, de patience, de perception et de résolution.

L'épreuve de Patience : à l'entrée, vous trouverez un parchemin mystérieux dans l'urne. Celui-ci vous indique tout simplement sur quelle dalle marcher afin de ne pas déclencher les flèches ^^ . Voici le chemin :



L'épreuve de Perception : prenez la torche dans l'urne et frayez vous un passage sur les dalles en évitant les pièges et aussi en évitant de tomber lol

L'épreuve de Courage : prenez la potion de respiration aquatique dans l'urne et allez tout au bout du tunnel inondé ^^ (pas de panique, vous trouverez une seconde potion en chemin !).

L'épreuve de la Résolution : Prenez l'armure et l'arme qui vous convient le mieux dans l'urne et tuez les deux minotaures dans l'arène ^^

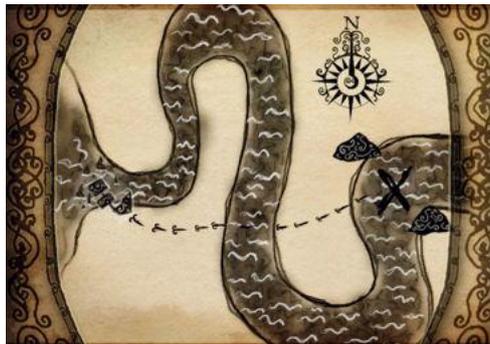
Les quatre éléments permettront à Hénantier et vous de revenir dans le monde réel. Hénantier vous offrira alors un parchemin magique en récompense (la magie du parchemin est aléatoire ^^).

Pris dans la chasse

Vous apprenez par des rumeurs que le mari d'Ursanne Loche, Aleron, a disparu. Ursanne vous explique que son mari joue beaucoup ... à en devenir endetté ! Elle explique qu'il a rencontré Kurdan gro-Dragol, un usurier, et que depuis il a disparu. Kurdan est à l'Hôtel du Prétendant Solitaire. Il vous propose de partir à Fort Grief pour lui ramener la Hache de Dragol, et en échange, il vous indiquera où se trouve Aleron. Il vous suffit de prendre une petite barque. A Fort Grief, il y a une manivelle à actionner près de la grille pour l'ouvrir ... Aleron est dans Fort Grief ! Il vous explique que tout ceci n'est qu'un piège, que vous êtes désormais la proie des chasseurs de Kurdan et que le seul moyen de sortir d'ici est de récupérer la clé du Fort sur un des chasseurs. Alors donnez vous en à cœur joie : tuez tout le monde :-) mais vous remarquerez que tous les chasseurs de Kurdan possèdent une clé ... Lorsque vous sortez du Fort, Kurdan tue Aleron sans que vous puissiez agir ! Mais il ne vous tuera pas vous LOL (attention, y a un khajiit archer sur les hauteurs du fort ^^). Kurdan possède la vraie clé du Fort : pour ouvrir cette satanée grille, retournez dans le Fort et vous verrez une grille sur votre gauche, il vous suffit de l'ouvrir avec la vraie clé et d'actionner la manivelle ^^ . Ursanne est très triste d'apprendre une telle nouvelle mais vous offre un livre intitulé "*Biographie de la Reine-Louve*" 📖 qui vous augmente votre éloquence +1.

Le garde triste

Si vous interrogez les habitants de Bravil, ils vous parleront de la rumeur du "Garde Triste". Ils vous conseilleront d'aller voir Gilgondorin, gérant de l'Atredargent sur Berge (la gueule de la traduction du nom de l'auberge PTDR). Effectivement, il vous parle de cette légende : un fantôme apparaît tous les soirs à 20h au Campement d'Enceinte. Alors allez-y faire un ti tour ! Lorsque le fantôme apparaît, vous ne pourrez pas lui parler : pas de panique !!! Il vous suffit de le suivre et il finira par s'arrêter non loin de la Gueule de la Panthère. Il vous dira aussi qu'il se nomme Grantham Brakely. Gilgondorin n'a jamais entendu parler de ce Grantham Brakely mais il vous indiquera en revanche sur votre carte l'emplacement exact de la Gueule de la Panthère. Sur place, il y a l'épave de l'Emma May. Ce bateau est rempli de fantôme ^^ et le fantôme de l'Ancien Capitaine possède sur lui une petite clé : elle va vous permettre de libérer le cadavre de Grantham Brakely de ses chaînes. Pour vous remercier, Grantham Brakeley vous donnera une carte qui vous permettra de trouver son (modeste) trésor :



7 - BRUMA

Les deux faces de la pièce

Arnora Auria veut savoir où son mari, Jorundr, a mis l'or. Jorundr est en prison mais il refuse de vous parler ... il va falloir vous constituer prisonnier pour le convaincre ! Quand vous êtes prisonnier près de lui, il accepte de vous donner l'emplacement de son trésor à condition que vous tuez sa femme et que vous rameniez son amulette en preuve. Vous avez alors deux possibilités. Soit vous tuez Arnora mais attention car l'amulette qu'elle porte n'est pas la vraie. La vraie est dans un coffre près du lit (Arnora a la clé sur elle). Vous ramener cette amulette comme preuve de votre crime et il vous indique l'emplacement du trésor. Soit vous en parlez à Arnora, qui vous donne la clé du coffre contenant la vraie amulette et vous propose de partager le trésor. Arrivé sur place vous serez attendu par Tyrellius Logillus qui a tué Arnora. Vous aurez donc là aussi le trésor pour vous tout seul lol

Levée du voile

Tolgan, le héraut de la Comtesse de Bruma Nerina Carvain, vous informe que celle-ci veut vous rencontrer. Elle veut récupérer une relique Akaviri : la Pierre de Folie Draconienne. Cette pierre se trouve dans les Ruines de Colclair. Elle vous donne un journal 📖 qui contient les indications pour trouver la Piste du Serpent. C'est pas compliqué ^^ . Il vous faut aller jusqu'au Pic de Dragongriffe qui est déjà indiqué sur votre carte, ensuite continuez vers l'ouest grâce à votre boussole jusqu'à atteindre la statue de la Sentinelle, puis remonter vers le NORD jusqu'à l'entrée de la caverne de la Piste du Serpents. Voici le chemin pour vous rendre sur les lieux :



J'ai bien dis vers le nord et non pas vers le sud comme cela est écrit dans le journal akaviri !! Ouais, ça n'a même pas été corrigé avec les derniers patchs :-(mais bon vous avez la carte !

À l'entrée de la Piste du Serpent, vous trouverez le squelette du messager qui était chargé de donner les Ordres au Commandant Akaviri, Mishaxhi. Un fois dans Col Clair, il vous suffit d'aller tout au bout, vers les ruines de la Gueule du Serpent afin de trouver l'amulette. Mishaxhi vous attend dans le Venin du Serpent, il vous demande les Ordres. En lui donnant, vous "apaisez" les lieux et tous les soldats Akaviris disparaissent. Vous avez alors accès à l'amulette ^^

Les Akaviris sous le commandement de Mishaxhi ont tenté d'envahir Cyrodil par le nord. Mais Reman avait réussi à les repousser dans Col Clair. Malheureusement l'endroit s'est effondré, l'armée akaviroise ensevelie hante les lieux.

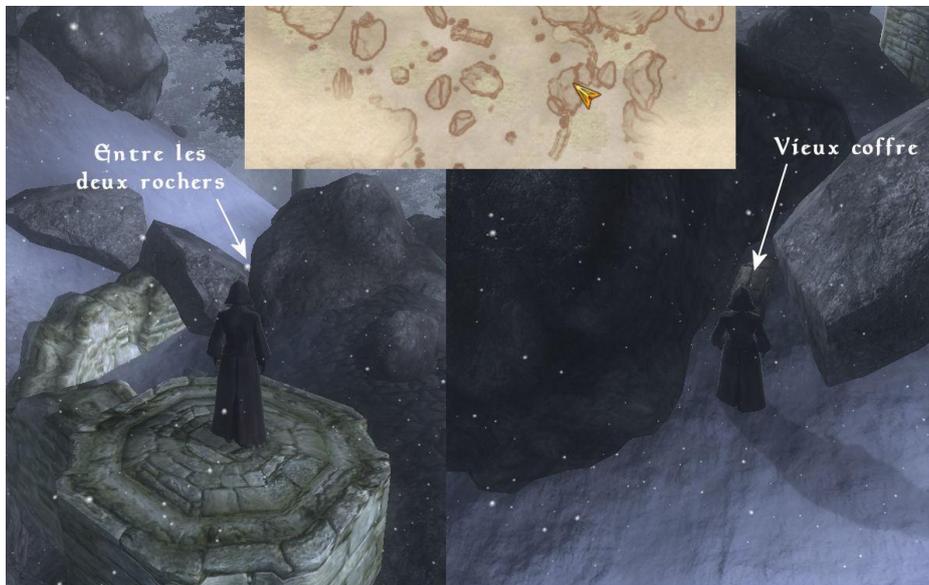
Par contre, en ressortant des ruines, vous avez la possibilité de récupérer un bel anneau ! Voici la marche à suivre car j'ai carrément galéré LOL. Tout d'abord, placez-vous face à l'entrée des Ruines, sur votre droite, vous verrez un petit étang gelé. Et si vous cherchez dans cet étang, vous verrez un tonneau gelé qui contient une note froissée et une clé rouillée à l'intérieur ^^



Ensuite, replacez-vous face aux ruines : sur votre gauche, il y a une petite tour en ruine. Allez y et regardez bien dans les hautes herbe au milieu de la tour : un petit coffre rouillé y est caché ! La clé (rouillée) va vous permettre d'ouvrir ce coffre (rouillé) et oohhh surprise ! Une vieille clé mais alors, un vieux coffre doit traîner dans le coin ^^



Repartez sur le chemin jusqu'à trouver une colonne au bord de la route. Placer vous comme sur le screenshot et vous trouverez le vieux coffre derrière les deux rochers ... Et il contient ô surprise une clé oubliée !



La clé oubliée ouvre ... le coffre oublié ! Et vous le trouverez pas loin de l'entrée de la Piste du Serpent, à l'ouest derrière les rochers.



ENFIN c'est fini, plus de chasse au trésor parce que vous l'avez trouvé : c'est un bien bel anneau ^^ . Vous pouvez enfin rentrer à Bruma apporter la relique akaviri à la comtesse et elle vous offrira l'Anneau Oeil-Vipère en récompense.

Après ça, le Courrier du Cheval Noir fera une édition spéciale : Découverte du Colclair !

Une confrérie trahie

Si vous faites un petit tour dans la maison de Bradon Lirrian à Bruma, vous y découvrirez Carius Runellius en train d'enquêter sur le meurtre de Bradon ! Il acceptera de vous expliquer l'affaire que si vous avez un minimum de 80 en affinité avec lui : Bradon Lirrian aurait été un vampire, et un chasseur de vampire DU nom de Raynil Dralas serait venu le tuer.

Évidemment, la femme de Brandon, Eirline, refuse d'accepter cette version : son mari n'a jamais été un vampire et elle veut que vous l'aidiez à faire toute la lumière sur ce meurtre (ok, il ne sortait que la nuit mais c'est parce qu'il travaillait de nuit !! Ça ne faisait pas de lui un vampire !). Olaf, le patron de la Taverne, accepte de vous aider (avec une bonne affinité lol) et vous donne la clé de la chambre de Raynil : vous y trouvez le journal de Gelebourne 📖 derrière la commode. Vous apprenez que les trois compères, Gelebourne, Raynil et Bradon, avaient trouvé un artefact dans une ruine ayléide. Cet artefact serait caché dans un coffre qui ne s'ouvre qu'avec leurs trois clés ! Raynil a donc tué ces comparses pour récupérer l'objet ! Il vous faut maintenant convaincre Carius : il vous donnera rendez-vous à la Taverne d'Olaf dans une heure. Il est attristé d'avoir commis une telle erreur et d'avoir fait confiance à Raynil ... Il vous demande de le trouver pour le mettre en prison ou le tuer ! Raynil Dralas est dans la Grotte de la Pierre Boréale, à l'ouest de Bruma. Il ne se laissera pas faire (paix à son âme ...). Seulement ... dans le coffre ... vous trouver une vieille amulette quelconque toute pourrie !!! Mais ne vous inquiétez pas ! Eirline y révélera ses vrais pouvoirs par une incantation : *"La Confrérie"* ^^ . Et à vous le Phylactère de Légèreté !!

8 - CAMPAMENT DU PONT DE CRÈTE

Ennuis avec les gobelins

Barthel Gernand, avec sa famille, est réfugié au Campement du Pont de Crète. Ils devaient s'installer à Cropsford mais ils étaient en plein milieu d'une guerre entre deux tribus de gobelins ! Mirisa les a sauvés. Elle vous explique que pour arrêter cette guerre, il y a deux possibilités. Soit vous allez à la Grotte du Bois Fendu pour tuer leur chaman. C'est la solution "bourrin-facile-fingers in ze nose" par excellence ^^ . Soit vous allez au Creux d'Écorchebois pour y récupérer le Totem. Ce totem sera en possession du Chef de Guerre Gobelin Main-Sanglante. C'est la solution la plus simple : lorsque vous arrivez dans la grotte, les gobelins s'entre-tuent alors faites vous discret ^^ et avancez doucement jusqu'à ce que vous trouviez un groupe de goblin occupé à s'entretuer (flèche verte de votre boussole). Attendez que l'un d'eux se sauve : c'est le chef de guerre ^^ . L'issue est la même quel que soit la solution choisie : Barthel est content ! Ils vont pouvoir retourner en toute sécurité à Cropsford. Il vous propose de repasser dans un mois les voir. Et si vous avez choisi de récupérer le Totem, Mirisa vous donne l'idée de le placer dans une autre tribu goblin !! AHAAAAH quelle farceuse cette Mirisa !!! Un mois plus tard vous trouverez un coffre de récompense dans la maison avec de l'or à l'intérieur ^^

9 - CHEYDINHAI

Corruption et Concurrence

Le Capitaine de la Garde de Cheydinhal, Ulrich Leland, ne cesse de distribuer de lourdes amendes pas vraiment justifiées aux habitants de la ville. On apprend par les villageois que Llevana Nedaren déteste Ulrich au plus haut point. Mais elle pense que le second du Capitaine, Garrus Darellium, serait avec le peuple et pourrait faire en sorte d'évincer Ulrich. Garrus Darellium est dans la Salle du Château. Il veut traduire Ulrich en justice mais il a besoin d'un témoin : il vous demande donc de convaincre Aldos Othran. Ce dernier a écopé de 6 amendes pour ivresse publique ... Mais sa maison a été saisie car il ne pouvait plus payer :-)

Aldos est toujours ivre et il traîne dans les rues de Cheydinhal. Vous pourrez le surprendre en train de chanter : "Vooole... vooole dans le ceeel... le braillard des falaises vole si haut... vooole..." MDR

Mais lorsqu'on va chercher Aldos, ce dernier veut vous montrer une chose qu'il possède chez lui. Mais il y a un garde à l'entrée qui vous empêche de passer, et il tue Aldos ! Llevana est furieuse, elle veut que vous lui ameniez Ulrich chez elle pour le tuer. Mais Garrus vous propose une autre solution moins violente. Vous avez donc deux possibilités. Soit vous allez chercher Ulrich et vous l'emmenez chez Llevana. Elle va le paralyser et laisser ses rats le dévorer ! Ensuite Garrus ne sera pas très content de la méthode. Garrus parlera de cette histoire au Comte ; il donne rendez vous à l'Auberge du Pont de Cheydinhal 2 heures plus tard. Comme il a été promu Capitaine de la Garde, la peine de prison de Llevana sera réduite et vous recevrez votre récompense en or. Soit vous utilisez la clé que vous a donnée Garrus pour fouiller la chambre d'Ulrich et trouver les preuves de sa corruption. Il y a effectivement une lettre suspecte 📖 . Garrus parlera de cette histoire au Comte ; il donne rendez vous à l'Auberge du Pont de Cheydinhal 2 heures plus tard. Il offre de l'or en récompense (le montant est évidemment plus élevé que celui de la première solution ^^).

Rencontre avec la mort

On apprend par les villageois que Tivela Lythandas recherche son mari disparu, Rythe. C'est un peintre célèbre qui pourtant n'a jamais quitté son atelier. En le fouillant, vous pourrez... entrer dans une des ses peintures !! Dans son tableau (c'est trop

beau, j'adore ^^), il vous explique son secret : il peint avec un pinceau magique. Or on lui a volé et le voleur a créé grâce à ce pinceau une horde de trolls ! Il faut se débarrasser des trolls et récupérer le pinceau : Rythe vous donne 6 bouteilles d'huile de térébenthine pour vous aider. Tuez tous les trolls tachetés et récupérez le pinceau sur le voleur mort. Rythe vous offrira un tablier d'adresse en récompense.



Après ça, le Courrier du Cheval Noir publiera une édition spéciale : Le meilleur peintre en sécurité !

10 - CHORROL

Champ du massacre

Valus Odiil demande de l'aide. Il veut que vous alliez aider ses fils, Antus et Rallus, à se débarrasser des gobelins qui envahissent sa ferme. Antus et Rallus vous attendent devant le Prieuré de Weynon. Une fois dans le champ de culture de la ferme, préparez vous : une horde de Gobelins arrivera ! Tuez-les et protégez les fils d'Odiil ! Valus Odiil vous donnera une Hache Glaçante en récompense.

Séparation à la naissance

Reynald Jemane aurait été vu à Cheydinhal par certains habitants de Chorrol mais ces derniers se plaignent : il ne les aurait pas reconnus ! Si vous parlez à Reynald Jemane, il vous explique qu'il n'a jamais mis les pieds là-bas et qu'un imposteur prend son identité ; il vous donne 50 po pour enquêter là-bas. À Cheydinhal, vous rencontrerez son frère... jumeau (!), Guilbert Jemane. Il est trop heureux d'avoir eu des nouvelles de son frère ! Retournez les voir un peu plus tard à Chorrol.

Héritage disparu

Guilbert et Reynald vous attendent à La Jument Grise. Guilbert veut que vous l'aidez à récupérer leur demeure familiale, Weatherleath. La maison a été envahie par des Trolls quand ils étaient petits et leurs parents n'ont pas survécu. Guilbert vous donne un indice vague sur l'emplacement de la maison, mais si vous demandez au forgeron de la Guilde des Guerriers, Sabine Laul, elle saura vous indiquer son emplacement sur votre carte. Il vous faut tuer les 3 ogres qui traînent autour de la maison. Après cela, retournez voir les jumeaux et amenez les chez eux, Guilbert vous offrira alors de l'or en récompense.

Les péchés du père

Fathis Ulès veut récupérer un objet qu'a volé le père des jumeaux Jemane. Vous le trouverez dans la Grotte de la Vallée de Rougegarde : c'est la Lame d'Honneur de Chorrol. Ensuite vous avez 2 possibilités. Soit vous la rendez à Fathis Ulès contre des pièces d'or (le montant est en fonction de votre niveau ^^) et les jumeaux se mettront en colère contre vous car vous n'aurez aucune preuve en accusant leur père de voleur.

D'ailleurs, vous pourrez la racheter à Fathis si vous voulez contre une somme bien évidemment supérieure à ce qu'il vous a donné ^^

Soit vous rendez la Lame de Chorrol à Laythe Wavrik, l'intendant du château, et il vous donnera l'Écusson de Chorrol en remerciement. Avec cette preuve, les jumeaux vont croire et vous donneront quatre grandes gemmes spirituelles pour vous remercier d'avoir sauvé l'honneur de leur famille !

Mais ... vous pouvez aussi garder l'épée LOL, ben vi c'est un objet unique : elle frappe aussi fort qu'une lame daédrique et elle pèse ZÉRO kilos !!! ... Cependant, elle ne peut pas être enchantée dommage ^^

Fouille de château

La Comtesse Valga veut récupérer son tableau volé.

Il faut interroger cinq personnes :

- Laythe Wavrick : Il dit qu'il trouve qu'Orgnolf boit de plus en plus.
- Orok gro-Ghoth : Il était dans le château toute la nuit. Il n'a vu ni Chanel, ni Orgnolf. Un jour, il a surpris Orgnolf en train de boire dans la tour ouest, et depuis qu'il l'a menacé d'en parler à la Comtesse, il pense qu'il ne boit plus.
- Bittneled Le Porteur de Malédiction : Il est resté dehors toute la nuit à faire sa ronde. Il a vu Chanel dans la tour Ouest.
- Orgnolf : Il est resté dans le château toute la nuit. Il s'est d'abord disputé avec un coursier qui a perdu son chargement d'alcool, puis il est allé dans sa chambre.
- Chanel : Elle est allée dans la cour du château, puis dans la salle à manger, puis elle est allée dormir dans sa chambre.

Maintenant il vous faut récolter des indices :

- Le premier est dans la tour ouest, c'est un tableau.
- Le deuxième est dans la chambre de Chanel, ce sont des ustensiles de peinture, dans son pupitre.
- Le troisième est des tâches de peinture sur la moquette de la salle à manger.

Chanel est la coupable, vous pouvez aller l'accuser.

Vous aurez ensuite deux choix. Soit vous accusez Chanel auprès de la comtesse, vous lui rendez son tableau : vous recevez alors une topaze imparfaite et de l'or. Soit vous n'accusez personne, la Comtesse, déçue, vous récompense en or pour vos efforts, et vous rendez la toile à Chanel qui vous offrira un tableau au bout de 3 semaines (le temps de le peindre). Votre journal se mettra à jour quand il sera terminé. Voici ce qu'il représente (on dirait la Garbardre, la maison qui est à vendre) :



Ombre sur Coupeterre

Vous rencontrerez Dar-Ma dans les rues de Chorrol : elle vous accueillera chaleureusement ^^ et vous parlera de sa mère, Seed-Neeus la commerçante du Négoce du Nord. Puis quelques jours plus tard, des rumeurs circuleront dans Chorrol : Dar-Ma a disparu ! Seed-Neeus vous explique que sa fille était partie à Coupeterre livrer de la marchandise et qu'elle n'est pas revenue ! Seed-Neeus vous conseille de trouver son cheval Fleur, car elle pense que Dar-Ma ne devrait pas être loin. Coupeterre est un village bien lugubre... et les habitants très peu accueillants ! Jiv Hiriél vous donnera rendez-vous chez lui à la tombée de la nuit, il vous expliquera que Dar-Ma a été enlevée pour être sacrifiée. Il vous explique aussi par où passer pour la sauver : par la trappe de l'Auberge. Après l'avoir délivrée, vous accompagnerez ensuite Dar-Ma jusqu'à chez elle, sa mère vous enseignera gratuitement un point de marchandage.

11 - CITE IMPERIALE

Concurrence hostile

Les commerçants, et particulièrement Jensine, vous parleront de Thoronir. Ce dernier vend des objets à des prix défiant toute concurrence. Lorsqu'on lui parle, on a la possibilité de 3 sujets :

- Si vous lui dites que ces marchandises sont un excellent choix, votre réputation avec lui augmentera de 10 points,
- Si vous le traitez de voleur, elle baissera de 20 points,
- Et enfin si vous lui demandez où il trouve tous ces objets, votre réputation ne bougera pas.

Attendez la fermeture de son magasin et suivez-le ! Il a un rendez-vous avec un homme louche, Agarmir ; c'est lui qui lui fournit ces marchandises. Il vous faudra attendre le lendemain vers 15/16h pour visiter la maison d'Agarmir : vous trouverez dans sa cave une preuve accablante : un livre, le Manifeste Macabre 📖 qui recense chaque tombe et chaque objet, ainsi qu'une pelle souillée de terre. Allez montrer ce livre à Thoronir, il sera stupéfait mais il vous demande d'autres preuves. Rendez vous alors au cimetière, vous trouvez Agarmir dans le Mausolée de la Famille Trentius. Tuez-les, lui et son complice, et ramenez la pelle d'Agarmir. Allez montrer toutes ces preuves à Thoronir et à Jensine. Thoronir vous offrira la Bague Prisonnier du temps et Jensine offre de l'or en récompense.

L'origine du prince gris

Agronak gro-Malog se fait appeler le Prince Gris. Il est le Grand Champion de l'Arène Impériale. Or il estime avoir un rang "haut placé". Il veut que l'on retrouve les preuves de son droit de naissance. Il vous demande de partir à Crowhaven (il donne la clé du fort). Là-bas, le Seigneur Lovidicus vous attaque ... tuez le ! Vous récupérez son journal intime 📖 dans lequel il est expliqué que le Seigneur est un vampire ... Agronak gro-Malog n'est pas trop fier de ses origines et est même très déçu mais il vous enseigne tout de même un pouvoir qui vous donne une fortification permanente de +3 à Parade, Lame et Athlétisme.

On trouve même une lettre que Lovidicus n'a apparemment pas pu envoyer à sa femme : *Lorsque vous m'avez rejeté, j'ai eu le cœur brisé. Dites-moi comment faire pour gagner votre cœur. Je suis prêt à tuer des trolls, à marcher sur des épines et à jeuner pendant une semaine. Ne me rejetez pas, je vous en prie. Je vous aime de tout mon cœur.*

Un voyage inattendu

Si vous allez dormir sur le Flotteur Bouffi, vous vous réveillerez en pleine mer !! Vous trouvez Graman gro-Marad qui vous explique qu'ils ont été pris en otage, lui et le tenancier Ormil, par des pirates (Les Pillards de l'Eau Noire). Tuez tous les pirates (surtout Selene leur chef qui possède une belle épée ^^) et libérez Ormil. Vous recevrez de l'or en récompense.

Corruption impériale

Vous apprenez par Ruslan ou Luronk qu'un garde corrompu sévit à la Cité Impériale. Jenseine vous en dira plus uniquement si vous avez au minimum 70 de réputation avec elle. C'est Audens Avidius qui corrompt les marchands. Le Capitaine Itius Haym acceptera de vous aider à condition que vous lui trouviez deux personnes qui acceptent de témoigner.

*Servatus Quintilius nouvellement nommé n'aura pas les c*** pour vous aider : il tient à son poste le couard LOL,*

Pour info, vous aurez affaire à Hieronymus Lex si vous ne l'avait pas encore muté à Anvil lors d'une quête de la Guilde des Voleurs ^^.

Vous devrez avoir une affinité à 70 auprès de Ruslan et Luronk pour qu'ils acceptent de témoigner. Si vous le voulez, vous pouvez suivre Itius Haym ! Attention, la filature est longue ZzzZZZZzzzzzz. Et Itius fini par arrêter Audens et le conduit en prison ... Ce dernier jure de trouver le coupable et de se venger ! Effectivement, au cours du jeu, vous le verrez foncer sur vous, en civil ... il se sera échappé de prison pour vous tuer ! Ainsi il n'y a pas de lieux précis ... il vous tuera quand il vous trouvera !

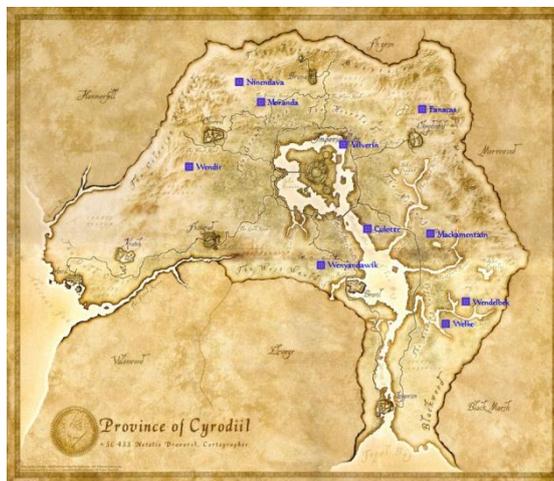
En fait cette quête est une quête de persuasion : à vous d'orienter les faits et gestes des PNJ et ensuite libre à vous de continuer de votre côté où d'espionner ces PNJ et voir comment votre action a modifié leur journée jusqu'à l'arrestation de Audens ^^ Le déroulement de la quête se fera même en votre absence :-)

Le collectionneur

Umbanaco possède un manoir sur la Place Talos de la Cité Impériale. C'est un grand collectionneur d'artéfacts ayléides rarissimes ! Si vous lui apportez une statue ayléide, il aura du travail pour vous ^^ . Voici à quoi ressemble une statue ayléide :



Vous devez apporter cette première statue à Jollring, son intendant. Umbanaco vous achètera cette statue 500 po (au lieu de 250, sa valeur initiale). Ensuite, il vous demandera de lui apporter les 10 statues qui existent ! Bien sûr, il ne vous donne pas l'emplacement de celles-ci HAHAAA (du moins pour l'instant). Vous trouverez des statues dans les ruines suivantes : Culotte :-), Fanacas, Ninendava, Mackamentain, Moranda, Vilverin, Welke, Wendelbek, Wendir, Wenyandawik. Et pour plus de facilité, voici où elles se situent :



Ceci dit, lorsque vous lui apportez une deuxième statue, il vous parle des ruines de Moranda, Mackamentain, Wenyandawik, Ninendava et Fanacas (ouf !). À la dernière statue, il vous offre un bonus de 5 000 po.

Rien que vous puissiez posséder

Lorsque vous lui apportez une troisième statue ayléide, Umbanaco vous parle d'un autre artefact, une plaque. Elle serait dans un "Grand Sanctuaire". Le nouveau nom de cette ruine est Malada : vous le découvrez en lisant le livre intitulé "Purification de sanctuaire" 📖 que vous pouvez acheter à la librairie de la Cité ^^ . En sortant des ruines, vous serez attendu par Claude Maric qui vous demande de lui donner cette plaque ... Soit vous lui obéissez gentiment et vous ne pourrez pas faire la dernière quête proposée par Umbanaco, soit vous le tuez ! En fait, Umbanaco a aussi engagé ce bandit pour qu'il lui rapporte aussi la plaque ! Rapportez à Umbanaco votre belle plaque et il vous récompensera en or !

Le secret des Ayléides

Umbanaco vous demande un dernier artefact ayléide : la Couronne de Nenalata. C'est Herminia Canna qui la possède (sa maison est dans les Jardins Elfiques de la Cité Impériale). Umbanaco vous donne 1 000 po pour que vous puissiez l'acheter. Évidemment, Herminia refuse de vous la vendre, et ce pour tout l'or du monde. Elle vous explique que cette couronne possède des pouvoirs maléfiques et elle soupçonne Umbanaco de vouloir s'en servir ! Elle vous propose de trouver une autre couronne ayléide, celle de Lindai. D'après elle, Umbanaco ne fera pas de différence entre les deux ! Vous avez donc le choix entre voler la couronne ayléide de Nenalata chez Herminia (dans un tonneau ayléide à l'étage de sa maison) ou aller récupérer la fausse couronne ayléide de Lindai.

Si vous donnez à Umbanaco la couronne de Nenalata, il vous donnera rendez-vous trois jours plus tard près des ruines de Nenalata car il veut que vous l'escortiez jusqu'au trône. Je vous conseille vivement de vider les ruines des créatures pour qu'Umbanaco puisse les traverser sans encombres ^^ . Ensuite, il utilisera la plaque pour ouvrir la salle du trône, puis s'assoira sur le trône avec la couronne sur sa tête : il se transformera en Roi Ayléide Maléfique ! Herminia avait raison ! Tuez le, lui et son armée de mort vivant (attention c'est assez chaud) : vous récupérez sur lui le bâton de Nenalata.

Si vous lui donnez en revanche la couronne de Lindai, il n'y verra que du feu (tu parles d'un collectionneur spécialiste des Ayléides LOL) ! Tout se produira de la même manière : escorte dans les ruines de Nenalata puis ouverture de la salle du trône et enfin, il tentera là aussi de se transformer en Roi Maléfique ... sauf que, là, c'est pas la bonne couronne et il mourra ! Par contre, l'armée des morts vivants sera bel et bien au rendez-vous MDR

Aucune récompense dans cette quête quelqu'en soit l'issue... vous pourrez juste récupérer tous les trésors des ruines :-)

12 - COLONIE DE WEYE

À la pêche

Helwin Mérowald a besoin de 12 écailles de poisson carnassier de Rumare. Suivez les flèches vertes ! Helwyn vous donnera un bel anneau en récompense : Joyau de Rumare.

Un vénérable millésime

Nerussa tient l'Auberge de Wawnet. Elle vous parle de sa collection de vins et vous demande 6 bouteilles du Vin du Fléau des Ombres. On trouve ses bouteilles dans les forts. Vous recevrez 1 000 po pour les 6 bouteilles. Puis elle vous donnera 100 po par bouteille supplémentaire. Vous les trouverez dans les forts suivants : Ironie, Carmala, Aurus, Dirich, Grief, Valstarus, Magia et Scinia entre autres ^^

13 - FAREGYL

Le faucheur de pommes de terre

S'jirra est à l'auberge Faregyl. Elle vous explique qu'on lui a volé ses grosses pommes de terre ! Elle en a besoin pour fabriquer son Pain Patate :-). Effectivement, un peu plus loin, vous voyez un ogre courir ; tuez-le et vous récupérez les belles grosses pommes de terre. S'jirra vous offrira 5 Pains Patates en récompense. Ensuite vous pourrez lui en acheter pour 25 po la pièce.

14 - FERME DE SHETCOMBE

L'englouti

La ferme de Shetcombe se situe au nord est de Kvatch. En y rentrant vous déclencherez cette quête : le propriétaire Slythe Seringi a disparu. Vous trouverez la page 1 de son journal 📖 sur la table : il est parti dans la Caverne de Gré faire des offrandes à l'Englouti. Dans la caverne, vous trouverez les pages 2 📖 et 3 📖 du journal. Effectivement vous trouvez ce

pauvre homme mort, près de lui il y a un petit sac avec des pierres précieuses et un peu d'or ; l'Englouti est un astronach du vide. Rien de spécial pour cette quête, pas de récompense, vous pouvez juste vider les coffres de la caverne ^^

15 - FOLIE DE HARM

Vengeance servie froide

Corrick Northwode veut venger le mort de sa femme, Kayleen : pendant qu'il était parti réapprovisionner la ferme, des gobelins sont venus la tuer. Il vous demande de vous rendre à la Mine Épuisée pour tous les tuer et récupérer le collier de jade de sa femme. Il vous offre 6 diamants parfaits en récompense.

16 - LEYAWIIN

Les larmes du sauveur

S'Drassa, de la guilde des mages, vous demande de lui rapporter des Larmes de Garridan pour sa collection : il vous paiera 200 po par Larmes. Il vous faut d'abord vous renseigner auprès de Julienne Fanis de l'Université Arcane : elle vous parle d'un livre intitulé "*La chute du chevalier*". Vous trouverez ce livre à La Première Édition dans le Quartier du Marché. Ce livre vous indique l'emplacement de la Clairière de Givrefeu et vous explique qu'il vous faut du sel de givre raffiné pour entrer ... Ça tombe bien, Julienne Fanis en vend ^^ . Avant d'y aller, retourner voir S'Drassa : il vous donnera 5 Philtres de Forstward qui vous donneront une résistance au froid de 100% pendant 45 s ! Cela vous évitera de mourir de froid ^^ . Là bas, débarrassez-vous du Seigneur Astronach. Ensuite, vous trouverez 5 Larmes dispersées par terre au niveau du sol givré : c'est long et ch... à trouver d'autant plus que cette magie de glace vous fait vite descendre votre vie si vous n'êtes pas allé chercher les Philtres ! Les Larmes sont des sortes de petits cailloux bleus en forme de goutte d'eau. Pour vous aider, voici à quoi ça ressemble :



S'Drassa vous remerciera et vous paiera trèèèèè généreusement pour lui en avoir ramené 5 !

Ceux que les dieux ennüent

Rosentia Gallenus est dans sa maison, bien embarrassée ! Elle a acheté un bâton daédrique ... qui fait apparaître en permanence 4 gobelins MDR : elle ne peut ni se débarrasser du bâton, ni le vendre, ni tuer les gobelins qui réapparaissent aussitôt !

Ce bâton s'appelle le Bâton du Grand Gobelin : c'est un artefact de Shéogorath :-) et ce dieu farceur aime jouer avec les nerfs des mortels MDR

Elle vous demande de trouver de l'aide auprès de son amie Alves Uvenim, de la guilde des mages de Leyawiin. Alves vous expliquera que les deux seuls moyens de se débarrasser du bâton est de le donner à une personne qui l'accepte de plein gré ou de le remettre à sa place, là où il a été trouvé, sur l'autel de Shéogorath dans la Grotte de Brassenoire ... Retournez voir Rosentia et vous voilà loti de quatre grands gobelins puants LOL. Il vous suffit de poser le bâton près l'autel dans la Grotte de Brassenoire. Rosentia vous offrira l'Anneau d'Éilodon en récompense.

17 - ROCTESSON

La saison des ours

Roctesson se situe à l'ouest du sanctuaire daédrique de Meridia. Thorley Aethelred est le propriétaire de la ferme : il a de gros problème avec les ours du Weald Occidental qui déciment son troupeau de mouton. Il vous demande de lui ramener 6 crocs

d'ours du weald occidental. Attention car elles sont coriaces ces bestioles ! Il vous offre un livre qui vous enseignera un point dans une compétence ... Eh oui la récompense étant aléatoire, je ne peux vous donner le titre du livre ^^

18 - SKINGRAD

A la recherche de vos racines

Pour déclencher cette quête, il suffit de récupérer une Nirnroot quelque part. Voici un screenshot de cette jolie plante :



Ensuite, on vous dit d'aller voir un alchimiste qui pourra vous renseigner sur la nature de cette plante étrange (n'importe quel alchimiste du jeu fait l'affaire). L'alchimiste vous dit qu'il n'a jamais rien vu de semblable, mais il connaît l'un de ses confrères qui est spécialisé dans les plantes et racines rares. Cet alchimiste s'appelle Sinderion, il habite à Skingrad, dans la cave de l'auberge du Weald occidental. Sinderion vous explique qu'un aventurier lui a fourni un livre permettant de préparer une recette à base de Nirnroot, pour créer un élixir d'exploration. Puis il vous demande de lui rapporter 10 Nirnroots pour commencer, et vous indique sur votre carte le Taillis d'Ombrefeuille comme point où en trouver (il y en a 3 là bas) ; il vous donne aussi une missive qui vous en apprendra plus sur la plante 📧. Une fois les 10 Nirnroots trouvées, il lui faut 24h pour préparer l'élixir, il vous en donne un exemplaire gratuit et accepte de vous en vendre d'autre ; voici ces caractéristiques :

Faible élixir d'exploration :

- Fortification de santé +20 / 300sec
- Vision nocturne 300 sec

Ensuite, il demande 20 Nirnroots pour créer une version modérée de l'élixir, comme pour la première version il lui faut 24h pour la préparer et il donne un exemplaire gratuit ; mais accepte d'en vendre d'autre :

Élixir d'exploration modéré :

- Fortification de santé +20 / 300 sec
- Vision nocturne 300 sec
- Fortification de fatigue +20 : 300 sec

Cette fois ça devient plus corsé, il veut 30 nirnroots pour la version puissante de l'élixir, ça peut paraître rébarbatif et inintéressant, mais détrompez vous celui-ci est assez intéressant (pareil 24h d'attente, 1 seul exemplaire, le reste en vente) :

Puissant élixir d'exploration :

- Fortification de santé +20 / 300 sec
- Vision nocturne 300 sec
- Fortification de fatigue +20 : 300 sec
- Fortification de lame +5 : 300 sec
- Fortification d'armure lourde +5 : 300 sec
- Fortification de destruction +5 : 300 sec
- Fortification de guérison +5 : 300 sec
- Fortification de discrétion +5 : 300 sec

Pour finir, il demande 40 Nirnroots pour la version ultime de l'élixir, qui en vaut définitivement la peine (toujours 24h à attendre, 1 exemplaire gratuit, et le reste à vendre) :

Grand élixir d'exploration :

- Fortification de santé +20 / 300 sec
- Vision nocturne 300 sec
- Fortification de fatigue +20 : 300 sec
- Fortification de lame +10 : 300 sec
- Fortification d'armure lourde +10 : 300 sec
- Fortification de destruction +10 : 300 sec
- Fortification de guérison +10 : 300 sec
- Fortification de discrétion +10 : 300 sec

Cette quête est enfin terminée, mais pas tout à fait, il existe environ 150 Nirmroots dans tout Cyrodiil, et Sinderion en voudrait plus pour approfondir ses recherches ; il vous propose donc de vous racheter toutes celles que vous trouverez par lots de 10 Nirmroots pour 50 po.

Paranoïa

Glarthir vous accostera de lui même pour vous donner rendez-vous derrière la cathédrale à minuit. Il est persuadé d'être sans arrêt suivi et vous demandera d'enquêter pour lui. Il vous demande de surveiller en premier Bernadette Peneles. Plus tard, Dion, Capitaine de la Garde, vous met en garde contre Glarthir : il pense que c'est un fou qui peut être dangereux. Voici ce que Bernadette fait de ses journées : le matin, elle va prier à la chapelle, puis part travailler dans les vignes (on remarque que lorsqu'elle sort de la chapelle, Glarthir n'est pas loin). Après une courte pause le midi pour manger, elle repart travailler dans le petit champ derrière chez elle. Si on la questionne sur Glarthir (il faut avoir une bonne affinité avec elle), elle explique qu'au contraire, c'est elle qui se sent espionnée par Glarthir (tous les matins à la chapelle). Le soir, vous direz à Glarthir qu'elle ne l'espionne pas du tout, ça ne va pas tant le rassurer que ça. Il vous offre 150 po en remerciement. Ensuite, il a des doutes sur Tortius Sextius. Tortius Sextius a la vie belle : il travaille le matin au Château de Skingrad et l'après midi, il se promène à cheval, rien de suspect donc ... Là aussi Glarthir sera surpris. Il offre à nouveau 150 po en récompense. Enfin, il vous demandera d'espionner le "chef", Davide Surilie. Davide Surilie travaille toute la journée dans ses vignes, avec une pause le midi chez lui. Là, lorsqu'on explique à Glarthir que lui non plus ne l'espionne pas, il se met en colère et vous attaque !

Si vous dites à Glarthir qu'il a raison et que toutes les personnes le surveillent, il vous donnera une note où il écrit qu'il faut toutes les tuer. Ainsi, soit vous le faites et vous recevrez beaucoup d'or en récompense, soit vous le dénoncez à un garde !

Si vous lui dites que seul le "chef" David Surilie le surveille, il vous demandera de ne tuer que lui et vous recevrez aussi de l'or en récompense !

Cependant vous pouvez aussi tout simplement le dénoncer à un garde qui ira lui même le tuer ! Vous recevrez de l'or en récompense de la part du garde ^^

Vous pouvez aussi refuser 3 fois de suite sa proposition et il vous attaquera ! A vous sa maison gratos ^^

La cache de Rosépine

Attention ! Cette quête n'est accessible que si vous possédez le Manoir de Rosépine ! Pour savoir comment l'acheter, allez faire un tour sur la page des maisons ^^

Si vous fouillez bien la chambre, vous trouverez un parchemin au dessus de la cage d'escalier ... Un parchemin vieux de 200 ans !!! Bonjour la poussière ... Et comme c'est pas si simple à trouver, voici deux ti screenshots :



Ce parchemin est une lettre 📜 qui vous indique l'emplacement d'un trésor ... Vous n'avez rien compris à l'énigme ?? Alors allez fouiller le plafond de la cave ;-)

19 - TERREGRISE

Raid sur Terregrise

Vous trouvez Lereux Callidus à l'extérieur de Leyawiin près des Écuries des Cinq Cavaliers. Il vous demande de mettre fin au trafic de Skouma de la Colonie de Terregrise. Il veut que vous lui rapportiez l'anneau de Kylius Lonavo, le chef des contrebandiers. Il vous donnera de l'or en récompense.

20 - WHITEMOND

Quand le vœu est brisé

Maeva la Plantureuse vous explique que son mari Bjalfi le Méprisable est parti à Fort Mèche avec un héritage auquel elle tient beaucoup : Briseroc. Elle vous demande de lui ramener cette masse. Fort Mèche est tout près de Whitemond mais Bjalfi ne se laissera pas faire lol. Maeva vous offrira de l'or en récompense.

CYRODIL

1 Les Chevaliers des Neufs	Page 110
2 - Les mods complémentaires	Page 116

L'ORDRE DES CHEVALIERS DES NEUF

Saint Pélinal est le Divin Croisé légendaire, celui qui a combattu Umaril le Dépouillé, dernier roi-sorcier des Ayléides. Voici la petite histoire :

A la première ère, Alessia, la Reine Esclave, décida de soulever le peuple humain contre le joug des Ayléides (ou Elfes Sauvages). Elle fit appel à son compagnon Pélinal Blancserpent et aux Dieux. Ces derniers façonnèrent les Reliques du Croisé pour permettre à Pélinal de combattre Umaril presque invincible. Et il y parvint dans la Tour d'Or blanc lors d'un duel singulier. Les hommes sont enfin libres et Alessia devient la première "empereur" de Cyrodiil. Aujourd'hui la Tour d'Or blanc est au centre de la Cité Impériale et abrite le Palais Impérial.

Elle créa ensuite le Culte des Huits Divins. Les Huits Divins sont Akatosh, Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr et Zénithar. Beaucoup plus tard, lors de la troisième ère, s'ajoute un neuvième Divin, Talos, la manifestation divine de Timber Septim, le plus grand empereur de Cyrodiil. Aujourd'hui, on parle donc du Culte des Neufs.

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 attiré 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.
- Julianos, 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, 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.

A la mort d'Alessia, son âme fut capturée dans la gemme de l'Amulette des Rois. Et à la mort de Pélinal, les huit Reliques furent éparpillées dans le monde.

Le problème est que Umaril était quasi invincible car semi-ayléide et semi-daédra grâce à la bénédiction de Méridia ... Ainsi bien que son enveloppe charnelle ait été vaincue, son esprit s'est réfugié dans les Plans d'Oblivion et Pélinal prophétisa son retour car il savait qu'il reviendrait se venger des Dieux !

C'est pourquoi, l'Ordre des Chevaliers des Neufs fut fondé par Amiel Lannus au début de la troisième ère dans le but de retrouver les légendaires Reliques du Croisé afin de se préparer au retour d'Umaril le Dépouillé. Le problème est que les Chevaliers des Neufs ont été dissout 20 ans plus tard puis une guerre a éclaté ...

Votre rôle sera donc de partir à la recherche de ces Reliques car Umaril est de retour et Cyrodiil a besoin de vous pour que la race des hommes se perpétue ...

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les dix commandements des Neuf Divins 
- Les Chevaliers des Neuf 
- La Chanson de Pélinal, volumes 1 à 8 
- Shezarr et les Divins 
- L'Adaba-a 

1 - Pèlerinage

A Anvil, vous apprenez une rumeur terrifiante : quelqu'un a tué tous les prêtres de la chapelle de Dibella ! Le carnage est impressionnant, il y a du sang partout ! L'assassin a inscrit des lettres runiques autour de l'autel avec le sang des victimes ... Vous apprenez qu'un prophète traîne autour de la chapelle. Et voici ce qu'il prêche :-)

Écoutez-moi, peuple de Cyrodiil ! Veillez bien sur la chapelle de Dibella. Regardez les visages des morts, car tel est votre avenir. Le mal est de retour et les Neuf ont besoin d'un champion ! N'y a-t-il personne pour représenter les Neuf ? Les enfants de Mara crient vengeance depuis leurs sépultures ! Combien d'autres devront tomber sous les coups d'Umaril ?

JE SUIS CYRODIIL, VIENS, a-t-il dit, le vieux Réman, né de la terre qui EST Al-Esh. Et pourtant, il dédaigne le pays, à présent ! Repentez-vous ! Je le redis, REPENTEZ-VOUS ! Le sang des compagnons massacrés de Dibella crie vengeance. Vengeance ! Qui fera sienne cette croisade ? Amour et compassion ! Vous croyez que je suis fou ? Et qui sera le prochain à tomber sous les coups de la vengeance sanglante d'Umaril ?

Les Huit et l'Unique ont besoin d'un champion, d'un Divin Croisé ressuscité. Pélinal Blancserpent avait anéanti les ennemis des hommes et des dieux. Qui va revendiquer ses reliques et combattre pour la vraie foi ? Il y a des maîtres de la connaissance parmi vous, mais vous avez la tête si lourde de savoir que vous n'êtes plus capables de lever les yeux vers le ciel afin d'y voir les vérités qui y sont inscrites ! Il fut découpé en huit, Pélinal, brave parmi les hommes. Mais, bien que taillé en pièces, il nous a mis en garde ! Écoutez-le !

Umaril est de retour, comme la tête de Pélinal l'avait prédit au Taureau de Kyne dans les anciens temps de Cyrodiil. Qui suivra la route du pèlerin, sur la trace des chevaliers du passé ? La marée de sang ne fait que monter ! Personne ne désire donc endosser cette croisade ? Personne n'est prêt à fouler la Voie du Pèlerin ? Oh malheureuse Tamriel ! Où donc est le Divin Croisé qui te sauvera, en ces jours de mesquines querelles et d'hommes indignes ?

Umaril... oui, vos enfants connaissent ce nom si vous l'ignorez. Le redoutable châtelain de la légende terrifiante. Pensiez-vous que c'était un mythe ? Qu'il était mort ? N'avez-vous pas entendu l'Abadal-a ? Pélinal nous l'a dit : "Prenez garde, Morihaus, prenez garde ! Prévoyant la mort, je sais que mon ennemi est toujours vivant. Quelle amère vérité à emporter dans la tombe... Que ne suis-je mort en croyant à la victoire. Bien qu'il fût rejeté au-delà des portes des ténèbres, il reviendra. Soyez vigilants ! Je ne peux plus protéger les hommes du châtimement d'Umaril." Ainsi parla Pélinal à l'heure de sa mort.

Le Dépouillé est venu quand les portes ont été fracturées ! Sa malveillance insigne résistera aux armes, sauf à celles de son ancien ennemi, le Blanc Serpent !

La porte ouverte ne regarde point qui la franchit. Notre ancien ennemi est revenu de la nuit des temps, pour exercer sa vengeance sur les dieux. Les dieux, les Huit Serviteurs de Saint Pélinal quand il terrassa Umaril le Dépouillé...

N'y a-t-il donc personne pour entendre les mises en garde ? Personne pour voir que la Roue est en train de se briser ? Les Huit et l'Unique accordent leur faveur aux vertueux ! Mais il n'en reste plus guère ! Le voleur a trouvé la serrure inviolable ! Le guerrier a rencontré l'ennemi invincible ! Le magicien, l'incantation qu'il ne peut prononcer ! Voici véritablement l'ère du Serpent et du néant qui l'accompagne ! Les gardiens sont tombés et il ne reste plus personne pour veiller sur ceux dont ils avaient la charge. Les cieux sont à présent sous la coupe des Princes du Chaos !

Et Talos dit à Arctus, "Unissons-nous pour renforcer ce trône, ce pays, ce peuple. Qu'ils soient glorieux sous les cieux !" Ne ferez-vous point de même, enfants de Cyrodiil ? Non, je le vois clairement ! Vous avez regardé ailleurs quand les feux scintillaient. À présent vous vous sentez perdus parce qu'ils sont éteints ! Seule la mort attend Tamriel ! La mort et l'oubli !

"Tout acte n'est qu'une puce dérisoire dans le pelage du loup du néant." Ce sont ces hérésies qui vous font tomber en disgrâce ! Honte à vous, peuple de Cyrodiil, et honte aux enfants que vous jetez volontairement dans la gueule de la destruction !

Le sentez-vous, peuple de Cyrodiil ? La gemme rouge est tout près ! La Grande Âme parle ! Al-Esh est proche ! Mère de l'Empire ! Elle pleure pour ceux qui sont tombés pour Cyrod et pour tous ses enfants qui trouvent en elle leur foyer, car vraiment, elle est notre mère à tous ! La Reine des Étoiles vous le demande à tous : où sont ses descendants ? Où sont les braves qui marcheront dans ses pas ? Sur quel sang le dragon exerce-t-il son ascendant ? Alessia ! Réman ! Talos ! Ils appellent à grands cris le sang pareil au leur pour ranimer le pacte du dragon ! Prenez vos couteaux ! N'y a-t-il donc personne pour entendre les mises en garde ? Personne pour voir que la Roue est en train de se briser ?

Vous vous penchez sur les parchemins poussiéreux de la connaissance. Vous étudiez les généalogies et les lignées. Cherchez-vous la vérité dans le sang ? Il en contient en effet une certaine, mais pas celle que vous croyez ! La vérité est inscrite dans le sang des innocents, ici, dans la Chapelle de l'Amour ! Savez-vous lire les runes ? "As oiobala Umarile, Ehlkada racuvar" ! Une malédiction pour tous ceux qui ont des yeux pour voir et des oreilles pour entendre ! Y a-t-il encore quelqu'un parmi vous qui comprenne la langue ancienne ? "Par le pouvoir éternel d'Umaril, les dieux mortels seront jetés à terre."

Qui égalera les exploits de messire Amiel et de ses compagnons, qui terrassèrent le dragon d'Elenglynn afin de reprendre la Cuirasse du Croisé ?

Impressionnant non ? Bref, il vous suffit de lui parler ... Il est affolé : Saint Pélinal avait prophétisé le retour d'Umaril et le voilà aujourd'hui ! Il vous explique que le seul moyen de le vaincre à nouveau est de retrouver les Reliques du Croisé ayant appartenu à Pélinal. Cependant, avant cela, il vous faut l'accord des Neuf Divins. Il vous demande si vous êtes méritant ... Évidemment que non, vous vous moquez de la gloire ! Il vous conseille alors de faire un pèlerinage auprès des neuf Autels. Il vous donne une carte pour les trouver ^^



Il est fort probable que vous rencontriez Messire Roderic et son écuyer Lathon sur la route de Bravil : Messire Roderic fait le même pèlerinage que vous et va prier à l'Autel de Zénithar ^^ vous le retrouverez plus tard au cours du jeu :-)

2 - Sanctuaire des croisés

Après avoir prié sur les neufs sanctuaires, une vision vous vient : vous voilà dans le ciel (admirez la superbe vue ^^) face à face avec Pélinal Blancserpent Le Divin Croisé ! Il ne sait pas où sont ses Reliques mais il vous aide en vous orientant vers son sanctuaire à Vanua. Sur place, vous trouvez le squelette de Messire Amiel, le fondateur de l'Ordre des Neuf. Prenez tout sur lui : sa bague, sa clé et son journal 📖 : il parle du Heaume du Croisé ... il devrait être dans le coin ^^ : il faut passer par les Catacombes pour accéder au Heaume.

En effet, Pélinal fut enterré avec son Heaume dans son sanctuaire.

Le fait de lire le journal, une quête s'enclenche "Prieuré des Neuf", où Messire Amiel y a placé la Cuirasse du Croisé : vous irez après avoir trouvé le Heaume ^^

3 - Prieuré des Neufs (début)

Maintenant que vous avez le Heaume, direction votre futur QG pour récupérer la Cuirasse ^^ . Là bas, dans la maison, vous remarquez l'emblème des Chevaliers des Neuf par terre : vous pouvez utiliser la bague pour ouvrir le passage secret qui vous mènera à la Crypte ^^ . Le fantôme d'Amiel est là et vous accueille : pour être digne de porter la Cuirasse du Croisé, vous devrez combattre les 8 Chevaliers fantômes présents !

La Cuirasse du Croisé avait été trouvée par les Messires Amiel, Torolf et Caius dans la tanière du Dragon d'Elynglenn. C'est Messire Amiel qui la porta avant de la caché dans le Prieuré des Neuf peu de temps avant sa mort.

Tous ces fantômes sont les anciens membres de l'Ordre des Chevaliers avant qu'il ne soit dissout. En leur parlant, vous en apprenez beaucoup et sur eux, et sur les Reliques du Croisé.

Messire Casimir vous parle des Gantelets du Croisé ce qui déclenche la quête "La Pitié de Stendarr". Il vous explique qu'il avait trouvé les gants et qu'il les portait. Mais son arrogance va lui coûter cher : alors qu'un mendiant lui demandait l'aumône à la Chapelle de Stendarr à Chorrol, il a vu rouge et l'a tué ! Ça n'a pas plus à Stendarr : non seulement il a perdu les gants qui sont tombés net, mais en plus il n'a jamais pu les ramasser tellement ils étaient devenus très lourds. Depuis lui et ses descendants supportent une malédiction étrange où la fatigue est telle qu'ils finissent par mourir.

Messire Henrik vous dit qu'il a trouvé et bien caché le Bouclier du Croisé à Fort Bulwark. Il vous explique que cette relique est celle de Julianos, Dieu de la Sagesse et de la Logique. La quête "Sagesse de Temps" s'enclenche ^^

Messires Torolf, Gregory et Amiel ne vous disent rien de particulier.

Messire Caius vous dit qu'il est responsable de la trahison de Messire Berich ...

Messire Juncan vous dit d'aller voir Kynareth dans son sanctuaire afin qu'elle vous remette les Bottes du Croisé si elle vous en juge digne : cela déclenche la quête "Fureur de la Nature".

Messire Ralvas a passé sa vie à tenter de récupérer la Masse du Croisé (il en est mort d'ailleurs). Il vous explique que elle est à la Chapelle de Zénithar, à Leyawiin : en priant sur la tombe de Saint Kaladas, on peut récupérer les Bottes mais il faut "marcher dans la foi" ... Mais si vous l'interrogez sur Zénithar, retenez bien ce qu'il vous explique : *"Des Divins initiaux, on considère que Zénithar est le plus proche du royaume mortel. Selon certaines légendes, Zénithar entretient des liens étroits avec Kynareth, ce que tendent à conforter les interactions entre les royaumes des deux dieux. Les artisans voués à Zénithar sont*

capables de créer et de tirer profit des matériaux fournis par le monde naturel de Kynareth. Tous deux oeuvrent en harmonie, le monde naturel répondant aux besoins des artisans. Nul ne saurait vénérer Zénithar sans reconnaître le pouvoir de Kynareth." C'est pourtant clair ^^ : la quête "Le Chemin du Juste" s'enclenche alors ^^

Après leur avoir parlé, vous en apprenez un tout petit peu sur un certain Messire Berich qui aurait trahi l'Ordre. C'est vrai que normalement, l'Ordre est composé de Neuf Chevaliers représentant les Neufs Divins mais le fantôme de Berich n'est pas là ...

4 - Fureur de la nature

Cette quête va vous permettre de récupérer les Bottes du Croisé créées par Kynareth. Elle est la Déesse de l'Air ; c'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. Vous devez aller au Sanctuaire de Kynareth. Sur place, Avita Vesnia vous dira d'aller au Bosquet Sacré de la grande forêt et vous donnera un ti indice : celui de respecter et de craindre la nature. En effet, la nature est le domaine de Kynareth et toutes les créatures vivantes sont sous sa garde ! L'épreuve de Kynareth est simple : il suffit de laisser l'ours Gardien de la Forêt tranquille et de ne pas vous défendre ^^ ainsi la porte de la grotte s'ouvrira et les Bottes gardées par deux sprigganes seront à vous !

Comme je reçois des mails de personne qui ne trouvent pas son sanctuaire, n'oubliez pas une chose simple : pensez à cliquer sur "carte" dans votre journal de quêtes et le sanctuaire sera au niveau de la flèche !

5 - La sagesse des temps

Cette quête va vous permettre de récupérer le Bouclier du Croisé créé par Julianos, Dieu de la Sagesse et de la Logique ; c'est la divinité de la littérature, de la loi, de l'histoire, de la magie, de l'enchantement et de l'alchimie. Vous devez vous rendre à Fort Bulwark. L'endroit est habité par des prestidigitateurs eux aussi à la recherche de la Relique. Le chemin dans le fort est relativement linéaire, vous ne pouvez pas tourner en rond. Vous allez rencontrer trois épreuves "de Sagesse et de Logique" très simples à déchiffrer ^^.

Tout d'abord vous serez face à une grille devant laquelle quatre rangées de quatre dalles bizarres sont placées. Vous l'avez compris : il faut marcher sur les bonnes dalles pour que la grille s'ouvre. Peu avant, si vous avez tout fouillé, vous voyez une salle sur la gauche de votre plan : une note de prestidigitateur est posée sur la table. Cette note vous dit *"La porte menant aux niveaux inférieurs ne nous empêche plus de passer. Observez les bougies le long des murs si vous voulez passer."*

Effectivement sur le côté de chaque rangée de dalle, vous voyez des bougies :

- Première rangée : une seule bougie = marcher sur la dalle de gauche.
- Deuxième rangée, deux bougies = marcher sur la dalle du milieu.
- Troisième rangée, trois bougies = marcher sur la dalle de droite.
- Quatrième et dernière rangée, une bougie = marcher sur la dalle de gauche.

Ensuite vous rencontrerez un prisonnier Messire Thedret. Il ne peut pas vous accompagner car il est trop faible mais vous donne la solution pour l'énigme suivante : *"Quand les yeux des gardiens se poseront sur vous, Julianos vous montrera sa bienveillance."* Donc dans la salle avec les quatre statues : il vous suffit de faire en sorte qu'elles regardent toute vers le centre en actionnant les manivelles.

La troisième et dernière énigme est plus sympathique. Vous avez un coffre au milieu qui vous donne un objet que vous devrez remettre dans le bon coffre (ceux sous les statues !). Si vous vous trompez, pas de panique ! L'objet reviendra dans le coffre du milieu ! Si vous l'avez mis dans le bon coffre, la statue se retourne et le coffre se met à briller. Pour savoir quel coffre veut quel objet, quand vous prenez un des objets de Rodgar, marchez ensuite sur la dalle et un hologramme apparaîtra d'un objet devant la bonne statue aléatoirement, donc devant le bon coffre dans lequel il doit être placé. C'est vraiment pas compliqué mais pour les impatientes, voici l'ordre en se plaçant en haut des escaliers, le coffre derrière soi, en regardant la porte d'entrée, de gauche à droite : Pierre, Heaume, Gobelet, Épée, Livre, Marteau, Crâne et Gemme.

Comme je reçois des mails de personne qui ne trouvent pas le fort, là encore n'oubliez pas une chose simple : pensez à cliquer sur "carte" dans votre journal de quêtes et le sanctuaire sera au niveau de la flèche !

6 - La pitié de Stendarr

Cette quête va vous permettre de récupérer les Gantelets du Croisé créés par Stendarr, Dieu de la Justice et de la Compassion ; c'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. Areldur, responsable de la Chapelle de Stendarr à Chorrol, vous explique qu'il est impossible de déplacer les Gantelets du Croisé. Il vous suggère de rencontrer un descendant de Messire Casimir, Kellen, atteint à son tour de la fameuse malédiction. En fait, Areldur vous a menti : il sait comment guérir Kellen, en ayant de la pitié et en prenant son mal ! Il vous suffit alors de prier à l'autel de la chapelle : Stendarr vous donnera un sort d'Imposition des Mains pour guérir Kellen. Vous serez alors maudit à sa place par la Malédiction du Consumé mais vous pourrez prendre les Gantelets !

Quand vous guérissez Kellen, il est si heureux qu'il court partout c'est sympa ^^

Cette malédiction va un peu vous ralentir par la suite : votre fatigue sera beaucoup plus lente à remonter ce qui est parfois ... problématique durant les combats LOL,

Pas de panique, cette malédiction disparaît dès que vous aurez terminé cette quête en totalité (à la mort d'Umaril) !!!

7 - Le chemin du juste

Cette quête va vous permettre de récupérer la Masse du Croisé créée par Zénithar, Dieu des Marchands et saint protecteur des affaires et du commerce ; c'est la divinité de la richesse, de la communication et de tout ce qui a attiré au travail et aux échanges commerciaux. Rendez-vous à la chapelle de Zénithar à Leyawiin. Carodus Oholin vous accueille ... vos exploits vous précèdent LOL. Il vous faudra aller prier sur le tombeau de Saint Kaladas (attention les lieux sont infestés de spectres beurk) et vous serez transporté là où a été placée la masse. Maintenant souvenez-vous de ce que vous a dit Messire Ralvas "*Nul ne saurait vénérer Zénithar sans reconnaître le pouvoir de Kynareth.*". Eh oui ! Pour "*marcher dans la foi*", il vous faut porter l'œuvre de Kynareth : les Bottes ! Un chemin se dessine alors et la Masse est à vous ^^ . En ressortant de la Crypte, vous devrez vous battre contre des auroriens ! Mais Carodus Oholin sera là pour vous aider ^^

8 - Le Prieuré des Neufs (fin)

Vous avez récupéré la Cuirasse, le Heaume, les Bottes, le Bouclier, les Gantelets et la Masse, BRAVO ^^

9 - Le fidèle écuyer

Quand vous reviendrez au Prieuré des Neufs, Lathon l'écuyer de Messire Roderic, vous explique que son Maître est décédé ! En fait, Messire Roderic a fait des recherches sur Messire Berich. Sa tombe est dans la Grotte d'Underpall. Il savait que Messire Berich avait trouvé les Jambières et l'Épée du Croisé et il espérait les récupérer sur place mais ... le fantôme du Seigneur Vlindrel (Messire Berich) garde les artefacts et a tué Messire Roderic avec l'Épée du Croisé ! Il vous donne les Jambières qu'il a réussi à prendre. Il vous demande que vous le fassiez Chevalier et souhaite vous accompagner à Underpall pour aller chercher l'épée devenue maudite.

Si vous discutez avec les chevaliers fantômes dans la crypte, vous apprenez que Messire Amiel avait tenté de convaincre Messire Berich de ne pas partir en guerre avec les Reliques qu'il possédait (les Jambières et l'Épée). Mais devant son refus, Messire Caius s'en est mêlé, et lui et Messire Berich se sont battus : Messire Caius est mort d'un coup de l'Épée du Croisé ! Voilà l'incident qui a dissout l'Ordre et voilà pourquoi cette Épée est devenue maléfique.

En plus, le Prieuré a changé : tout est meublé et éclairé ^^ Messires Thedret et Carodus sont là. Areldur et Avita Vesnia sont là et vous demandent de les faire Chevaliers ^^

10 - L'Épée du Croisé

Messire Lathon va vous accompagner là bas, à Underpall. Vous trouverez la dépouille de Messire Roderic (Messire Lathon récitera d'ailleurs une prière). Le spectre du Seigneur Vlindrel vous attend avec l'épée mais ne se laissera pas faire lol. Cependant l'épée est corrompue de part les actes de Berich de son vivant. Il faut à nouveau la bénir par son créateur Arkay à la chapelle à Cheydinhal. Vous serez accueilli là bas par trois Auroriens mais bon, vous avez vu pire !!!! Arkay, créateur de l'Épée, est le Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort ; c'est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons. Il ne vous reste plus qu'à revenir au Prieuré où le Prophète vous attend ^^

Si vous allez dans la Crypte, Messire Berich sera là, heureux que vous lui ayez libéré son âme :-)

11 - La bénédiction de Talos

Dans la chapelle, trois nouvelle recrue inconnue sont là : Geimund et son frère Gukimir ainsi que Brellin vous demandent d'accepter de les faire chevaliers. Puis le prophète vous explique que malgré les huit Reliques vous ne pourrez toujours pas battre définitivement Umaril (Pélinial a échoué avec ses reliques, vous échouerez donc aussi). MAIS entre temps, Tiber Septim s'est élevé ! Les Huit sont devenus les Neuf ! 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 ! Ainsi vous recevez la Bénédiction de Talos, celle qui changera tout, celle qui vous permettra de tuer l'âme d'Umaril.

12 - Umaril le dépouillé

Partez alors avec vos hommes (et femme lol) vers Garlas Malatar ! Dans la seconde salle, vous devrez détruire l'orbe sinon les Auroriens n'arrêteront pas d'apparaître. Puis continuez vers Umaril : sa forme physique est facile à combattre. Ensuite utilisez la Bénédiction de Talos : elle va vous tuer pour vous permettre de combattre l'âme d'Umaril (ce qui sera un peu moins simple ^^) mais vous ramènera à la vie dans la Crypte du Prieuré :-). Messire Thedret vous accueille à votre réveil, il est si surpris et si heureux de vous revoir vivant qu'il court l'annoncer aux autres Chevaliers ! La race des hommes peut à nouveau dormir sereinement, personne ne viendra la réduire en esclavage ...

Vous avez du remarquer que ô miracle l'armure du croisé s'adapte à vos talents ! En effet, si votre talent d'armure légère est supérieur à celui d'armure lourde, l'Armure du Croisé sera légère et inversement ^^

Les anciens chevaliers, ceux qui ont suivis Amiel se retirent dans leurs tombes : vous pourrez prier auprès d'eux pour recevoir les bénédictions des Dieux (une à la fois ^^) :

- Messire Amiel donne la Bénédiction d'Alatosh : 5 points de force
- Messire Caius donne la Bénédiction de Stendarr : 5 points de personnalité
- Messire Casimir donne la Bénédiction de Mara : 5 points d'endurance
- Messire Gregory donne la Bénédiction de Dibella : 5 points de personnalité
- Messire Henrick donne la Bénédiction de Julianos : 5 points d'intelligence
- Messire Juncan donne la Bénédiction de Kynareth : 5 points de rapidité
- Messire Ralvas donne la Bénédiction de Zenithar : 5 points de chance
- Messire Torolf donne la Bénédiction d'Arkay : 5 points de volonté

D'autre part, dans la Crypte, il y a un présentoir sur lequel vous pouvez déposer/reprendre les Reliques du Croisé. Ce socle est très important, j'm'explique ^^. Tout d'abord, il répare et recharge les Reliques. *MAIS* c'est po tout ^^ Vous savez que dans Oblivion, les armes et armures, et particulièrement leurs enchantements, récupérés dans le jeu sont en fonction de votre niveau. Ainsi l'Épée du Croisé au niveau 5 n'aura pas les mêmes enchantements que si vous l'aviez trouvée au niveau 20 ! Ce socle a donc la particularité de remettre à niveau les enchantements des Reliques du Croisé en fonction de votre niveau YEAH ;D

13 - Astuce ultime qui n'en est pas une mais que j'ai réussi à faire :-)

Il est possible que les Messires Aeldur, Geimond, Gukimir, Lathon, Brellin et Carodus ainsi que Dame Avita reviennent tous vivants de Garlas Malatar ... J'en ai bavé mais j'y suis arrivée ^^ et c'est sympa de tous les retrouver au Prieuré ^^

J'ai pris beaucoup de potion d'ensorcellement et j'ai utilisé un maximum la Bénédiction des Huit (donnée par les Jambière du Croisé) et le Toucher Miséricordieux (donné par les Gants du Croisé). Je les ai donc protégé et soigné le plus possible ^^

Je leur ai mis le bouclier avant d'engager l'attaque à l'extérieur des ruines. Puis, je les ai soignés au mieux. Ils possèdent tous de nombreuses potions de guérison sur eux et ils se soignent d'eux même quand les Auroriens sont tous morts.

Vous avez deux répits dans la bataille : quand vous avez à appuyer sur les boutons de commande qui ouvrent les grilles. Avant de les actionner, vérifier bien l'état de chacun d'entre eux et mettez-leur le bouclier.

Puis quand vous atteignez le second bouton de commande, courez ! Courez jusqu'à l'orbe le plus vite possible et détruisez-le avant que l'un d'entre eux ne meurt ^^

Ils vous attendront alors tous au Prieuré et vous acclameront :-)

Seul Messire Thedret est immortel, il ne fait que perdre conscience, il sera toujours là à votre réveil dans la Crypte.

Si la Dame ou un des Messire meurt, il sera remplacé dans le Prieuré par un PNJ nommé "Chevalier des Neuf". C'est pourquoi cette astuce est complètement inutile mais je tenais à ce que mes recrues ne meurent pas au combat !

Quand tout est fini, vous pourrez demander à l'un d'entre eux de vous accompagner dans vos aventures ^^

MODS COMPLÉMENTAIRES

Bethesda a mis sur le marché le DVD "Knights of the Nine" (traduisez les "Chevaliers des Neufs") qui n'est pas un add-on pur et dur mais un regroupement des mods qu'ils avaient déjà mis en ligne sur leur site à cette adresse : http://obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductList.aspx?SubCategoryId=1

Ainsi en plus de la guilde supplémentaire des Chevaliers des neufs, 7 mods vous permettront de profiter du jeu :-)

Voici donc les détails de ces petites merveilles ^^

ATTENTION ces mods complémentaires ne font pas partie de la version GOTY ! En effet, je reçois beaucoup de mail de joueurs qui ont acheté la version GOTY et qui cherchent désespérément le Creux de Grand Dédain, ou la Flèche de Rocheglacée ! La version GOTY ne contient que Oblivion, la guilde des Chevalier des neufs, et l'extension Shivering Isles !

Un 8ème mod a été mis en place sur le site officiel "Fighter's Stronghold", j'attends sa traduction en français pour le télécharger ... mais quelque chose me dit que je vais attendre longtemps vos que ces mods-ci sont déjà très peu traduits MDR

1 - Le Creux de Grand Dédain (The Vile Lair)

Quand ce mod est activé, vous aurez une "note tachée de sang" 📄 dans votre inventaire qui vous explique qu'un certain Greywyn vous lègue son repaire : Le Creux de Grand Dédain. Il se situe tout au sud de Cyrodiil (l'endroit est sur votre carte ^^). L'entrée se fait sous l'eau, dans une souche d'arbre ^^ . Juste devant l'entrée, vous trouverez le "Journal de Greywyn" 📄, membres des Balafres Pourpres, qui explique notamment comment se guérir du vampirisme ^^ . Ensuite, vous devrez le meubler auprès de Rowley Ouïe-de-loup à L'Auberge Wawnet (c'est aussi un Vampire du clan des Balafres pourpres ! Le dernier peut-être ?). Il faut lui acheter tout ce qui concerne le repaire y compris du Vin de Sithis. Maintenant, faisons une visite guidée de votre beau repaire ^^

Dans le Bastion, vous trouverez votre chambre (votre lit est un cercueil, j'adore ^^). Dans l'Armoire de Greywyn, vous trouverez la Tenue de Balafre Rouge complète. Tout est là pour vous : une bibliothèque (plusieurs livres vous augmenteront vos talents !), un bureau avec des ingrédients d'alchimie et des ustensiles, la salle à manger etc etc ...

Dans le Sanctuaire, la statue de Sithis est splendide ^^ . Dans la boîte inhabituelle, vous trouverez la dague Éviscérateur Pourpre. Le Bassin de Venin juste devant la statue vous permet de vous guérir des atténuations de caractéristique ou de talent ou de vous guérir de quoi que ce soit MAIS pour que ça marche, il faut que votre infamie soit supérieure à votre réputation ! Si c'est le cas, utilisez le Vin de Sithis acheté auprès de Rowley Ouïe-de-loup et priez :-) (sinon Sithis vous demandera de faire vos preuves ...).

Dans le Cloître, vous avez une prison contenant ... un prisonnier LOL. Il dort tout le temps et n'est là que pour assouvir votre soif de sang de vampire ! Vous trouverez aussi une espèce de menhir dans l'eau appelé Fontaine de Renouveau. Ce menhir à la particularité de vous guérir du vampirisme ! Pour cela, il vous suffit de piocher des Sels de Purgesang sur les roches (nommées "formation de cristal de Purgesang") situées autour du bassin puis de cliquer sur le menhir ^^

Dans le Creux, vous trouverez la chambre de votre serviteur. Vous remarquerez que c'est un artiste peintre particulier LOL. En plein milieu, vous avez un petit jardin où pousse de l'Éttoufebaïe : ce fruit est un poison qui s'utilise comme la pomme empoisonnée. Dans la réserve, vous trouverez notamment le coffre Réserve de Poïson de Greywyn qui contient une douzaine de bouteille de poison.

Vous aurez même à votre disposition un Obscur Serviteur qui partira tuer des victimes pour vous, au nom de Sithis ! Et s'il réussit, vous aurez gagné un point d'Infamie et le butin sera stocké dans le coffre Butin Victime situé dans la chambre de votre serviteur.

Mais c'est pô tout, Greywyn est un pitit cachotier, il a planqué 4 trésors (ce qu'ils contiennent dépendra de votre niveau comme d'habitude !) :

- 1ère cache de Greywyn : c'est un petit sac situé dans le coin nord-ouest du jardin.
- 2ème cache de Greywyn : c'est un petit sac situé sous l'eau, au pied du menhir (de la Fontaine de Renouveau).
- 3ème cache de Greywyn : c'est un petit sac situé dans la prison à côté de la corbeille de légume du prisonnier.
- Dernière cache de Greywyn : c'est un petit sac situé dans l'escalier menant à la statue de Sithis (sur votre gauche en descendant).

Et voilà, alors, il est pas mal nan ? :-D

2 - La Flèche de Roche Glacée (Wizard's tower)

Vous trouverez dans votre inventaire une note 📄 attestant qu'un sympathique descendant vous a légué son bien ... et quel bien : une tour de mage :-) située dans les Montagnes Jerall à l'est de Bruma. Dans l'entrée, vous trouverez un livre "Mémoire de Flèche de Rocheglacée" 📄 qui vous explique tout ce qu'il est possible de faire dans cette tour. Pour la meubler, vous devrez

vous adresser à Aurelinwae, dans le Grand Magasin Mystique du quartier Marchand de la Cité Impériale. Il vous faut aussi acheter les boîtes de bougie magesuif ^^ . Maintenant, commençons la visite :D

Au niveau principal, vous avez deux portails (l'un menant à la pièce de vie, l'autre à la crypte), 3 autels (un pour invoquer un astronach, un autre pour les enchantements et enfin un dernier pour la création de sorts) ainsi qu'une grande bibliothèque. Les autels vous permettent donc de créer des sorts et des enchantements sans avoir à faire partie de la Guilde des Mages (d'où l'utilité des boîtes de bougie magesuif !). Quant à l'autel d'astronach, il vous permet d'invoquer cette gentille bête contre 3 sels correspondants (3 sels de givres pour un astronach de givre quoi !). Ce familier répondra à des ordres simples "suivre", "rester" ou "renvoyer" et vous protégera en cas d'attaque !

Dans la pièce de vie, outre une chambre, vous avez un laboratoire d'alchimie ... et rien que le fait de vous approcher, PAF vous recevez Brillance Alchimique, un envoutement qui augmente de 15 points votre talent Alchimie ! Vous remarquerez aussi un graaaaaaand jardin dans lequel TOUT est cultivé. Même les plantes des plans d'Oblivion ont été apprivoisées rien que pour vous :-D (y a même un ti plan de Nirnroot ^^). Dans un coffre, vous trouverez un bel anneau. Il y a un deuxième portail qui mène sur le toit où la vue est magnifique :-)

Dans la crypte, des lutins gardent des coffres (qui ne contiennent rien de spécial). Il y a aussi deux pierres tombales situées au sud ouest de la crypte :

Sur celle de Lennasaan vous pouvez lire ceci : *Ici repose le mystérieux Lennasaan, maître renommé de la littérature et conteur d'exception*. Cela vous permet de recevoir le Contact de Lennasaan (qui augmente votre éloquence et votre marchandage de 15 point ainsi que votre personnalité de 10 point pendant 800 s). Vous pourrez prier une fois par jour.

Sur celle de Rindsey, on peut lire *Ici repose Rindsey, archer acclamé et célèbre aficionado des bières tamrieliques. Nous l'honorons pour son courage et pour son Whisky de Lave Daedric célèbre, découvert pendant son expédition périlleuse au Royaume de Dagon* (la traduction vient de moi LOL) : vous recevrez alors une bouteille de ce fameux whisky ! Ce breuvage vous donne des dégâts de feu 1 pts sur 10 s ainsi qu'une paralysie de 10 s MAIS heureusement avec un regain de santé de 20 pts sur 20 s ET une invocation de Seigneur Drémora pendant 60 s !!! Vous ne recevrez pas d'autres whiskeys si vous continuez à prier :-)

Voici un ti screenshot pour trouver les pierres tombales :



3 - Réparation du planétaire (Orrery)

Bothiel a laissé une lettre dans votre inventaire 📧 : elle vous demande de retrouver les artéfacts dwemers qui ont été volés et qui sont indispensables pour réparer le planétarium. Elle vous suggère de commencer vos investigations au Campement d'Alès (qui s'affiche sur votre carte). Effectivement, sur place vous récupérez un pignon dwemer mais aussi une "lettre non acheminée" 📧 qui vous indique les autres Campements à visiter :

- A Dagny vous trouverez un assembleur dwemer,
- A Broth, un second pignon dwemer,
- A Varus, un tube dwemer,
- Enfin à Bodean, un cylindre dwemer.

Bothiel sera ravie de tout récupérer et aura ensuite besoin de 24 heures pour réparer les dégâts ^^ Après que le journal se soit mis à jour pour vous informer que la réparation est terminée, à vous l'honneur de mettre le Planétaire en route ! Si vous cliquez une seconde fois sur la Console du Planétaire Impériale, vous recevrez un pouvoir parmi :

- Puissance de Masser : fortification de Force 20 pts et atténuation de Rapidité 20 pts sur 60 s
- Grâce de Masser : fortification de Agilité 20 pts et atténuation de Endurance 20 pts sur 60 s
- Volonté de Secunda : fortification de Volonté 20 pts et atténuation d'Intelligence 20 pts sur 60 s
- Opportunité de Secunda : fortification de Chance 20 pts et atténuation de Personnalité 20 pts sur 60 s
- Empressement de Masser : fortification de Rapidité 20 pts et atténuation de Force 20 pts sur 60 s
- Magnétisme de Secunda : fortification de Personnalité 20 pts et atténuation de Chance 20 pts sur 60 s
- Brillance de Secunda : fortification d'Intelligence 20 pts et atténuation de Volonté 20 pts sur 60 s
- Courage de Masser : fortification de Endurance 20 pts et atténuation de Agilité 20 pts sur 60 s

Le pouvoir reçu dépend des phases des Lunes ! Ainsi vous pouvez changer de pouvoir à chacune des 8 phases des Lunes :) soit tous les trois jours.

En effet, il y a deux Lunes : Masser, la grande rouge, et Secunda, la petite blanche (sisi j'vous jure, regardez les dans le ciel comme elles sont belles ^^). Et leurs phases changent tous les trois jours :-)

4 - Anse de Montbrun (Thieves Den)

La rumeur parle d'un ancien pirate légendaire Capitaine Dugal, capitaine du bateau Drapeau Noir, qui se trouverait toujours dans une caverne quelque part sous le château d'Anvil. Votre journal se met à jour et l'Anse de Montbrun apparaît sur votre carte. Vous trouverez une caverne de contrebandiers au sud du château (l'entrée est à moitié immergée). Effectivement, le bateau est toujours là ! Mais il est hanté par l'équipage réduit au rang de squelette Sabre rouge ^^ . A vous de les envoyer pour de bon au paradis des pirates et de vous approprier le bateau !!! Aux côtés du Capitaine Dugal, il y a un journal racontant sa mort très intéressante 🗡️ ^^

J'en déduis que Corvus Umbranox est un descendant de ce fameux Fasil et que Fasil a eu les terres d'Anvil en récompense ! Dommage qu'on ne puisse pas en parler avec lui :-)

Ensuite, vous devez aller voir Dahlia Rackham qui vous aidera à recruter votre équipage de pirates :-)

Une descendante de ce bon vieux Calicot Jack vous croyez !? :-D

Ainsi quand vous reviendrez au bateau, vous rencontrerez :

- Khafiz, recelleur et entraîneur en marchandage, et son phacochère Bacon
- Melliwin la Bâtarde, fabricant de flèche et entraîneur en précision
- Tham Noirpuit, expert en sécurité (entraîneur et vendeur)
- Kovan Kren, maître espion (entraîneur en discrétion et vendeur)
- Jak Silver, fournisseur et entraîneur en éloquence
- Zedrick Levert, Jean Hoff le Perfide et Yinz'n qui seront toujours prêts à partir piller pour vous !

Le butin se trouvera alors dans le coffre près du lit du Capitaine.

5 - Exhumation du Rasoir de Mérunès (Mehrunes's Razor)

Le Rasoir de Mérunès est un artefact unique appartenant à Mérunès Dagon. Il a été perdu pendant longtemps dans les Ruines Yasammidan, à l'ouest d'Ald Vélothi sur l'île de Wardenfell, où il a rouillé et a perdu tous ces pouvoirs. Mérunès avait du faire appel à un aventurier pour le trouver. Puis le Rasoir a été placé par Dagon dans le Nefarivigum où seul un aventurier triomphant de l'épreuve serait digne de posséder cette dague.

La rumeur parle que le Rasoir de Mérunès serait caché dans les ruines ayléides Varsa Baalum ! Bon ben hop, y a plus qu'à y aller, direction la Garde de Falaise-brisée :-)

et vous allez découvrir une ville souterraine assez impressionnante ^^

Un conseil : prévoyez pas mal de potions, de flèches pour les tireurs, une armure de rechange ou des marteaux, des sorts etc etc ... Car ça va être long et les ennemis frappent fort ^^

A l'entrée, vous serez accueilli par des membres de l'armée Drométhi : ils sont pas gentils alors pas la peine de jouer les diplomates ! Vous trouverez aussi un petit journal 🗡️ ... eh non c'est pô moi qui a fait les fautes LOL. Ce journal vous apprend que le mot de passe est "Chimère". Sur le bureau de l'intendant, vous trouverez un registre 🗡️ mais surtout une note intéressante à lire 🗡️ : il vous faut vous faufiler jusqu'à la cabane de Frathen Drothan pour y dérober son journal. Vous apprenez aussi qu'un assassin envoyé par Helseth serait prisonnier de Frathen Drothan ... Ensuite, vous entrez dans le Village de Falaise-brisée. Et effectivement, dans la prison, vous rencontrez un assassin de la Morag Tong ! Sur la table, une lettre écrite 🗡️ par le Commandant Adrethi demande au geôlier de fouiller le prisonnier afin de trouver son ordre d'exécution.

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, je vais expliquer ce qu'est la Morag Tong : c'est une organisation d'assassins créée par Méphala. Elle n'est pas si clandestine que ça puisque la plupart des contrats sont officiels ... En effet, si l'assassin se fait prendre en flagrant délit par un garde, il lui suffit de montrer son ordre d'exécution pour prouver la légalité de l'assassinat et ne pas être arrêté ! Et pour info, la Confrérie Noire est l'ennemi juré de la Morag Tong ^^

Pour notre assassin, vous avez le choix de le libérer ou non, il ne vous attaquera pas mais vous ne pourrez pas engager la conversation avec lui. Si vous le libérez, il ira tuer le Commandant Adrethi à votre place ! Si vous le tuez, vous récupérez l'unique set d'armure de la Morag Tong du jeu ainsi que son ordre d'exécution 🗡️. Si vous le laissez partir, vous le retrouverez à l'Auberge du Mauvais Présage :-) et il vous attaquera dès qu'il vous verra LOL

La cabane de Frathen Drothan est dans la Commune de Falaise-brisée. Vous y trouverez son fameux journal 🗡️. On en apprend plus sur Frathen Drothan : il est Archimage de la Grande Maison Telvanni de Morrowind. Il veut retrouver le Rasoir de Mérunès pour détruire l'empire (rien que ça lol). Le "Traité des Cîés Ayléides" 🗡️ dont il est fait mention dans son journal se trouve sur une étagère.

D'ailleurs, le "répugnant libraire" qui lui a vendu n'est autre que Jobasha : vous trouvez un reçu 📄 qui le prouve ... souvenir souvenir ^^

Vous trouverez aussi des parchemins de transmutation : ils transmutent les minerais en pièce d'or ^^ : en fait le minerai de fer est transformé en minerai d'argent qui lui est transformé en minerai d'or qui lui est transformé en 50 po (alors que le minerai d'or se revend 25 po) !! Il y a aussi des potions de Trichobézoard qui traînent ^^ . Il vous faudra ensuite récupérer deux Bézards Enchantés : ils vous permettront d'enlever l'enchantement qui bloque l'entrée des ruines. Le premier est dans la maison du Commandant (dans la Commune de Falaise-brisée) et le second, dans la tente de Maître forgeron (et pour y accéder vous devrez passer par la Forge, puis la Mine et à nouveau par la Forge). Ensuite, il faut placer les deux Bézards sur les socles enchantés dans la Commune de Falaise-brisée : l'accès à la ruine mise à jour est libre. Ensuite, vous arrivez dans Varsa Baalim. Bien qu'il n'y paraisse pas, le chemin est relativement linéaire. Vous allez devoir passer par Cava Beldameld, puis Cava Marspanga pour progresser. Le but est d'atteindre Nefarivigum ^^ . L'endroit est infesté de Vampires qui se battent contre les Drométhis ^^ (libre à vous de rester discret ou de foncer dans le tas LOL). Dans le Nefarivigum, vous verrez Frathen Drothan en train de réfléchir devant une statue. Il n'appréciera pas votre présence lol. Vous trouvez aussi son deuxième journal 📄 qui explique que cette statue, Msirae Faythung, serait le Champion de Dagon. Ainsi vous avez le choix :

Soit vous prenez et mangez le cœur battant du Champion : vous attraperez la maladie porphyrique (à moins que ça ne soit déjà fait avec tous ces Vampires qui traînaient dans les ruines MDR) et la maladie prion cannibale qui vous atténue de 20 points votre agilité et votre intelligence. Ça va pas lui plaire alors il se réveillera et vous attaquera ! Pas de panique, ces maladies se soignent dans les chapelles ^^

Soit vous tentez d'ouvrir la grille du fond (et vous y arriverez si votre force est supérieure à 90 !) ce qui réveillera aussi Msirae Faythung.

La différence entre les deux ? Si vous mangez le cœur, vous aurez 4 points d'infamie d'un coup :D

ATTENTION Petite précision : si vous portez l'armure du croisé à ce moment là, les dieux ne vous trouveront plus digne de la porter et vous serez obligés de prier à nouveau sur tous les autels LOL

Le Rasoir de Mérunès a la propriété de bannir dans les mondes d'Oblivion toutes créatures que vous tuerez :-)

6 - Les armures pour les chevaux (Horse Armor Pack)

Snak gra Bura est la patronne de l'Écurie de Chevaux Alezans, en dehors de la Cité Impériale. Elle vous propose deux armures pour votre cheval (en acier ou elfique). Et si vous n'avez pas de cheval, elle vous donne un vieux canasson tout pourri mais c'est toujours ça, le temps d'avoir de l'argent pour en acheter un mieux ou de récupérer celui du Prieur Maborel. Vous pourrez changer l'armure comme bon vous semble contre des pièces sonnantes et rébuchantes ^^

Vous pourrez équiper Crinière d'Ombre mais pas la Licorne.

7 - Les livres de sorts (Spell Tome)

Vous trouverez un peu partout dans Cyrodiil lors de vos pérégrinations des livres qui, quand vous les lisez, vous apprennent des sorts de ouf tout gratuitement ^^

Bien évidemment, leurs loots sont purement aléatoires :-)

SHIVERING ISLES

1 - La quête principale

Page 121

2 - Les quêtes secondaires

Page 110

- Voir le sommaire détaillé des quêtes secondaires directement sur la page ☺

SHIVERING ISLES - LA QUÊTE PRINCIPALE

Shivering Isles est une extension qui va vous permettre (enfin !) de rencontrer Shéogorath, Prince Daédra de la Folie :-)

Sa folie est à la fois comme "sombre" et à la fois comme "joyeuse". Je veux dire par là qu'il utilise sans arrêt des comparaisons. Par exemple, il vous dira ce style de phrase : *Mais j'aime d'autres chants, comme celui des oiseaux ou des os qui craquent.*

Shéogorath réside dans les Shivering Isles, Son plan d'Oblivion. L'archipel est, comme son Seigneur, divisée en deux :

- **Mania** au nord/nord ouest : terre colorée peuplée de créatures colorées, des arbres en fleur, des champignons de couleur ... limite paradisiaque. Les habitants vivent à Vitalis et à Hautecroix.
- **Dementia** au sud/sud est : terre noircie peuplée des mêmes créatures mais elles sont sombres, les arbres sont comme brûlés et des racines surgissent du sol. Les habitants vivent à Sombrebourbe et à Cruellande.

New Shéoth la capitale est aussi divisée en deux :

- **Creuset** est la partie de Dementia dirigée par la Duchesse Syl : ville sombre, boueuse, sale, gardée par les Vils Séducteurs (ou Mazkens), créatures daédriques de l'armée de Shéogorath.
- **Euphoria** est la partie de Mania dirigée par le Duc Thadon : ville colorée, égayée par des fleurs, gardée par les Saints Dorés (ou Auréals), créatures daédriques de l'armée de Shéogorath.
- **Le Sacellum d'Arden Sul** est le temple situé entre les deux villes.

Au fil de vos découvertes, vous apprendrez à appréhender les maniens "joyeux" et les démentiens "sombres", à comprendre la schizophrénie du Dieu Fou.

Votre rôle sera d'aider Shéogorath : il cherche un Champion Mortel pour accomplir une mission périlleuse ^^

La porte de la Baie du Niben

Une porte étrange s'est ouverte dans la Baie du Niben alors allez-y faire un tour :-)

Dès que vous arrivez, un dunmer du nom de Belmyne Dreleth sort de cette porte étrange complètement affolé ... Il menace même de tuer tout le monde ! Le garde de Bravil Gaius Prentus se jette sur lui et le tue. Puis il vient vers vous et vous met en garde : tous ceux qui y sont passés par cette porte reviennent fous (quand ils reviennent ...) !

Puis une voix retentit : celle de Shéogorath ! Il est furieux contre ce dunmer ! Il dit : *Indigne, indigne, indigne ! Chair mortelle inutile. Sac à fumier ambulante ! Bel effort, cela dit. Dommage qu'il soit mort. Ces choses-là arrivent. Qu'on m'amène un champion ! Qu'il déchiquette la chair de mes adversaires ! Un champion mortel pour piétiner les entrailles de mes ennemis ! Vraiment, entrez. Les îles sont merveilleuses en ce moment. Le moment parfait pour une visite.*

Ah comme ça, Shéogorath cherche un Champion ? Moi, je me suis dit : "y a po plus folle que moi" alors ZOU, j'y suis allé !

Vous arrivez dans une petite pièce avec un bureau sur lequel est posé le livre "La Folie de Pélagius" 📖 à côté d'un métronome qui balance ... Haskill vous dit de vous asseoir.

Il se présente : c'est le Chambellan du Seigneur Shéogorath. Il vous explique qu'il cherche un champion. C'est pourquoi Il a ouvert un portail entre Son monde (l'Oblivion) et le votre (le Mundus). Ce portail n'est pas une agression comme les différentes portes d'Oblivion que vous avez fermées lors de la quête principale. Il n'a pas l'intention d'envahir le Mundus, Il invite simplement les mortels qui s'en sentiraient capables à devenir Son Champion. Ainsi si vous vous sentez de taille : il vous suffit de *choisir* de franchir les Portes de la Folie ... ou pas !

Et oui, dans les Shivering Isles, beaucoup de vos actions se feront sous forme de choix ! Et dès le début, Haskill vous met dans le bain LOL : à aucun moment Shéogorath ne vous obligera à faire tel ou telle action. Vous devrez toujours choisir de votre plein gré !

Cependant, ce premier *choix* est évident ... Sinon elle ne vous sert à rien cette extension MDR

Quand vous aurez accepté, la petite pièce se désagrège en de nombreux papillons colorés XD

Le village de Colmur est devant vous. Il vous faut trouver le moyen de passer les Portes de la Folie ^^

À travers l'Orée de la Folie

Et voilà, vous avez *choisi* d'accepter :-)

Lorsque vous vous dirigerez vers les Portes de la folie, vous surprendrez une conversation entre Felas Sarandas et Shelden. Ils discutent sur un groupe d'aventuriers qui est parti tuer le Gardien des Portes. Puis ils courent admirer le spectacle alors suivez-les !

Ouhaou quel beau Gardien !... Ça vous en bouche un coin hein ??? Cet astronach de chair géant massacre sous vos yeux tout le monde !!! Ils volent dans les airs XD

À partir de ce moment, vous avez trois possibilités pour passer les portes.

La première est évidente : vous foncez dans le tas ! Si votre niveau est élevé et si votre équipement est bon, vous n'aurez aucun problème à tuer le Gardien ^^

La deuxième possibilité est la suivante. Chelden ou Felas vous parleront de Jayred Veines-de-Glace, un chasseur qui aurait trouvé le moyen de tuer le Gardien des Portes. Jayred a besoin de passer par les Portes de la Folie (les os l'appellent derrière les portes !) et il acceptera donc de vous aider à tuer le molosse. Pour lui, le seul moyen d'en venir à bout est de le tuer avec ses propres os. Ça tombe bien, il y a un cadavre de gardien mort qui gît dans les Jardins de la Chair et des Os ! Attention, là-bas, vous y serez accueilli par 3 Massacreurs, ils sont très beaux mais aussi assez puissants ^^ . Ainsi quelques heures plus tard, les flèches seront prêtes et le Gardien, mort LOL

La troisième possibilité est la suivante. Dredhwen, la tenancière de l'auberge La Bourse Dispensieuse (mdr le nom) vous dira que le Gardien des Portes tue tout le monde sauf Relmya Verenim. Vous la trouverez à l'étage : c'est elle qui a créé le Gardien. Sur le bureau, vous pouvez lire une lettre adressée à Shéogorath . Dans cette lettre vous apprenez que Nanette serait l'apprentie de Relmya ... Et si vous alliez l'interroger ? Avec une forte affinité elle finit par vous avouer que le Gardien est sensible aux Larmes de "sa mère" ! À minuit, Relmya vient rendre visite à "son fils" : elle pleure car Shéogorath ne la remarque pas beaucoup la pauvre (avec tout ce qu'elle fait pour lui !). Elle part en laissant un mouchoir imbibé de ses larmes par terre ... qu'il vous suffit de prendre pour concocter trois poisons ^^ . Non mais z'avez pô honte de tuer le bébé à sa mère !!!

Ainsi, vous trouverez sur lui 2 clés : celle de Mania et celle de Démentia.

Haskill arrive. Il vous félicite et vous explique la géographie de l'archipel :

- Démentia est complètement sombre même les créatures et les végétaux sont de couleur grise et noire, et les citoyens démentiens habitent Sombrebourbe et Cruellande.
- Mania est plus coloré et lumineux ainsi que les créatures, les arbres et les fleurs, et les citoyens maniens habitent Vitalis et Hautecroix.

Vous devez donc entrer dans les Shivering Isles mais il va vous falloir faire ... un *choix* ! Par quelle porte ?

Si vous choisissez de passer par la Porte de Mania, vous recevrez le sort Bénédiction de Mania (un puissant sort de frénésie) et si vous choisissez de passer par la Porte de Démentia, vous recevrez le sort Bénédiction de Démentia (un puissant sort de démoralisation) ... Eh oui c'est la seule différence MDR

Vous recevez l'un ou l'autre des sorts au premier passage de porte (vous ne pouvez donc pas avoir les deux ^^) ... Ensuite libre à vous de passer par la porte de Mania ou celle de Démentia ! Ben vi, vous avez les deux clés ! Le monde derrière les portes est le même ^^

Shéogorath vous attend dans son Palais, à New Shéoth. Il vous offre le collier Charité de la Folie en récompense.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une copie de tête du Gardien des Portes exposée sur un socle :)

Une meilleure souricière

Shéogorath vous donne sa première mission. En effet, vous avez tué le Gardien des Portes pour entrer mais du coup ... de nombreux aventuriers vont rappliquer sur l'archipel ! Et Shéogorath ne veut pas d'eux. Il vous demande alors de réactiver Xedilian.

Il commencera aussi à vous parler de Jyggalag, le Prince Daédra de l'Ordre. En effet, à la fin de chaque ère (et c'est le cas car la lignée des Septim n'existe plus ^^), Jyggalag se met en route vers les Shivering Isles : cette invasion s'appelle la Marche Grise.

Xedilian est une forteresse qui possède un Résonateur de Jugement : une sorte de cristal géant qui attire et piège les aventuriers. Shéogorath vous donne le "Manuel de Xedilian" ainsi que l'Atténuateur du Jugement pour que vous compreniez mieux ce que vous devez faire.

Si vous interrogez Shéogorath sur lui, il vous dira une chose à retenir : "Oui ? C'est à moi que vous parlez ? Je suis lui, il est moi. Il est d'autres aussi, mais c'était il y a longtemps. Non ?"

Depuis son inactivation, la forteresse a été envahie par les Grummîtes. Leurs chamans se sont emparés des cristaux de focalisation : il suffit de les tuer et de les récupérer sur leurs bâtons puis de les placer sur le Lapis du Jugement. Il y en a 3 en tout. Ensuite, vous pourrez activer le Résonateur du Jugement avec l'Atténuateur du Jugement que vous a donné Shéogorath.

Un portail de téléportation est accessible, vous pouvez sortir d'ici ^^

L'appât

Ah ben non raté :- (vous êtes téléporté auprès de Kiliban Nyrandil ... vous êtes toujours dans Xedilian LOL

Il vous remercie d'avoir remis en route le Résonateur de Jugement. Grâce à vous Xedilian est enfin opérationnelle ! Les aventuriers curieux n'ont qu'à bien se tenir ^^

Oh ben tient ça tombe bien ! Trois malheureux aventuriers sont arrivés ! Kiliban vous demande de vous en occuper : à vous de choisir ce que vous voulez qu'ils subissent !!! Les aventuriers vont passer dans trois chambres successives où ils subiront trois épreuves gniarkgniarkgniark :-)

Dans la Chambre de Conversion, vous avez le choix entre :

- faire envahir la salle par de très nombreux minuscules Gnarls qui tueront Lewin.
- rendre géant le petit Gnarl placé au milieu qui rendra fou Lewin.

Dans la Chambre d'Avarece, vous avez le choix entre :

- mettre un piège de feu devant le trésor qui tuera le mage Syndelius.
- faire tomber du ciel des milliers de clés qui rendra le mage fou.

Dans la Chambre d'Anathème, vous avez le choix entre :

- ressusciter les zombies qui tueront Grommok le guerrier.
- rendre Grommok à l'état de fantôme qui deviendra fou à l'idée de ne plus pouvoir se battre.

Quelque que soient vos choix, ça ne changera en rien le cours de l'histoire :-)

Kiliban Nyrandil vous donnera le butin ramassé sur les aventuriers en récompense à savoir une lame que possédait Grommok ainsi que son journal ; de plus dans le coffre, vous trouverez le collier Talisman de Soutien (non aléatoire) en plus d'autres objets aléatoires.

La lame se nomme Croc-du-soir la nuit (enchantée par un sort de glace) et Croc-du-matin le jour (enchantée par un sort de feu). Le journal de Grommok vous en dira plus sur cette lame assoiffée de sang !

Il est temps de retourner auprès de Shéogorath !

Mais au moment de sortir, des sorts de cristaux surgissent du sol ! Trois créatures bizarres apparaissent et vous attaquent, vous et Kiliban !

Ces créatures daédriques sont des Chevaliers de l'Ordre. Elles apparaîtront toujours auprès de ces Cristaux en forme d'Obélisque. Elles possèdent sur elles des Coeurs de l'Ordre que je vous conseille de ramasser et de garder ^^

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un bout du Cristal de Focalisation exposé sur un socle :)

Comprendre la folie (début)

Pour vous remercier, Shéogorath vous enseigne le faible pouvoir qui invoque son Chambellan Haskill. Je vous conseille vivement de faire appel à lui non seulement pour des conseils mais surtout parce qu'il est une mine de connaissance et il vous en apprendra beaucoup :-)

Il vous demande d'ailleurs de l'invoquer deux fois de suite alors qu'il est déjà près de vous **MOUAREF** quel joueur ce Shéogorath !

Il vous demande ensuite d'aller voir Syl, la Duchesse de Démentia, et Thadon, le Duc de Mania, afin de ... comprendre la Folie des Shivering Isles ^^

Les 2 quêtes suivantes peuvent donc se faire simultanément !

La Dame de Démentia

Syl, la Duchesse de Démentia, est une personne sombre et méfiante. Elle considère tout le monde comme un ennemi potentiel.

La Duchesse veut savoir qui complotte contre elle. Elle vous nomme Grand Inquisiteur et vous demande de trouver les complotteurs à l'aide de Herdir, spécialiste en tortures en tout genre :-)

il vous suivra et assurera le sale boulot LOL

J'ai commencé par interroger Kithlan car c'est ce qu'il est dit dans la quête mais vous pouvez tout à fait parl... enfin je veux dire torturer n'importe qui et vous arriverez forcément vers Anya ^^ en fait il y a plusieurs moyens de terminer cette quête. Voici mon cheminement :

Par qui commencer ? Eh bien si vous allez torturer Kithlan, ce rougegarde assis près de la Duchesse Syl ??? Bien évidemment, il ne sait rien ... On s'en moque ! Torturez-le !!! Il supplie qu'il ne sait rien !!! Il vous le jure !... Ben voyons ... C'est un menteur ! Encore une décharge !!! Ah tient la mémoire lui revient d'un coup : il n'est pas au courant d'un quelconque complot mais il trouve Anya bien nerveuse ces temps-ci ...

Anya Herrick niera évidemment à son tour mais un peu d'électricité bien placée et hop : elle vous avoue que Ma'zaddha est venu la voir pour lui dire qu'il fallait renverser Syl !! Elle est terrifiée : si elle avait refusé, elle se serait fait tuer car elle était au courant du complot et si elle acceptait, c'est Syl qui pouvait la tuer !

Ma'zaddha est un khajiit qui habite au Creuset. Il refuse d'avouer quoi que ce soit ... il supportera toutes les décharges électriques du monde et il ne dira rien ! A vous d'être plus malin : continuez de torturer les habitants du Creuset ... Vous en trouverez bien un qui vous dira que Ma'zaddha et Nelrène se retrouve la nuit pour discuter ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire : suivez les la nuit pour surprendre leur conversation ! :-)

Avant cela, je vous conseille de dire à Herdir de rentrer au Palais (ou de vous attendre dans un coin). En effet, même si vous vous mettez en mode discrétion voire même en invisibilité, Ma'zaddha et Nelrène apercevront Herdir et se sépareront avant que vous ayez pu entendre leur conversation.

Effectivement, vers minuit, Ma'zaddha rencontre Nelrène derrière sa maison : vous avez votre preuve du complot ! Du coup, pris sur le fait, Ma'zaddha avoue tout : il tentait de participer au meurtre de Syl ! En effet, il vous explique que la Duchesse et Thadon ... fricotent ensemble ! C'est impensable pour les Démentiens ! Deux ennemis jurés qui se fréquentent ! Il vous dit que Nelrène est dans le coup, certes, mais qu'elle reçoit des ordres de quelqu'un d'autre. Il vous promet de se renseigner et vous donne rendez vous chez lui le lendemain à minuit.

Par contre, de son côté, malgré qu'elle ait été prise sur le fait, Nelrène n'avouera rien. Pour elle, cette conversation ne fait pas office de preuve.

Le lendemain à minuit, vous trouverez Ma'zaddha mort chez lui. Il a une clé qui ouvrira son placard : vous trouverez la dague de Nelrène et un billet  prouvant l'implication de Muurine.

Nelrène vous confirmera que c'est Muurine qui est derrière tout ça.

Quant à Muurine, elle se moque qu'elle ait été découverte. Pour elle, Syl doit mourir pour avoir "fait alliance" avec l'ennemi !

Syl sera ravié que vous ayez trouvé la coupable ; elle vous donne rendez vous dans la salle de torture. Muurine est dans une cage ... Syl arrive et se fera une joie de prononcer sa mise à mort !!! Puis Syl vous ... épargnera OUF LOL. Elle vous nomme membre de la cour de Démentia et vous offre l'arc Borderuine en récompense.

Vous trouverez sur Muurine une note Liturgie des Duellistes  ainsi qu'une clé. Le Club des duellistes se réunissent la nuit sur les toits pour se dueller entre eux !

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une petite Cage d'Inquisiteur exposée sur un socle :)

Dépendance

Thadon, le Duc de Mania, est un artiste. Cet hédoniste aime le sexe, la drogue, et toute sorte de plaisirs.

Le Duc vous engage une conversation étonnante. Il est content de vous voir, il a vraiment besoin de vous pour retrouver le Calice d'Inversion. Il vous explique que ce Calice a la propriété d'annuler les effets de la Malrosée ... Il rajoute "*Maudite soit cette femme !*" ... Puis il divague sur une relation *passionnelle* et *interdite* avec une personne de la cour de Démentia ... Vous l'avez deviné : il parle de Syl !

Apparemment, elle aurait profité de ce moment intime pour lui voler le Calice ... Thadon ne peut donc plus prendre de la Malrosée ! Et les effets et la dépendance sont désastreux ! Il a besoin du Calice pour annuler cette dépendance et ainsi en prendre à volonté sans y laisser la vie !

Grand-Oeil, l'intendante argonienne de la Maison de Mania, vous expliquera où trouver le Calice : dans Brun-Terrier.

Vous ne pourrez pas aller directement au Sanctuaire de Brun-Terrier : vous serez obligé de passer par une membrane sous un arbre (entrée plus à l'ouest). Cette membrane ne s'ouvrira que si vous mangez de la Malrosée !

Vous trouverez cette substance sur les élytras des environs ^^

La Malrosée vous provoquera deux Euphories qui augmenteront votre Intelligence, votre Force et votre Agilité de 20 points (2 x 10 quoi ^^). Au bout de 45 secondes, une des deux Euphories disparaîtra ce qui baissera votre précédent bonus d'Intelligence, de Force et d'Agilité de 10 points. Puis, après à nouveau 45 secondes, la deuxième Euphorie disparaîtra et le manque commencera à se faire sentir. Ce manque de Malrosée ira en s'aggravant toutes les 45 secondes, il y a quatre stades de manque :

- Manque de Malrosée : atténuation d'Agilité, de Force, d'Intelligence et de Chance de 5 points chacun.
- Manque douloureux de Malrosée : atténuation de 5 points de toutes vos caractéristiques.
- Manque blessant de Malrosée : atténuation d'Endurance, de Rapidité et de Volonté de 5 points chacun et d'Agilité, de Force, d'Intelligence et de Chance de 10 points chacun.
- Manque invalidant de Malrosée : atténuation de 10 points de toutes vos caractéristiques et de 10 points de santé.
- Manque ruineux de Malrosée : atténuation d'Endurance, de Rapidité et de Volonté de 10 points chacun et d'Agilité, de Force, d'Intelligence et de Chance de 15 points chacun et de 15 points de santé.

Le Calice est gardé par des drogués dans le Sanctuaire de la Décadence.

Thadon vous remerciera sans aucune récompense excepté qu'il vous intègre à la cour de Mania LOL

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le Calice d'Inversion exposé sur un socle :)

Dans la Salle des Ronces, fouillez pour récolter une Gucule Hurlante Muette dans une Gucule Hurlante. Cet ingrédient étonnant sera exposé au Musée des Curiosités au Creuset ^^

Comprendre la folie (fin)

Et voilà, vous avez compris la folie des Shivering Isle : un Duc drogué qui fricotte en secret avec une Duchesse paranoïaque ... Mais bon le but était de faire partie des deux cours !

La flamme froide d'Agnon

Maintenant Shéogorath vous parle de la Grande Torche : elle représente un symbole de réconfort auprès des habitants de l'archipel. Et le problème est qu'elle s'éteint à chaque fois que la Marche Grise est en route ! Les habitants sont alors "perturbés" et rejoignent les rangs de Jyggalag !

Shéogorath va vous en dire un peu plus de ce qu'il attend de vous : *"Vous allez empêcher la Marche grise en devenant Moi."* ... Rien que ça ! Il vous dit que Jyggalag arrive et qu'il doit donc partir ! Pourquoi ? Il ne l'explique pas encore, il dit que c'est juste *"une des règles"*. Il vous explique que la Grande Torche doit être rallumée pour éviter que trop de ses sujets rejoignent les rangs de la Marche Grise en devenant des Prêtres de l'Ordre. En effet, ce sont les Prêtres qui font fonctionner les obélisques et donc qui font apparaître les Chevaliers de l'Ordre.

Pour arrêter Jyggalag, Shéogorath vous dit qu'il vous donnera Son pouvoir ... Et vous met en garde de ne pas le perdre car il est très difficile à retrouver LOL

Bref, il vous envoie à Cylarne pour aller chercher la Flamme d'Agnon nécessaire à allumer la Grande Torche.

Le problème ... Ahem ...

Le problème est qu'il y a deux camps de serviteurs tous les deux aussi dévoués mais ... qui ne peuvent pas se piffrer !

D'un côté les Auréals ou Saints Dorés, dirigés par l'Aurmazl Kaneh et son lieutenant Mirel : ils gardent l'Autel de l'Éxtase.

D'un autre, les Mazkens ou Vils Séducteurs, dirigés par la grakedig Ulfri et son lieutenant Stela : ils gardent le second autel qui doit être allumé, l'Autel du Désespoir.

Seuls les serviteurs immortels de Shéogorath sont autorisés à allumer la flamme des autels. Vous devrez donc *choisir* d'aider une des deux factions ! *Ce choix* ne changera pas le cours de l'histoire ^^

Avant toute chose, parlez aux deux gardiennes des lieux, Vika la Mazken et Chuna l'Auréale pour qu'elles vous donnent les clés de Cylarne et qu'elles vous laissent passer. Elles s'inclineront devant un mortel envoyé par Shéogorath ! Toutes deux vous demanderont d'aller voir leur chef respectif.

Ainsi du côté des Mazkens, la Grakedrig Ulfri a posté ses hommes devant l'entrée principale de Cylarne. Cette entrée est donc fortement protégée et piégée.

Du côté des Auréals, vous surprenez une conversation entre l'Aurmazl Kaneh et son lieutenant Mirel au sujet de l'existence d'une seconde entrée : d'après Mirel, si les Auréals passent par les Profondeurs de Cylarne, ils ont une chance de prendre l'ennemi par derrière sans qu'il s'y attende ... Mais Kaneh réfute ce plan trop dangereux. Vous pouvez vous rendre dans les profondeurs : effectivement l'endroit est désert ... Je n'y ai croisé qu'un seul garde Mazken ^^

Vous vous rendez compte que vous avez plusieurs *choix* possible ...

Vous *choisissez* d'aider les Auréals : vous devez donc insister auprès de Kaneh afin qu'elle envoie ses troupes dans les Profondeurs. Les Mazkens seront pris par surprise !

Cependant vous pouvez peut-être aussi parler des Profondeurs à Ulfri qui y enverra des gardes, puis dire à Kaneh de passer par la porte principale où les défenses seront plus faibles ! Je n'ai pas essayé cette possibilité ^^

Vous *choisissez* d'aider les Mazkens : dites alors à Ulfri d'envoyer des défenses dans les Profondeurs puis mentez à Kaneh en lui disant que l'endroit est peu surveillé. Les Auréals iront droit dans le piège !

Mais vous pouvez aussi y aller à la bourrin et parler à l'une ou l'autre des commandante en engendrant la bataille dans l'entrée principale :-)

Quelque soit votre *choix*, la commandante adverse sera tuée. Puis celle que vous avez *choisi* d'aider se sacrifiera pour allumer l'Autel.

Ensuite, il ne vous reste plus qu'à vous enflammer dans la Flamme d'Agnon ... Ma naaan pas de panique : elle est FROIDE :-D

Maintenant dirigez-vous vers la Sacellum d'Arden-Sul. Vous rencontrerez Arctus, le prêtre de Démentia, et Dervenin, le prêtre de Mania. Chacun tenteront de vous convaincre d'allumer leur torche. Là encore, à vous de *choisir* quelle torche allumer ... Celle de Mania ? Ou celle de Démentia ?

Si vous allumez celle de Démentia, Arctus vous offrira la Tenue d'Intrigue en récompense (fortification de rapidité, chance, sécurité et discrétion).

Si vous allumez celle de Mania, Dervenin vous offrira la Tenue d'Arden-Sul en récompense (fortification de volonté et de chance, bouclier et résistance à la paralysie).

Ce sont les seules différences de ce choix, le cours de l'histoire n'en sera pas changé ^^

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le Heaume d'Ulfrí ou le Heaume de Kaneh exposé sur un socle :

Le rituel d'accession

Shéogorath sera là, assis sur un prie-dieu. Il vous applaudit :-)

Après avoir été intégré dans les deux cours de New Shéoth, après avoir rallumé la Grande Torche symbole de réconfort, Il vous demande maintenant de contrôler une des deux Maisons. Vous devez donc *choisir* de prendre la place de Syl, Duchesse de Démentia, ou de Thadon, Duc de Mania ...

Et cette fois-ci, ce *choix* changera très légèrement le scénario ^^

Et les récompenses vont aussi légèrement changer, dans l'ordre vous recevrez :

Maison de Démentia	Maison de Mania
Invocation de Vil Séducteur 60 s	Invocation de Sainte Dorée 60 s
Invocation de Sainte Dorée 120 s	Invocation de Vil Séducteur 120 s
Armure de Sainte Dorée et son Heaume (lourde)	Armure de Vil Séducteur et son Heaume (légère)

VOUS DECIDEZ DE DIRIGER LA MAISON DE DEMENTIA

Vous avez choisi de succéder à la Duchesse Syl de Démentia, voici la suite du scénario :-)

Pour la maison de Mania, voir page 13 ^^

Le rituel de Démentia

Arctus, le prêtre de Démentia, vous en dira un peu plus sur Arden Sul, le Ténébreux Trompeur : *"Comme c'est arrivé il y a des années, mon seigneur Arden-Sul suspecta la présence d'un traître dans son entourage. Refusant de finir du mauvais côté de la lame, il réunit sa troupe, ici, dans le Sacellum. En empoisonnant le vin du sacrement, Arden-Sul supprima tous les conspirateurs. Oui. Ensuite, il leur arracha le coeur et lut la vérité dans leurs ventricules, tel le plus grand des haruspices. N'ayant pu déceler la trahison dans leurs coeurs, Arden-Sul fut bouleversé et se donna la mort comme il la leur avait donnée. C'est ainsi que le Rituel de l'Accession au trône de Démentia vit le jour."*

Il vous explique ensuite ce que vous devez faire pour succéder à Syl : *"Pour régner sur Démentia, le coeur du chef actuel doit être extrait et porté à l'autel d'Arden-Sul, dans le Sacellum. Ceci fait, je pourrai sacrer le porteur du coeur duc ou duchesse. Ensuite, il ne manquera plus que la bénédiction de notre seigneur Shéogorath."*

Vous devez donc tuer Syl, rien que ça :-)

Arctus vous confie (de vous à lui lol) que depuis la tentative d'assassinat, Syl se terre dans ses quartiers et est devenue plus que jamais méfiante. Anya serait quant à elle plus que dévouée à sa Duchesse, histoire de se racheter. Quant à Kithlan, il se méfie de Syl.

Anya Herrick n'acceptera de vous aider qu'avec une affinité de 60 minimum : elle part vers les appartements de Syl pour y distraire les gardes.

Avec Kithlan, même chose, une affinité de 60 minimum est requise pour qu'il vous aide : il vous donne la clé des appartements de Syl.

Sur le lit de Syl ... vous trouverez un beau mannequin revêtu de sa robe MDR ! Syl vous a dupé ! Elle s'est enfuie par Xirethard ! Vite, trouvez la statue qui ouvrira le passage vers les ruines ! (c'est sur le plan ...)

Tuez tout ce qui bouge et surtout l'ex-duchesse de pacotille :-)) et n'oubliez pas sa superbe masse Brisenerfs ^^

Vous n'avez plus qu'à placer son cœur sur l'autel d'Arden-Sul et à l'activer.

Shéogorath est fier de sa nouvelle duchesse de Démentia et mais vous entendez des cris !? Thadon arrive, en personne, furieux ! Vous avez tué SA Syl ! Il quitte Shéogorath, et part s'enrôler chez Jyggalad en tant que Prêtre ! Le traite !

Vous recevez en récompense l'Anneau de Souveraineté et le grand pouvoir d'invoquer un Vil Séducteur.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le Cœur de Syl exposé sur un socle :)

D'autre part le décor du Sacellum d'Arden Sul sera un peu changé à la sauce de Démentia ^^

Reprendre l'Orée

Thadon, dans sa colère, a dit que l'Orée était déjà prise par l'ennemi. Shéogorath vous envoie donc là-bas en urgence pour que vous trouviez un moyen de les repousser.

Sur place, l'endroit n'est plus que désolation : de nombreux cristaux jalonnent l'Orée. Brrrr ben si c'est ça l'Ordre, c'est pô drôle !!!

La grakendo Udic vous explique que les Chevaliers de l'Ordre sont très nombreux, et qu'ils arrivent par vagues. La flèche de Colmur a été activée et elle pense qu'elle est la source de l'invasion des Chevaliers de l'Ordre, une sorte de portail.

Cependant, dans un premier temps, elle vous demande de l'aider à contrer la prochaine vague : vous avez le *choix* entre placer vous même vos soldats ou la laisser faire. Puis, quand tous les Chevaliers de l'Ordre sont tués, Udic vous demande de descendre dans les ruines de Xeddefen qui s'étendent sous Colmur : d'après elle, vous y trouverez la source du pouvoir de la flèche.

Au cœur des ruines, vous trouverez effectivement la fameuse flèche. Vous trouverez aussi Shelden paumé ! Il vous demande que vous le sortiez de là.

Pour désactiver le cristal géant (la flèche), il vous suffit juste d'y placer 3 Cœurs de l'Ordre et la surcharge le fera ... exploser !!!

Tout s'écroule ! Vite Fuyez !!! Enfin ... fuyez doucement quand même car ... il vaut mieux que tout s'écroule et passer par dessus les pierres que de tout prendre sur la tête ! Enfin, moi, j'dis ça, j'dis rien :-)

A un moment donné, vous devrez actionner un bouton qui ouvrira une grille un peu plus loin, mais elle se refermera aussitôt que vous l'aurez franchies et Shelden se retrouvera derrière MDR ... Il se moque de vous "*vous faites une belle escorte*" qu'il vous dit LOL, mais il vous assure qu'il va trouver un autre chemin. Continuez à avancer, vous le croiserez derrière une autre grille :-)) "*comment ça va de votre côté ?*" qu'il vous demande ... je rappelle que tout s'écroule PTDR

Enfin, vous voyez la sortie, Shelden vous attend dehors ... sans aucune reconnaissance ARG

Il ne vous reste plus qu'à retrouver Udic puis Shéogorath.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un Heaume de Chevalier de l'Ordre exposé sur un socle :)

Shéogorath sera de plus en plus ... comme presque affolé ... Si vous lui parlez de Jyggalag (qui par ailleurs est nommé "Jambes de Célérité" dans sa boîte de dialogue ... traduction de BIIP), il vous dira : "S'il est en chemin, Je m'en vais. Je dois dire que je ne suis déjà plus tout à fait Moi-même. Pas vraiment quelqu'un d'autre... mais pas vraiment Moi non plus."

Recréation du Gardien des Portes

Shéogorath veut que l'Orée soit à nouveau gardée : un nouveau Gardien des Portes devrait pouvoir contenir une partie des Chevaliers de l'Ordre qui ont envahis l'Orée.

Il vous envoie donc à Xalsem parler à Relmya Verenim, la créatrice du Gardien des Portes afin qu'elle en conçoive un autre. J'ai adoré cet endroit, un véritable musée de la torture :-)

Relmya vous demande 4 ingrédients : de la Liqueur de Sang, de la Moelle Osseuse, de la Membrane de Derme et de l'Essence de Souffle que vous trouverez dans les Jardins de la Chair et des Os. Elle vous donne aussi la clé de son Fort qui vous permettra d'entrer directement par l'Entrée Secrète plutôt que de faire tout le tour ^^

La Liqueur de Sang se trouve dans la Piscine des Larmes de Sang (charmant LOL). L'Essence de Souffle est la plus sympathique à trouver : il faut suivre le souffle (qui murmure ^^) dans la Grotte de Susurration. Enfin la Membrane de Derme et la Moelle Osseuse sont dans la Serre du Corpusculum.

Vous retrouverez son apprentie, Nanette Don. Si, lors de la toute première quête, vous avez utilisé le secret des Larmes de Relmya pour tuer le gardien, alors elle refusera toute conversation avec vous ! Apparemment, Relmya a du la torturer de douleur pour obtenir un aveu XD

D'autre part, vous pouvez exiger que Relmya arrête ses expériences sur la douleur auprès des victimes. Elle vous défiera et vous proposera de prendre leur place. Si vous résistez à son sort, alors vous recevrez les Menottes de Douleur en récompense :-)

Ensuite Relmya Verenim vous demande de *choisir* une paire de jambe, un bras gauche, un bras droit, un torse, une tête et un cœur pour son futur rejeton.

En fait, les parties du corps du Gardien que vous allez choisir vont vous permettre d'obtenir certains grands pouvoirs :-) voici donc la liste :

Partie du Corps		Grand Pouvoir
Tête	Casque de puissance	Fortification de Force 20 pts sur 60 s
	Esprit colérique	Fortification de Volonté 20 pts sur 60 s
Torse	Poitrine de vie	Fortification de Santé 100 pts sur 60 s
	Poitrine de magie	Fortification de Magie 100 pts sur 60 s
Cœur	Cœur de plaie partagée	Réflexion de Dégâts 20 % sur 30 s
	Cœur de sort tourné	Réflexion de Sorts 20 % sur 30 s
Bras gauche	Bras de pare-feu	Bouclier de Feu 20 % sur 30 s
	Bras de pare-foudre	Bouclier de Foudre 20 % sur 30 s
	Bras de parre-gel	Bouclier de Froid 20 % sur 30 s
Bras droit	Bras de carnage (hache)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de tuerie (masse)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de massacre (lame)	Fortification de Lames 20 pts 60 s
Jambes	Jambes de célérité	Fortification d'Agilité 20 pts 60 s
	Jambes de fermeté	Fortification d'Endurance 20 pts 60 s

Il vous suffira donc de cliquer sur le nouveau Gardien des Portes pour recevoir un des Grands Pouvoirs ! Et c'est interchangeable à volonté ^^ donc n'hésitez pas à cliquer plusieurs fois de suite pour obtenir celui qui vous convient le mieux ^^

Le rituel commence et c'est un superbe rituel vraiment :-)

(Vous placez les morceaux de corps dans la cuve de création)

Ils étaient cinq à l'aube du monde.

Le feu, l'eau, la terre, l'air et la lumière.

L'obscurité s'est transformée en jour et le vide a pris forme.

Dissimulé en raison de sa propre conscience de soi, était le sixième, contenant en lui les cinq qui lui avaient donné naissance.

La chair !

Vieille dotée du désir de consumer comme le feu...

(Vous placez la Membrane de Derme dans la cuve de création)

Le sang, nutriment liquide, océan projetant les perles de vie sur les rivages de l'existence...

(Vous placez la Liqueur de Sang dans la cuve de création)

Les os, branches et pierres du corps, qui donnent forme et structure...

(Vous placez la Moelle Osseuse dans la cuve de création)

Le souffle, enfant de l'air, qui permet le mouvement et l'éveil de l'esprit...

(Vous placez l'Essence de Souffle dans la cuve de création)

Et enfin, la lumière de la chair, l'illumination de l'âme... perception, pensée, mémoire, imagination...

(Relmyna invoque un Astronach de Chair)

Je t'invoque, marcheur de chair !

Chair de la véritable chair !

Viens à moi depuis ces Eaux d'Oblivion qui donnent naissance aux tiens.

Viens jusqu'à cet autel.

Investis ce corps.

Quintessence de la chair mêlée à son essence.

L'absolu sous forme mortelle.

L'immortel lié au transitoire.

(L'Astronach se place dans la cuve de création et Relmyna le sacrifie)

Honoré Daedra, ne crains point ton avilissement !

En ce temple, tu seras la sainteté !

Je te lie à ce corps, atronach, et tu seras désormais connu comme le Gardien des Portes des Shivering Isles.

A ce moment là, le Gardien des Portes est créé suite à une explosion. Vous serez projeté mais vous ne recevrez aucun dommage. Vous recevrez même le grand pouvoir d'invoquer des Astronachs de Chair :-)

Enfin, vous pouvez admirer votre travail : le Gardien ne fera qu'une bouchée des Chevaliers de l'Ordre qui arriveront ^^

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une copie d'arme du Gardien des Porte exposée sur un socle :)

L'armée impuissante

Quand vous rendez compte de votre mission au sujet du Gardien des Portes à Shéogorath, un messager Auréal fait irruption : la Marche Grise a envahi leur place forte, Brellach !!!

Shéogorath va enfin tout vous expliquer au sujet de Jyggalag : *"Parce qu'Il est Moi. Je suis Lui. Nous sommes chacun un peu l'un de l'autre, en fait. Je ne serai pas là lorsqu'Il arrivera, car Je serai Lui."*. Eh oui ! Vous comprenez mieux : La Marche Grise est un événement qui se produit à chaque fin d'Ère. Et durant cet événement, Shéogorath le Dieu Fou devient Jyggalag Prince Daedra de l'Ordre et détruit Son propre royaume ! Puis quand les Shivering sont totalement détruites (comme l'Orée), Jyggalag redevient Shéogorath qui doit donc tout reconstruire ! Apparemment, Il en a marre de ce cycle LOL et c'est pour ça qu'Il compte sur vous pour que ça change : Il vous demande d'empêcher Jyggalag de détruire ce royaume !!!

Bref, le fait que Jyggalag s'attaque à une partie de son armée n'est pas bon signe du tout mais pas du tout ^^ et Il vous envoie donc à Brellach pour aider les Auréals ! Sur place, Issmi s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Démentia et vous explique que Syl a réussi à attirer puis à emprisonner leur Commandante Staada ce qui a permis l'invasion de leur cité par les Prêtres et les Chevaliers de l'Ordre ! Une telle alliance Mania/Démentia est sans précédent !

En route, partez libérer Staada. Le chemin est relativement linéaire ^^ Dylora est enfermée dans une prison en cristal ; elle vous dit d'actionner le carillon (tout proche) ... Effectivement le son fait exploser les cristaux !

Staada s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Démentia ^^ Elle vous explique que Thadon s'est dirigé vers la Source de Vie et elle soupçonne qu'il cherchera à la détruire.

A peine entré dans le Hall de Dévotion que les Auréals s'écroulent, Staada vous supplie de remettre en marche leur Source de Vie. La Source est dans la Fontaine de Renaissance, et il vous faudra juste actionner les quatre carillons placés aux quatre coins de la pièce pour faire exploser le cristal qui bloque la source.

Staada vous remercie et vous offre l'Armure et le Heaume de Saint Doré ainsi que le grand pouvoir d'invocation de Saint Doré ^^

Brellach est la Cité des Auréals, l'armée daédrique de Shéogorath fidèle au (à la) Duc(hesse) de Mania. Brellach protège la Source de Vie des Auréals. Cette Source est composée des Eaux d'Oblivion. Elle permet de ressusciter un Auréal mort en le ramenant dans les Shivering Isles : l'âme est guidée par les carillons et elle nage d'Oblivion vers les Shivering via les Eaux d'Oblivion.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un carillon de la Source de Vie exposé sur un socle :)

Les symboles du pouvoir

Ouf l'Ordre a été arrêté à Brellach, l'armée de Vils Séducteur n'a pas pu être anéantie mais Shéogorath n'est pas pour autant rassuré.

Bien au contraire ... il est trop tard.

Il divague sur le concept du temps ... Son plan a échoué par manque de temps. Il dit qu'il aurait pu avoir un espoir d'arrêter la Marche Grise avec Son bâton mais ce dernier a perdu tous ses pouvoirs ...

Il est trop tard :-(

Puis Shéogorath hurle et disparaît dans un halo de lumière : Il est devenu Jyggalag.

La destruction des Shivering Isles est en marche :-(

Vous avez entrepris tout ça pour rien !?!

Mais non ! Il vous reste Haskill ! Son Seigneur a disparu alors il va vous aider. Le seul moyen de protéger le royaume de la Marche grise est de vous placer sur le Trône de la Folie ... Rien que ça : prendre la place de Shéogorath ! Or pour prétendre au trône, vous devez posséder le Bâton de Shéogorath, symbole du pouvoir des Shivering Isles.

Evidemment, le Bâton a disparu en même temps que Shéogorath et les secrets de sa fabrication ont été perdus depuis des années et des années mais ... Tout ce qui est perdu peut être retrouvé ! Haskill vous envoie au Creux du Poignard, un endroit qui abritait la bibliothèque de Jyggalag. Il vous donne le Cristal du Poignard pour ouvrir la porte scellée.

Là bas, Dyus de Mytheria vous attendait. Cet immortel a été le Chambellan de Jyggalag et Conservateur de la Grande Bibliothèque de l'Ordre. Cet être est extraordinaire. Il sait tout sur tout. Shéogorath l'a emprisonné ici car il défend la notion de libre arbitre en refusant les prédictions logique tout de ce qui est, a été et sera.

Dyus vous propose de fabriquer un nouveau Bâton de Shéogorath. Pour cela, il lui faut deux objets sacrés : une branche de l'Arbre des Ombres qui plonge ses racines au plus profond d'une source inépuisable de folie et de mystère et un œil de quelqu'un qui a été directement témoin d'un secret ignoré de tous.

L'Arbre des Ombres est à Milchar, dans le Bosquet aux Reflets. Quand vous entrerez, votre clone apparaîtra :-)) vous devrez le combattre pour que l'Arbre accepte de vous donner une de ses branches ^^ Et profitez-en aussi pour récupérer l'ombre, l'épée de votre double !

Vous trouverez un Œil de Guetteur Aveugle dans le Nexus de Milchar. Cet ingrédient pourra être donné au Musée des Curiosités au Creuset.

Círta a vu de ses yeux des choses qu'aucun mortel n'a contemplées. Son œil fera donc l'affaire :-)) Cette dernière se terre aux Catacombes Hurlantes. Vous avez deux choix qui s'offrent à vous ^^

Vous y allez franco, vous tuez tout ce qui bouge ... normal quoi LOL

Ou vous accostez Ra Kheran, un khajit rejeté par Círta. Círta est la dirigeante des Apôtres de la Lumière, une sorte de secte d'Hérétique. Et elle promet sans arrêt la Lumière à ses apôtres mais Ra Kheran en a littéralement ras le bol d'attendre

cette fichue Lumière. Il vous dit de porter une Robe d'Apôtre pour passer incognito et de lui trouver trois Dagues d'Apôtre. Le plus simple est de tuer les apôtres que vous croiserez ... mais attention ! Uniquement ceux qui portent une dague ! Les autres sont des amis de Ra'Kheran et il n'appréciera pas du tout que vous zigouillez ses p'tits copains ^^ Puis, quand vous ramènerez les dagues, les trois compères se ruèrent vers Círta et la tueront pour vous :-)

Les Catacombes Hurlantes est la reconstitution exact du Temple où a été enfermé Pelagius (voir le livre "La Folie de Pelagius" 📖). Les pierres viennent donc de Cyrodil ^^ Vous trouverez même le Pelvis de Pelagius dans une petite vitrine, un objet que vous pourrez donner au Musée des Curiosités au Creuset.

Sans le savoir, Círta a vu le secret de Shéogorath. En effet, un jour, elle est entrée dans la salle du trône durant la précédente Marche grise et elle a constaté que Shéogorath était introuvable. Et elle a survécu à la destruction et depuis, elle est persuadée que Shéogorath avait abandonné Son royaume par peur de l'attaque de Jyggalag ! A aucun moment elle a réalisé que Shéogorath était devenu Jyggalag. On comprend mieux sa haine envers son Seigneur. Et c'est d'ailleurs pourquoi elle a été enfermée dans les Catacombes hurlantes.

Et voilà, Dyus vous confectionne la forme physique du Bâton de Shéogorath. Cependant, il n'est pas totalement fonctionnel : vous devez maintenant l'imprégner du pouvoir de la Fontaine de Folie.

Dyus est surpris de votre réussite. Il été pourtant écrit que vous échoueriez ... Il est troublé et se plongera dans une grande réflexion ... Où est l'erreur dans ses calculs ?

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le livre intitulé "la Dédiction Prophétique volume 34854" (MDR) exposé sur un socle :) mais malheureusement, on ne peut pas le lire.

Les racines de la folie

Évidemment, la Fontaine de Folie est souillée par les Cristaux de l'Ordre. Haskill vous explique que cette Fontaine est remplie de la Sève de l'Arbre de Folie. Vous devez entrer dans les Eaux Vives pour purifier les bassins de Mania et de Démentia, sans quoi l'Ordre aura gagné la guerre !

Les Eaux Vives est le Sanctuaire de Shéogorath. Certains passages seront bloqués par des sortes de portes végétales souillées par des Cristaux de l'Ordre : vous pourrez les ouvrir grâce à une Épine de l'Ordre (trouvée sur les Prêtres de l'Ordre) ou grâce aux Gnarl qui vous aideront dans votre progression. Attention tous les Gnarl ne sont pas amicaux ^^ et si vous n'avez pas de Gnarl sous la main, vous aurez par contre forcément un chrysalide à actionner pour faire apparaître un gentil Gnarl ^^

Pour purifier les bassins, c'est très simple : il suffit de tuer tous les prêtres ! Évidemment, vous serez face à face à Thadon mais pas longtemps LOL. Vous récupérez sur lui le Diadème d'Euphoria.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une Épine de l'Ordre exposée sur un socle :)

La fin de l'Ordre

Et voilà, vous pouvez enfin imprégner le Bâton du pouvoir de la Fontaine de Folie purifiée. Mais très vite une messagère Mazken accoure vers vous : un cristal s'est activé dans la cours du Palais et l'autkendo Jansa a besoin d'aide !!

Effectivement, c'est la débandade dans la cours du Palais : pour désactiver le Cristal vous devrez y placer trois Cœurs de l'Ordre. Mais très vite, le second Cristal s'active à son tour !

Quand vous l'aurez désactivé, Jyggalag apparaît et se jette sur vous, pauvre mortel ! Mais le combat tourne à votre avantage. Jyggalag est vaincu et s'adresse à vous : *Il suffit. Je suis battu. La Marche grise a pris fin. Ce drame se perpétue depuis des millénaires. Chaque fois, j'ai conquis ce pays pour finir dans la peau de ce fou illuminé de Shéogorath. Mais tel n'a pas toujours été le cas. Il fut un temps où je régnais ici, sur un monde d'Ordre parfait. Mon royaume s'étendait par-delà les océans d'Oblivion. Craignant mon pouvoir, les autres princes m'ont condamné à la folie, à jamais destiné à vivre sous la forme de Shéogorath, âme brisée régnant sur un pays qui l'est tout autant. Une fois par ère, je peux retrouver ma forme véritable et reconquérir ce monde. Chaque fois que cela s'est produit, la malédiction a été renouvelée et m'a condamné à continuer d'exister en tant que Shéogorath. Vous avez bouclé le cycle. Vous incarnez désormais la Folie et Jyggalag est une fois de plus libre de vagabonder dans le néant d'Oblivion. Je m'en vais et vous demeurez ici, mortel. Mortel... Roi ? Dieu ? Rien n'est certain. Le royaume vous appartient. Vous réussirez peut-être à tenir votre rang. Adieu, Shéogorath, Prince de la Folie.*

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath l'épée de Jyggalag exposée sur un socle :) et vous pouvez l'enchanter !

Le Prince de la Folie

Haskill vous attend. Vous être le nouveau Shéogorath. Vous recevrez de nombreuses récompenses.

Tout d'abord, vous recevrez le grand pouvoir Manipulation du Temps qui ne nécessite pas de points de magie. Lorsque vous le lancez, quatre sorts s'activent aléatoirement :

- Orage Tempétueux : fortification de vos talents Force, Endurance, Agilité et Rapidité de 20 pts sur 15 s
- Tempête de Neige : Bouclier 50 % et Caméléon 75% sur 15 s
- Pluie Cicatrisante : regain de Santé 10 pts sur 15 s
- Pluie affolante : réflexion des dégâts et des sorts de 30 % sur 15 s
- Yeux dans la brume : détection de vie sur 120 pieds sur 15 s

Vous recevez aussi le faible pouvoir Protection de Shéogorath qui est un sort de téléportation : il vous renvoie directement au Palais :-) mais il nécessite 100 points de magie.

Une guérisseuse est à votre disposition : elle vous restaure vos caractéristiques, vos talents, votre santé et votre magie et vous guérit du poison et des maladies !

Deux escortes sont à votre disposition : une Sainte Dorée et une Vile Séductrice. Si votre escorte meure, elle ressuscitera quelques jours plus tard ^^

Vous pouvez demander à Haskill un *dédivertissement* : il enverra alors une danseuse auprès de vous LOL,

Vous pouvez demander à Haskill si tout se passe bien dans le royaume : il vous prévient alors si un endroit est attaqué par des créatures. Et si c'est le cas, vous avez le choix d'aller défendre l'endroit vous même ou d'y envoyer votre armée. Dans les deux cas vous recevrez de l'or en récompense et plus encore si vous y êtes allé vous même ^^

Alors profitez-en Seigneur de la Folie, portez vos atours et votre Bâton, assoyez-vous sur votre Trône de la Folie, et dirigez votre royaume !

YEAH BABY YEAH C'est niquédélique ^^

VOUS DECIDEZ DE DIRIGER LA MAISON DE MANIA

Vous avez choisi de succéder à la Duc Thadon de Mania, voici la suite du scénario :-)

Le rituel de Mania

Dervenin, le prêtre de Mania, vous en dira un peu plus sur Arden Sul, le plus grand duc de tous les temps : *"Il y a des années, il a décidé de s'accorder une nuit de plaisir sans limites, débordant de danse, de vin et de sexe, pour célébrer sa passion pour les siens. Le vertgrain s'est mis à couler comme l'eau du torrent tandis que les débauchés succombaient à sa frénésie. Alors que les bacchantes battaient leur plein, les gens commencèrent à se frapper le torse tandis que leur coeur explosait ! Le vertgrain avait eu son compte de victimes. Le sol était couvert du sang qui coulait des corps sans vie. Cette nuit-là, alors que le dirigeant de Mania est sur le point d'être remplacé, il prend du vertgrain et laisse sa force vitale se répandre sur l'autel."*

Il vous explique ensuite ce que vous devez faire pour succéder à Thadon : *"Le successeur est invité à une grande fête... Une nuit de festivités hédonistes : vin, chants, et bien sûr, vertgrain. Pendant la fête, le dirigeant en place ingère trois doses de drogue. Son coeur explose... et ses forces vitales quittent son corps. Le successeur récupère alors le sang infusé de drogue et le porte à l'autel d'Arden-Sul, dans le Sacellum. Ceci fait, je sacrerai le successeur duc ou duchesse. Puis, Shéogorath donnera sa bénédiction et le cycle sera bouclé."*

Dervenin vous conseille de parler à Grand-Oeil, l'intendante du Duc. L'argonienne est toujours auprès de Thadon. Elle ne vous parlera de son train-train quotidien que si vous avez une affinité d'au moins 60 avec elle : elle vous avoue que Thadon prend toujours un peu de Vertgrain avec son repas du soir ... Il doit donc bien y avoir une réserve quelque part !

Si vous la suivez aux environ de midi : elle vous conduira tout droit vers un Silo de Vertgrain dont la porte est camouflée au niveau d'une statue dans la cour du Palais :-). Soyez discret et volez deux doses de Vertgrain ^^

Ensuite, vous devrez empoisonner le repas de Thadon. Pour cela, allez dans ses appartement privés (toujours en toute discrétion hein ^^) : placez une dose de Vertgrain dans son plateau repas sur la table et une seconde dans son vin (la bouteille est placée au milieu des autres bouteilles de vin).

Enfin, retournez à la salle à manger et attendez 8h du soir ...

Thadon sera enjoué ce soir là, il récitera même un poème ... Et PAF il s'écroule ! Vous n'avez plus qu'à recueillir un peu de son sang empoisonné pour l'apporter sur l'Autel d'Arden Sul afin que le rituel soit accepté.

A peine Shéogorath vous félicite que Syl entre en furie dans le sanctuaire !!! Toujours aussi paranoïaque, elle hurle qu'elle a toujours su que Shéogorath voulait les détruire tous ! En gros, elle flippe grave XD et ajoute : *"Les ennemis de mes ennemis sont mes amis. L'Ordre est la clé. Ne jamais quitter l'adversaire des yeux. Ce n'est pas fini, Dieu fou. Je vais m'offrir à Jyggalag. En tant que prêtre de l'Ordre, je serai sain et sauf. Votre empire tombera devant les armées de l'Ordre."*

Bref, Shéogorath se moque totalement de Syl et la renvoie sur le champ puis Il vous offre l'Anneau de Souveraineté et le grand pouvoir d'invoquer une Sainte Dorée.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une fiole contenant le Sang de Thadon exposée sur un socle :)

D'autre part le décor du Sacellum d'Arden Sul sera un peu changé à la sauce de Mania ^^

Reprendre l'Orée

Syl, dans sa colère, a dit que l'Orée était déjà prise par l'ennemi. Shéogorath vous envoie donc là-bas en urgence pour que vous trouviez un moyen de les repousser.

Sur place, l'endroit n'est plus que désolation : de nombreux cristaux jalonnent l'Orée. Brrrr ben si c'est ça l'Ordre, c'est pô drôle !!!

L'aurig Deska vous explique que les Chevaliers de l'Ordre sont très nombreux, et qu'ils arrivent par vagues. La Flèche de Colmur a été activée et elle pense qu'elle est la source de l'invasion des Chevaliers de l'Ordre, une sorte de portail.

Cependant, dans un premier temps, elle vous demande de l'aider à contrer la prochaine vague : vous avez le *choix* entre placer vous même vos soldats ou la laisser faire. Puis, quand tous les Chevaliers de l'Ordre sont tués, Deska vous demande de descendre dans les ruines de Xeddefen qui s'étendent sous Colmur : d'après elle, vous y trouverez la source du pouvoir de la Flèche.

Au cœur des ruines, vous trouverez effectivement la fameuse Flèche. Vous trouverez aussi Shelden paumé ! Il vous demande que vous le sortiez de là.

Pour désactiver le cristal géant (la Flèche), il vous suffit juste d'y placer 3 Cœurs de l'Ordre et la surcharge le fera ... exploser !!!

Tout s'écroule ! Vite Fuyez !!! Enfin ... fuyez doucement quand même car ... il vaut mieux que tout s'écroule et passer par dessus les pierres que de tout prendre sur la tête ! Enfin, moi, j'dis ça, j'dis rien :-)

A un moment donné, vous devrez actionner un bouton qui ouvrira une grille un peu plus loin, mais elle se refermera aussitôt que vous l'aurez franchies et Shelden se retrouvera derrière MDR ... Il se moque de vous *"vous faites une belle escorte"* qu'il vous dit LOL, mais il vous assure qu'il va trouver un autre chemin. Continuez à avancer, vous le croiserez derrière une autre grille :-)
"comment ça va de votre côté ?" qu'il vous demande ... je rappelle que tout s'écroule PTDR

Enfin, vous voyez la sortie, Shelden vous attend dehors ... sans aucune reconnaissance ARG

Il ne vous reste plus qu'à retrouver Deska puis Shéogorath.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un Heaume de Chevalier de l'Ordre exposé sur un socle :)

Shéogorath sera de plus en plus ... comme presque affolé ... Si vous lui parlez de Jyggalag (qui par ailleurs est nommé "Jambes de Célérité" dans sa boîte de dialogue ...), il vous dira : "S'il est en chemin, Je m'en vais. Je dois dire que je ne suis déjà plus tout à fait Moi-même. Pas vraiment quelqu'un d'autre... mais pas vraiment Moi non plus."

Recréation du Gardien des Portes

Shéogorath veut que l'Orée soit à nouveau gardée : un nouveau Gardien des Portes devrait pouvoir contenir une partie des Chevaliers de l'Ordre qui ont envahis l'Orée.

Il vous envoie donc à Xalsem parler à Relmya Verenim, la créatrice du Gardien des Portes afin qu'elle en conçoive un autre. J'ai adoré cet endroit, un véritable musée de la torture :-)

Relmya vous demande 4 ingrédients : de la Liqueur de Sang, de la Moelle Osseuse, de la Membrane de Derme et de l'Essence de Souffle que vous trouverez dans les Jardins de la Chair et des Os. Elle vous donne aussi la clé de son Fort qui vous permettra d'entrer directement par l'Entrée Secrète plutôt que de faire tout le tour ^^

La Liqueur de Sang se trouve dans la Piscine des Larmes de Sang (charmant LOL). L'Essence de Souffle est la plus sympathique à trouver : il faut suivre le souffle (qui murmure ^^) dans la Grotte de Susurration. Enfin la Membrane de Derme et la Moelle Osseuse sont dans la Serre du Corpusculum.

Vous retrouverez son apprentie, Nanette Don. Si, lors de la toute première quête, vous avez utilisé le secret des Larmes de Relmya pour tuer le gardien, alors elle refusera toute conversation avec vous ! Apparemment, Relmya a du la torturer de douleur pour obtenir un aveu XD

D'autre part, vous pouvez exiger que Relmya arrête ses expériences sur la douleur auprès des victimes. Elle vous défiera et vous proposera de prendre leur place. Si vous résistez à son sort, alors vous recevrez les Menottes de Douleur en récompense :-)

Ensuite Relmya Verenim vous demande de *choisir* une paire de jambe, un bras gauche, un bras droit, un torse, une tête et un cœur pour son futur rejeton.

En fait, les parties du corps du Gardien que vous allez choisir vont vous permettre d'obtenir certains grands pouvoirs :-) voici donc la liste :

Partie du Corps		Grand Pouvoir
Tête	Casque de puissance	Fortification de Force 20 pts sur 60 s
	Esprit colérique	Fortification de Volonté 20 pts sur 60 s
Torse	Doitrine de vie	Fortification de Santé 100 pts sur 60 s
	Doitrine de magie	Fortification de Magie 100 pts sur 60 s
Cœur	Cœur de plaie partagée	Réflexion de Dégâts 20 % sur 30 s
	Cœur de sort tourné	Réflexion de Sorts 20 % sur 30 s
Bras gauche	Bras de pare-feu	Bouclier de Feu 20 % sur 30 s
	Bras de pare-foudre	Bouclier de Foudre 20 % sur 30 s
	Bras de parre-gel	Bouclier de Froid 20 % sur 30 s
Bras droit	Bras de carnage (hache)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de tuerie (masse)	Fortification d'Armes Lourdes 20 pts 60 s
	Bras de massacre (lame)	Fortification de Lames 20 pts 60 s
Jambes	Jambes de célérité	Fortification d'Agilité 20 pts 60 s
	Jambes de fermeté	Fortification d'Endurance 20 pts 60 s

Il vous suffira donc de cliquer sur le nouveau Gardien des Portes pour recevoir un des Grands Pouvoirs ! Et c'est interchangeable à volonté ^^ donc n'hésitez pas à cliquer plusieurs fois de suite pour obtenir celui qui vous convient le mieux ^^

Le rituel commence et c'est un superbe rituel vraiment :-)) dont voici les incantations :

(Vous placez les morceaux de corps dans la cuve de création)

Ils étaient cinq à l'aube du monde.

Le feu, l'eau, la terre, l'air et la lumière.

L'obscurité s'est transformée en jour et le vide a pris forme.

Dissimulé en raison de sa propre conscience de soi, était le sixième, contenant en lui les cinq qui lui avaient donné naissance.

La chair !

Viande dotée du désir de consumer comme le feu...

(Vous placez la Membrane de Derme dans la cuve de création)

Le sang, nutriment liquide, océan projetant les perles de vie sur les rivages de l'existence...

(Vous placez la Liqueur de Sang dans la cuve de création)

Les os, branches et pierres du corps, qui donnent forme et structure...

(Vous placez la Moelle Osseuse dans la cuve de création)

Le souffle, enfant de l'air, qui permet le mouvement et l'éveil de l'esprit...

(Vous placez l'Essence de Souffle dans la cuve de création)

Et enfin, la lumière de la chair, l'illumination de l'âme... perception, pensée, mémoire, imagination...

(Relmyna invoque un Astronach de Chair)

Je t'invoque, marcheur de chair !

Chair de la véritable chair !

Viens à moi depuis ces Eaux d'Oblivion qui donnent naissance aux tiens.

Viens jusqu'à cet autel.

Investis ce corps.

Quintessence de la chair mêlée à son essence.

L'absolu sous forme mortelle.

L'immortel lié au transitoire.

(L'Astronach se place dans la cuve de création et Relmyna le sacrifie)

Honoré Daedra, ne crains point ton avilissement !

En ce temple, tu seras la sainteté !

Je te lie à ce corps, atronach, et tu seras désormais connu comme le Gardien des Portes des Shivering Isles.

À ce moment là, le Gardien des Portes est créé suite à une explosion. Vous serez projeté mais vous ne recevrez aucun dommage. Vous recevrez même le grand pouvoir d'invoquer des Astronachs de Chair :-)

Enfin, vous pouvez admirer votre travail : le Gardien ne fera qu'une bouchée des Chevaliers de l'Ordre qui arriveront ^^

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une copie d'arme du Gardien des Porte exposée sur un socle :)

L'armée impuissante

Quand vous rendez compte de votre mission au sujet du Gardien des Portes à Shéogorath, un messenger Mazken fait irruption : la Marche Grise a envahi leur place forte, Címeroche !!!

Shéogorath va enfin tout vous expliquer au sujet de Jyggalag : *"Parce qu'Il est Moi. Je suis Lui. Nous sommes chacun un peu l'un de l'autre, en fait. Je ne serai pas là lorsqu'Il arrivera, car Je serai Lui."* Eh oui ! Vous comprenez mieux : La Marche Grise est un événement qui se produit à chaque fin d'Ère. Et durant cet événement, Shéogorath le Dieu Fou devient Jyggalag Prince Daédra de l'Ordre et détruit Son propre royaume ! Puis quand les Shivering sont totalement détruites (comme l'Orée), Jyggalag redevient Shéogorath qui doit donc tout reconstruire ! Apparemment, Il en a marre de ce cycle LOL et c'est pour ça qu'Il compte sur vous pour que ça change : il vous demande d'empêcher Jyggalag de détruire ce royaume !!!

Bref, le fait que Jyggalag s'attaque à une partie de son armée n'est pas bon signe du tout mais pas du tout ^^ et Il vous envoie donc à Címeroche pour aider les Mazkens ! Sur place, Adéo s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Manía et vous explique que Syl a réussi à attirer puis à emprisonner leur Commandante Dylora ce qui a permis l'invasion de leur cité par les Prêtres et les Chevaliers de l'Ordre ! Une telle alliance Manía/Dementía est sans précédent !

En route, partez libérer Dylora. Le chemin est relativement linéaire ^^ Dylora est enfermée dans une prison en cristal ; elle vous dit d'actionner le carillon (tout proche) ... Effectivement le son fait exploser les cristaux !

Dylora s'incline devant le(la) Duc(hesse) de Manía ^^ Elle vous explique que Syl s'est dirigée vers la Source de Vie et elle soupçonne qu'elle cherchera à la détruire.

À peine entré dans le Hall de Dévotion que les Mazkens s'écroulent, Dylora vous supplie de remettre en marche leur Source de Vie. La Source est dans la Fontaine de Renaissance, et il vous faudra juste actionner les quatre carillons placés aux quatre coins de la pièce pour faire exploser le cristal qui bloque la source.

Dylora vous remercie et vous offre l'Armure et le Heaume de Vil Séducteur ainsi que le grand pouvoir d'invocation de Vil Séducteur ^^

Cimeroche est la Cité des Mazkens, l'armée daédrique de Shéogorath fidèle au(à la) Duc(hesse) Démentia. Cimeroche protège la Source de Vie des Mazkens. Cette Source est composée des Eaux d'Oblivion. Elle permet de ressusciter un Mazken mort en le ramenant dans les Shivering Isles : l'âme est guidée par les carillons et elle nage d'Oblivion vers les shivering via les Eaux d'Oblivion.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath un carillon de la Source de Vie exposé sur un socle :)

Les symboles du pouvoir

Ouf l'Ordre a été arrêté à Cimeroche, l'armée de Vils Séducteur n'a pas pu être anéantie mais Shéogorath n'est pas pour autant rassuré.

Bien au contraire ... il est trop tard.

Il divague sur le concept du temps ... Son plan a échoué par manque de temps. Il dit qu'il aurait pu avoir un espoir d'arrêter la Marche Grise avec Son bâton mais ce dernier a perdu tous ses pouvoirs ...

Il est trop tard :-(

Puis Shéogorath hurle et disparaît dans un halo de lumière : Il est devenu Jyggalag.

La destruction des Shivering Isles est en marche :-(

Vous avez entrepris tout ça pour rien !?!

Mais non ! Il vous reste Haskill ! Son Seigneur a disparu alors il va vous aider. Le seul moyen de protéger le royaume de la Marche grise est de vous placer sur le Trône de la Folie ... Rien que ça : prendre la place de Shéogorath ! Or pour prétendre au trône, vous devez posséder le Bâton de Shéogorath, symbole du pouvoir des Shivering Isles.

Évidemment, le Bâton a disparu en même temps que Shéogorath et les secrets de sa fabrication ont été perdus depuis des années et des années mais ... Tout ce qui est perdu peut être retrouvé ! Haskill vous envoie au Creux du Poignard, un endroit qui abritait la bibliothèque de Jyggalag. Il vous donne le Cristal du Poignard pour ouvrir la porte scellée.

Là bas, Dyus de Mytheria vous attendait. Cet immortel a été le Chambellan de Jyggalag et Conservateur de la Grande Bibliothèque de l'Ordre. Cet être est extraordinaire. Il sait tout sur tout. Shéogorath l'a emprisonné ici car il défend la notion de libre arbitre en refusant les prédictions logiques tout de ce qui est, a été et sera.

Dyus vous propose de fabriquer un nouveau Bâton de Shéogorath. Pour cela, il lui faut deux objets sacrés : une branche de l'Arbre des Ombres qui plonge ses racines au plus profond d'une source inépuisable de folie et de mystère et un œil de quelqu'un qui a été directement témoin d'un secret ignoré de tous.

L'Arbre des Ombres est à Milchar, dans le Bosquet aux Reflets. Quand vous entrerez, votre clone apparaîtra :-)) vous devrez le combattre pour que l'Arbre accepte de vous donner une de ses branches ^^ Et profitez-en aussi pour récupérer Fenlombre, l'épée de votre double !

Vous trouverez un Œil de Guetteur Aveugle dans le Nexus de Milchar. Cet ingrédient pourra être donné au Musée des Curiosités au Creuset.

Círta a vu de ses yeux des choses qu'aucun mortel n'a contemplées. Son œil fera donc l'affaire :-)) Cette dernière se terre aux Catacombes Hurlantes. Vous avez deux choix qui s'offrent à vous ^^

Vous y allez franco, vous tuez tout ce qui bouge ... normal quoi LOL

Ou vous accostez Ra'Kheran, un khajit rejeté par Círta. Círta est la dirigeante des Apôtres de la Lumière, une sorte de secte d'hérétique. Et elle promet sans arrêt la Lumière à ses apôtres mais Ra'Kheran en a littéralement ras le bol d'attendre cette fichue Lumière. Il vous dit de porter une Robe d'Apôtre pour passer incognito et de lui trouver trois Dagues d'Apôtre. Le plus simple est de tuer les apôtres que vous croiserez ... mais attention ! Uniquement ceux qui portent une dague ! Les autres sont des amis de Ra'Kheran et il n'appréciera pas du tout que vous zigouillez ses ptits copains ^^ Puis, quand vous ramènerez les dagues, les trois compères se ruèrent vers Círta et la tueront pour vous :-))

Les Catacombes Hurlantes est la reconstitution exact du Temple où a été enfermé Delagius (voir le livre "La Folie de Delagius" 🐉). Les pierres viennent donc de Cyrodil ^^ Vous trouverez même le Pelvis de Delagius dans une petite vitrine, un objet que vous pourrez donner au Musée des Curiosités au Creuset.

Sans le savoir, Ciirta a vu le secret de Shéogorath. En effet, un jour, elle est entrée dans la salle du trône durant la précédente Marche grise et elle a constaté que Shéogorath était introuvable. Et elle a survécu à la destruction et depuis, elle est persuadée que Shéogorath avait abandonné Son royaume par peur de l'attaque de Jyggalag ! A aucun moment elle a réalisé que Shéogorath était devenu Jyggalag. On comprend mieux sa haine envers son Seigneur. Et c'est d'ailleurs pourquoi elle a été enfermée dans les Catacombes hurlantes.

Et voilà, Dyus vous confectionne la forme physique du Bâton de Shéogorath. Cependant, il n'est pas totalement fonctionnel : vous devez maintenant l'imprégner du pouvoir de la Fontaine de Folie.

Dyus est surpris de votre réussite. Il été pourtant écrit que vous échoueriez ... Il est troublé et se plongera dans une grande réflexion ... Où est l'erreur dans ses calculs ?

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath le livre intitulé "la Déduction Prophétique volume 34854" (MDR) exposé sur un socle :) mais malheureusement, on ne peut pas le lire.

Les racines de la folie

Évidemment, la Fontaine de Folie est souillée par les Cristaux de l'Ordre. Haskill vous explique que cette Fontaine est remplie de la Sève de l'Arbre de Folie. Vous devez entrer dans les Eaux Vives pour purifier les bassins de Mania et de Démentia, sans quoi l'Ordre aura gagné la guerre !

Les Eaux Vives est le Sanctuaire de Shéogorath. Certains passages seront bloqués par des sortes de portes végétales souillées par des Cristaux de l'Ordre : vous pourrez les ouvrir grâce à une Épine de l'Ordre (trouvée sur les Prêtres de l'Ordre) ou grâce aux Gnarls qui vous aideront dans votre progression. Attention tous les Gnarls ne sont pas amicaux ^^ et si vous n'avez pas de Gnarls sous la main, vous aurez par contre forcément un chrysalide à actionner pour faire apparaître un gentil Gnarl ^^

Pour purifier les bassins, c'est très simple : il suffit de tuer tous les prêtres ! Évidemment, vous serez face à face à Syl mais pas longtemps LOL. Elle porte sur elle une superbe masse : Brisenerfs.

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath une Épine de l'Ordre exposée sur un socle :)

La fin de l'Ordre

Et voilà, vous pouvez enfin imprégner le Bâton du pouvoir de la Fontaine de Folie purifiée. Mais très vite une messagère Auréale accoure vers vous : un cristal s'est activé dans la cours du Palais et l'aurmalz Zudeh a besoin d'aide !!

Effectivement, c'est la débandade dans la cours du Palais : pour désactiver le Cristal vous devrez y placer trois Cœurs de l'Ordre. Mais très vite, le second Cristal s'active à son tour !

Quand vous l'aurez désactivé, Jyggalag apparaît et se jette sur vous, pauvre mortel ! Mais le combat tourne à votre avantage. Jyggalag est vaincu et s'adresse à vous : *Il suffit. Je suis battu. La Marche grise a pris fin. Ce drame se perpétue depuis des millénaires. Chaque fois, j'ai conquis ce pays pour finir dans la peau de ce fou illuminé de Shéogorath. Mais tel n'a pas toujours été le cas. Il fut un temps où je régnais ici, sur un monde d'Ordre parfait. Mon royaume s'étendait par-delà les océans d'Oblivion. Craignant mon pouvoir, les autres princes m'ont condamné à la folie, à jamais destiné à vivre sous la forme de Shéogorath, âme brisée régnant sur un pays qui l'est tout autant. Une fois par ère, je peux retrouver ma forme véritable et reconquérir ce monde. Chaque fois que cela s'est produit, la malédiction a été renouvelée et m'a condamné à continuer d'exister en tant que Shéogorath. Vous avez bouclé le cycle. Vous incarnez désormais la Folie et Jyggalag est une fois de plus libre de vagabonder dans le néant d'Oblivion. Je m'en vais et vous demeurez ici, mortel. Mortel... Roi ? Dieu ? Rien n'est certain. Le royaume vous appartient. Vous réussirez peut-être à tenir votre rang. Adieu, Shéogorath, Prince de la Folie.*

Vous trouverez dans le Palais de Shéogorath l'épée de Jyggalag exposée sur un socle :) et vous pouvez l'enchanter !

Le Prince de la Folie

Haskill vous attend. Vous être le nouveau Shéogorath. Vous recevrez de nombreuses récompenses.

Tout d'abord, vous recevrez le grand pouvoir Manipulation du Temps qui ne nécessite pas de points de magie. Lorsque vous le lancez, quatre sorts s'activent aléatoirement :

- Orage Tempétueux : fortification de vos talents Force, Endurance, Agilité et Rapidité de 20 pts sur 15 s
- Tempête de Neige : Bouclier 50 % et Caméléon 75% sur 15 s
- Pluie Cicatrisante : regain de Santé 10 pts sur 15 s
- Pluie affolante : réflexion des dégâts et des sorts de 30 % sur 15 s
- Yeux dans la brume : détection de vie sur 120 pieds sur 15 s

Vous recevez aussi le faible pouvoir Protection de Shéogorath qui est un sort de téléportation : il vous renvoie directement au Palais :-) mais il nécessite 100 points de magie.

Une guérisseuse est à votre disposition : elle vous restaure vos caractéristiques, vos talents, votre santé et votre magie et vous guérit du poison et des maladies !

Deux escortes sont à votre disposition : une Sainte Dorée et une Vile Séductrice. Si votre escorte meure, elle ressuscitera quelques jours plus tard ^^

Vous pouvez demander à Haskill un *dédivertissement* : il enverra alors une danseuse auprès de vous LOL

Vous pouvez demander à Haskill si tout se passe bien dans le royaume : il vous préviendra alors si un endroit est attaqué par des créatures. Et si c'est le cas, vous avez le choix d'aller défendre l'endroit vous même ou d'y envoyer votre armée. Dans les deux cas vous recevrez de l'or en récompense et plus encore si vous y êtes allé vous même ^^

Alors profitez-en Seigneur de la Folie, portez vos atours et votre Bâton, assoyez-vous sur votre Trône de la Folie, et dirigez votre royaume !

YE/HH BABY YE/HH C'est niquédélique ^^

QUÊTES SECONDAIRES AUX SHIVERING ISLES

Voici le détail des quêtes secondaires que j'ai trouvées aux Shivering Isles ^^ et comme toujours, écoutez bien les PNJ parler entre eux : ils évoqueront souvent des sujets de quêtes et les thèmes apparaîtront alors en haut à gauche de votre écran.

SOMMAIRE

1 - Les quêtes "non officielles" qui ne s'affichent pas dans le journal

2 - Quête spéciale : Le marteau des antipodes

3 - Les quêtes au Creuset

- La terreur d'Ushnar
- La tempête annoncée
- Brithaur
- Le repos final
- Une solution liquide
- Le musée des curiosités

4 - La quête à Euphoria

- Se réveiller
- La fourchette d'Horripilation
- Le travail n'est jamais fini

5 - La quête à Cruellande

- Tout est en place

6 - La quête à Dédoubla

- Le grand schisme

7 - La quête à Hautecroix

- La taxonomie de l'obsession

8 - La quête à Vitalis

- Pour aider un héros

9 - La quête à Vitharn

- Les fantômes de Vitharn

1 - QUÊTES "NON OFFICIELLES"

Je vais regrouper ici toutes les choses qu'on peut rencontrer dans le jeu mais qui ne s'affichent pas dans le journal.

La Colline des Suicidés

Vous avez peut-être trouvé au cours de votre aventure un ou plusieurs crâne(s) ayant un nom. Ces crânes appartiennent aux âmes errantes de la Colline des Suicidés. Il vous est impossible de leur parler. Par contre, si vous leur ramenez leur crâne respectif, vous les libérez :-)

Voici l'emplacement des crânes :

- Crâne de Limark : dans Milchar Xetrem (merci à Xavier pour l'info !!!).
- Crâne de M'desi : dans le Sanctuaire de l'Anse Putride.
- Crâne de Lorenz : dans la Crypte Secrète de Ronce-Noeud. Pour accéder au squelette placé sur la stèle du milieu, j'ai assez galéré : en fait vous remarquez 4 petites pièces situées aux 4 coins. Dans chaque petite pièce il y a une stèle : 2 avec des squelettes (en ruine) et 2 avec des cadavres qu'on ne peut pas fouiller. Dans l'une des pièces contenant un cadavre (je crois que c'est celle tout au fond), il a une statue la tête en bas (toutes les autres ont la tête en l'air). Poussez le cadavre et vous verrez un bouton sur la stèle qui fait abaisser le mur et vous permettra d'aller chercher le crâne.
- Crâne de Gadeneri Ralvel : Dans l'Oratoire du Creux du Poignard, il y a un bouton qui permet d'ouvrir une porte secrète. N'oubliez pas après ça de parler à Erver Devani à Sombrebourbe, il vous offrira de l'or pour vous remercier d'avoir libéré l'âme de Gadeneri Ralvel :-)

- Crâne de Salonia Viria : à Cann, dans l'Amphithéâtre.

Quand vous aurez libéré les 5 crânes, vous recevrez "Chair Ranimée" en grand pouvoir ! C'est un sort de réanimation ^^

Le billet effacé

Si vous décidez de vous promener sur les toits du Creuset, vous trouverez un petit tabouret sur lequel est posé un billet effacé 🗑️ et la "clé d'une urne engloutie" juste sur le tout du magasin Aux Armes de Trancheuse. Il y a même à côté deux bouteilles de vin de Bernice ... à la votre !

Comment monter sur les toits ? Je suis passée par ici :



Bref, l'urne à ouvrir est ici (pointe de la flèche), recouverte par une caisse en bois et enterrée au 2/3 dans la boue (et de toute manière, son ouverture est impossible sans la clé ^^) :



Le trésor est aléatoire mais copieux ^^

2 - LE MARTEAU DES ANTIPODES

J'ai séparé cette quête des autres car elle me paraît particulière.

Au Creuset, Trancheuse tient une boutique d'arme. Elle vous propose de vous fabriquer des armes et une armure de Folie si vous apportez les matériaux nécessaires : des moules et du minéral de Folie. L'armure de Folie est une armure lourde. Voici la liste 🗑️

A Euphoria, Dumag gro-Bonk tient sa boutique La Spallière Manquante : il vous propose de vous fabriquer des armes et une armure d'Ambre si vous apportez les matériaux nécessaires : des moules et du minéral d'Ambre. L'armure d'Ambre est une armure légère. Voici la liste 🗑️

Vous pouvez faire fabriquer ses armures sans moules : vous les aurez simples. Si vous trouvez des moules, l'arme ou la pièce d'armure sera enchantée ^^

Comme toujours la qualité des objets fabriqués sera en fonction de votre niveau : impur(e), mineur(e), "normal" (sans adjectif quoi), beau (belle), grand(e), idéal(e).

ARME OU PIÈCE D'ARMURE	NOMBRE DE MINÉRAI D'AMBRE	ENCHANTEMENT SI MOULE
Flèche (x 25)	1	Réduction de santé
Arc	2	Réduction de santé
Claymore	4	Réduction de santé
Hache de guerre	2	Réduction de santé
Épée	3	Réduction de santé
Botte	2	Fortification d'acrobatie
Cuirasse	5	Fortification d'agilité
Gantelets	2	Fortification de précision et d'attaque sans arme
Jambières	3	Fortification de rapidité
Casque	2	Fortification d'intelligence
Bouclier	2	Réflexion de sort

ARME OU PIÈCE D'ARMURE	NOMBRE DE MINÉRAI DE FOLIE	ENCHANTEMENT SI MOULE
Flèche (x 25)	1	Réduction de santé
Arc	2	Réduction de santé
Claymore	4	Réduction de santé
Hache de guerre	2	Réduction de santé
Épée	3	Réduction de santé
Botte	2	Fortification d'athlétisme
Cuirasse	5	Fortification de force
Gantelets	2	Fortification de lame et d'armes lourdes
Jambières	3	Fortification d'endurance
Casque	2	Fortification de volonté
Bouclier	2	Réflexion de dégâts

3 - CREUSET

La terreur d'Ushnar

Ushnar est un orque qui se promène avec son chien dans les rues du Creuset. Il est terrifié par un khajiit nommé Brisha qui ne cesse de le suivre : il vous demande de le faire partir. En fait, Brisha adore les chiens et il est fasciné par celui d'Ushnar ! Cependant avec une bonne persuasion sonnante et trébuchante, il acceptera de partir à Euphoria. Ushnar vous offrira un chien en récompense ... et quel Molosse ;-) j'ai adoré !

La tempête annoncée

Ahjzda veut que vous lui trouviez 3 objets :

- L'Anneau de Dessiccation : cet anneau est au Musée des Curiosités. Il est facile à voler. Ses caractéristiques sont excellentes : marche sur l'eau et respiration aquatique en effet permanent MDR on est jamais trop prudent !
- Le Pantalon Décontractant : c'est Fimmion, un mendiant fou, qui le porte. Tout ce qu'il veut en échange, c'est une brioche ! Comme je n'ai pas trouvé de brioche, je lui ai offert un gâteau roulé et ça a marché : il se promène dorénavant en slip PDR
- L'Amulette de Désintégration : elle est à Milchar. Vous ne pourrez pas la toucher sans un sort de télékinésie ! Ensuite, il vous faut courir vers les 3 brasiers non allumés de la salle (un en haut des escaliers où se situe la torche, et deux dans deux coins). Les 3 brasiers doivent être allumés pour réchauffer la salle et décongeler l'urne qui contient l'amulette.

Ahjzda vous enseignera le grand pouvoir Paranoïa d'Ahjzda en récompense.

Brithaur

Earil veut se débarrasser de Brithaur qui n'arrête pas de lui voler sa boutique ... mais le pire dans tout ça, c'est qu'il n'arrête pas de se faire prendre LOL. En fait, Brithaur est un collectionneur : et justement il ne lui manque plus que 5 perles parfaites ! Quand vous lui en aurez ramené, il décidera de ne plus voler. Et Earil vous récompensera en or.

Autre moyen de finir cette quête : Vous pouvez aussi aller voir Kithlan, bras droit de la Dame de Démentia, pour lui parler de Brithaur ... pour qu'il le mette en prison !!!

Le repos final

Hirus Clutumnus vous donne rendez vous dans un coin tranquille au crépuscule. Il a une requête pour vous : il vous demande de le tuer ! Mais ... ce doit paraître comme un accident ! Moi, j'ai profité de cet endroit calme, loin de la garde :-). Il a sur lui la clé de la maison : dans son coffre à bijou vous y trouverez un très bel anneau.

Autre possibilité : vous pouvez pousser Hirus du haut du Palais de Shéogorath !!!

Une solution liquide

Bernice la Maladive tient le bistrot du Creuset. Elle a l'air gravement malade et vous demande de l'aider : il vous faut trouver de l'aquanostum. Elle vous donne une fiole vide et vous indique l'endroit sur votre carte où vous pourrez en récolter : Ronce-Nœuds. Elle vous offrira un bel anneau en récompense.

Le musée des curiosités

Una Armína tient le Musée des Curiosités. Elle vous demande de lui ramener tout ce que vous trouverez de "curieux".

Voici ce que vous pouvez lui apporter :

- Une Tomate Spirituelle : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel contenant :-)
- Le Pelvis de Delagius : aux Catacombes hurlantes, il est placé dans une vitrine sur une tite table. Vous ne pouvez pas le louper car vous y passez pendant la quête principale en allant chercher l'Œil de Círta ^^
- Les Cendres de Din : dans Ebrocca Crematorium. Pour trouver l'entrée de cette pièce il vous faut entrer dans Ebrocca (haha) puis quand vous allez trouver un carrefour avec sur votre droite des pièges qui s'activent régulièrement au niveau du sol et en face de vous 2 boucliers posés sur un rebord. Sous les boucliers se trouve un bouton qui ouvrira une porte sur votre gauche ^^
- La Pièce à deux Têtes : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel contenant :-) ... la tronche de la traduction là encore :-)
- L'Anneau de Déshabillage : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel contenant :-) et quand vous le portez, vous vous retrouvez à poil LOL
- La Clé en Dent de Chien : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel contenant :-)
- Ambre en forme de Shéogorath : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quelle souche d'ambre creuse ^^
- La Dague de l'Amitié : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel contenant :-) ... C'est une dague grummite qui soigne MDR
- L'Œil de Guetteur Aveugle : dans la Chambre d'Ossenoed, dans le Nexus de Milchar ou dans la Crypte de Roncenoed
- Tentacule des Marais Déformé : cette Tentacule n'est pas un loot aléatoire : elle se trouve sur un rocher pile sur la route qui part de Címeroche jusqu'au Camp du Temps Perdu, le rocher étant juste avant le Camp, sur la gauche ^^
- Gueule Hurlante Muette : elle se récolte dans une Gueule Hurlante normale mais plus grosse que d'habitude à ces trois endroit : dans le Passage de Corpourri, dans la Salle des Ronces à Brun-Terrier et dans l'Arène de Cann.
- Bol Mélangeur : c'est un loot aléatoire qui se trouve dans n'importe quel contenant :-)

3 - EUPHORIA

Se réveiller

Aimable Fanrien se promène à moitié à quatre pattes dans Euphoria : il refuse de dormir chez lui, les murs lui tomberont sur la tête !!!! Il vous demande de lui trouver un lit où il serait en sécurité. Et pourquoi pas dehors ? Demandez aux mendiants : ils vont indiqueront Uungor. En effet ce dernier accepte d'échanger son lit (avec un niveau de 70 minimum en affinité) MDR. Aimable est heureux : aucun mur ne pourra le tuer ! Il vous offre le parchemin Explosion de puissance en récompense.

La Fourchette d'Horripilation

Ben oui hein ... Shéogorath qui vous accueille chez lui alors que vous n'auriez pas entendu parler de la Fourchette d'Horripilation, vous l'auriez trouvé limite !!!

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, la Fourche d'Horripilation est ... une simple fourchette enchantée créée par Shéogorath ^^

Et si, elle est là, au rendez vous ! Il suffit juste de la trouver :-)

Grosse-Tête, un argonien, vous en parle. Il vous donne sa fourchette 'Charme de Grosse-Tête' et vous demande d'en parler à Bolwing, un mendiant. Bolwing vous explique que la Fourchette d'Horripilation est aux mains des hérétiques et des Zéloteurs.

J'ai entendu une rumeur comme quoi il est possible d'approcher les zéloteurs facilement si on porte une de leur robe ... ça tombe bien, j'en ai une dans mon inventaire :-)

Mais en arrivant au Camp Longuevent, j'ai préféré tuer tout le monde PTDR (bourrine dans l'âme ... non, on ne me changera pas !).

Et j'ai récupéré la Fourchette oui, on est d'accord, c'est une ... fourchette.

Non mais vous croyez que vous aller récupérer la vraie Fourchette d'Horripilation ???? PTDRRRRRR

(en fait, moi, sur le cou, j'étais verte)

Grosse-Tête vous enseignera un point en Discrétion, en Lame ou en Alchimie. A vous de choisir son "secret".

Le travail n'est jamais fini

Tove l'Acharné est chez lui : il construit un "bateau-ciel" à l'étage ... à coup de hache MDR

Il a besoin de votre aide : il veut que vous lui trouviez des compas et des pincés ...

Donc pendant vos pérégrinations dans les Shivering Isles, pensez à les ramasser !

Il vous offrira 5 po par compas ou par pince mais ... il en voudra une bonne centaine !!!! Ben c'est pas simple croyez moi O-O

Après quand il n'en aura plus besoin ... il aura presque oublié son bateau-ciel ... car il se sera mis dans la tête de fabriquer une fourchette pliante ... Et le voilà qui démonte son bateau pour récupérer les charnières !!! UUUUARRGH

3 - CRUELLANDE

Tout est en place

Rannar-Ja est esclave de Cindanwe et il en a raz le bol !... Mais il ne vous fait pas assez confiance pour vous demander de l'aide. Il vous demande de parler à Kishashi : si elle vous fait confiance, alors, il aura confiance en vous en retour.

Kishashi ne vous fera confiance qu'en échange de 5 fèves ... ça tombe bien, ça en grouille autour de vous PTDR. Ensuite elle vous donne une vieille cuillère à remettre à Rannar-Ja.

Avec cette cuillère, Rannar-Ja a une totale confiance en vous LOL : il vous demande d'une part de mettre sans dessus dessous la maison de cindanwe et d'autre part de voler son carnet de notes.

Donner vous en à coeur joie ! Cette maison est trop ordonnée de toute façon : déplacez les objets d'un coffre à l'autre, mettez tout par terre, bref, faites vous plaisir ^^

Rannar-Ja vous donnera un Anneau de Défense en remerciement.

Vous recevrez aussi un livre d'entraînement ... Ce livre est aléatoire, alors vous pouvez sauvegarder et recharger un si le livre ne vous convient pas ^^

4 - DEDOUBLA

Le grand schisme

PTDR tout le monde est dédoublé dans ce village !!!! En fait, un mage a lancé un sort pour faire apparaître le côté Manien et le côté Démentien de chaque habitant ... qui se retrouvent dédoublés !!!

Vous devez parler à Horvik Bradour ... Si vous parlez au Horvik manien, il vous demandera de tuer les doubles démentiens et inversement, si vous parlez au Horvik démentien, il vous demandera de tuer les doubles maniens !

La récompense est sonnante et rébuchante.

5 - HAUTE-CROIX

La taxonomie de l'obsession

Mirili Ulven vous parle de ses recherches ... et en vous parlant, vous lui faite perdre son temps ! Mais avec un peu de persuasion (minimum 85), elle acceptera votre aide. Elle vous donnera une liste de tout ce qu'elle veut que vous lui apportez :

- Fruit d'Alocasia : se cueille sur un Alocasia, vous en avez dans Euphoria.
- Noyau d'Aster en fleur : se cueille sur une Fleur d'Aster (fleur violette en forme d'étoile à 6 branches ^^) que vous trouverez exclusivement dans la partie Mania de l'archipel (au nord).
- Goudron Noir : se cueille sur des gros champignons de couleur grise/noire appelés Pousse d'Hortimycos et qui poussent exclusivement dans la partie Démentia de l'archipel, au sud.

- Capuchon de Noyau de Bulle : c'est en fait un Capuchon de Carpophore qui se cueille sur le petit champignon Carpophore, vous en avez dans le Cimetière de New Shéoth (c'est la version démentienne de la Tête de Ver ^^).
- Putrescence Congelée : c'est en fait une Putrescence Gélatineuse qui se cueille sur Gigantéa Putride, une sorte de champignon marron à tâches vertes sans tige et qui se ne trouve que dans la partie Démentia de l'archipel, au sud (vous en avez au Cimetière de New Shéoth).
- Bave Digestive : c'est en fait du Suc d'Orque Digestif qui se recueille sur les Plantes d'Orca Létifex exclusivement dans la partie Démentia de l'archipel, au sud ; ce sont des espèces de champignon longs et hauts avec des pustules beurk
- Ichor d'Élytra : sur un Élytra !
- Tige de feu : c'est en fait une Tige de Flamme qui se cueille ... sur une Tige de Flamme LOL (ce sont des gousses orange fluo) et il y en a autour du trône de Shéogorath sinon il y en a dans toutes les grottes de la partie Mania de l'archipel (donc celles au nord).
- Tige de champignon : c'est en fait un Pied de Champignon qui se cueille ... sur un Pied de Champignon, une sorte de petit champignon blanc long et fin qui ne pousse que dans la partie Démentia de l'archipel (au sud donc). Vous en avez aussi au Creuset.
- Vessie gazeuse : c'est en fait une Ampoule de Varech Rouge qui se cueille sur du Varech Rouge et vous en avez dans Brun-Terrier.
- Écorce de Gnarl : sur un Gnarl ^^
- Œuf de Grummite : dans un Sac d'Œufs de Grummite qu'on trouve dans leur grotte comme par exemple dans l'Incubateur de Ronce-Noeuds.
- Dent de molosse : sur un Molosse Écorché, il y en a à Xalsem.
- Langue de Dévoreur : sur un Dévoreur ^^
- Spore Géant d'Hydnum Azuré : c'est en fait un Spore d'Hydne Géant Bleu qui se cueille sur les Hydne Azuréen, des champignons plats, qui poussent sur des arbres ou des rochers exclusivement dans la partie Mania de l'archipel (au nord), mais vous en avez aussi à Euphoria.
- Fève : c'est en fait de la Fève Aquatique qui se cueille sur les Gousse de Racine qui poussent dans l'eau exclusivement dans la partie Démentia de l'archipel (au sud), à Cruellande par exemple.
- Écaille Pourrie : se cueille sur ... une Écaille Pourrie et il y en a autour du trône de Shéogorath.
- Aileron de Scalon : sur un Scalon ^^
- Gueule Hurlante : se cueille sur ... une Guelle Hurlante, une grosse gousse, et il y en a plein dans Brun-Terrier.
- Moelle d'Informe : c'est en fait de la Moelle Osseuse qu'on récupère sur les Massacreurs.
- Tentacule des Marais : se cueille sur ... une Tentacule des Marais, des sortes de bidule qui pendent le long des rochers. On en trouve à l'entrée de Xedilian.
- Crochet d'Épine : se cueille sur ... un Crochet d'Épine, une sorte de gousse à épine que l'on trouve exclusivement dans les grottes situées dans la partie Démentia de l'archipel, au sud (par exemple, dans la Tanière des Racines Noires).
- Essence du Vide : c'est en fait l'Essence du Néant qui se récupère sur les Astronachs de Chair.
- Œil de Guetteur : se cueille sur ... un Œil de Guetteur, une sorte de gousse qu'on trouve dans les grottes comme Brun-Terrier par exemple.
- Atrophie de Lune : se cueille sur ... une Atrophie de Lune, une sorte de gousse bleu fluo. Il y en a dans la Tanière des Racines Noires, par exemple.
- Capuchon du ver : se cueille sur une Tête de Ver, un petit champignon violet. Il y en a Euphoria (en gros, c'est la version manienne du Carpophore ^^).

Elle vous donnera 10 po par échantillon.

En parallèle, elle vous demandera de lui ramener certaines créatures.

Après 6 ingrédients apportés, elle vous demande de lui ramener un Jeune Baliwog. Elle vous vend (500 po) un sort de commandement de créature. En fait n'importe quel Baliwog fera l'affaire. Mirili en prendra soin : elle le paralysera et l'enfermera dans un enclos ^^

Après 12 ingrédients apportés, elle vous demande de lui ramener un Élytra. Même principe : il faut utiliser un sort de commandement de créature. Apparemment les mères et les matrones Élytras sont immunisées contre ce sort, par contre vous pourrez commander un Noble Élytra.

Ensuite, après 18 ingrédients apportés, elle veut un Gnarl. Les Vieux Gnarls sont immunisés contre le sort de commandement ; vous devrez donc lui ramener un Gnarl Vert.

Et enfin, après 24 ingrédients apportés, Mirili veut un Scalon à sa collection. Là, c'est plus ... long car les Scalons sont ballots sur terre et ils n'avancent pas vite LOL

À chaque fois vous serez récompensé en or ^^

Vous pourrez admirer la collection de Mirili dans l'enclos ^^

6 - VITALIS

Pour aider un héros

Dike a été Chevalier de l'Épine. Mais depuis qu'il a rencontré Zoé Mallène aux Shivering Isles, il ne veut plus rentrer à Cyrodiil. Il a perdu son médaillon au Bosquet Fétide et il vous demande de lui ramener.

Il vous offre un Bouclier de l'Épine en échange.

7 - VITHARN

Les fantômes de Vitharn

Arrivé sur place, vous vous retrouvez en plein dans une guerre entre fantômes ... Visiblement, les gentils sont en blanc-bleuté et les méchants-fanatiques-pas-beaux en verdâtre.

La porte d'entrée principale du donjon est verrouillée par une magie très puissante. Pas de soucis : il y a une autre entrée ! Si vous explorez les environs, vous trouverez une entrée menant aux Marais de Vitharn. Par ce chemin vous pourrez entrer dans le donjon.

Vous y serez accueilli par le Comte de Vitharn qui vous explique sa malédiction. Il vous demande bien sûr de l'aide : 4 de ses soldats ont besoin d'aide pour tuer les fanatiques et ainsi rompre cette malédiction.

En fouillant dans le donjon vous trouverez une dague magique spectrale, une poupée spectrale et un carquois de flèches spectrales.

Ensuite, allez dans "Vitharn Bailey" ... moi aussi j'en veux bien un verre avec un gros glaçon :-)

La malédiction se répète sans arrêt : des fanatiques arrivent, tuent les fantômes de Vitharn, actionnent une manivelle spectrale puis entrent dans le donjon. Ça ne dure pas très longtemps (1 minute pas plus).

Au milieu de ce ... bordel, vous ne risquez rien (en tout cas personne ne m'a frappé) et vous ne pouvez pas toucher les fanatiques.

Vous remarquerez devant la porte principale fermée par l'enchantement un brasero spectral : mettez-y la poupée ^^

Ensuite, à vous de rendre la dague magique au fantôme de Hloval Dreth (qui vous remerciera en vous pompant toute votre magie ...), le carquois de flèches au fantôme d'Althel (elle est en haut près d'une sorte de manivelle spectrale), et enfin parlez à Désidératus pour lui dire ... que vous avez brûlé sa femme.... du coup ce fantôme fou n'aura plus envie de "vivre" et se battra contre les fanatiques !

Le plus *** c'est d'attendre que les fantômes réapparaissent LOL

Vous réussissez alors à tuer 3 fanatiques mais il en reste un 4ème. Pour cela, le comte vous donnera son heaume qui vous permettra d'aider les fantômes de Vitharn en tuant ce 4ème fanatique : celui qui actionne la manivelle spectrale.

Ouais super la malédiction est levée !

La récompense est que vous gardez simplement ce heaume ... qui n'est pas si mal que ça ^^