

LA QUÊTE PRINCIPALE

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

Dernière mise à jour le 15 Février 2011

Tous les textes cités ici ont été traduits par le Projet French Daggerfall ; parfois je les ai légèrement modifiés, notamment en traduisant certains lieux (tel que Wayrest en Refuge par exemple) ou en les corrigeant de certaines fautes de syntaxe ou de traduction. Et j'en ai traduit d'autres restés en anglais dans le jeu.

1^{ère} recommandation importante : faites TOUJOURS plusieurs sauvegardes : une en début de quête ou devant un donjon (que vous garderez bien au chaud au cas où), puis alternez deux autres en cours de quêtes ou d'exploration de donjon !

2^{ème} recommandation importante : dès que vous aurez acheté le sort Rappel, faites TOUJOURS, je dis bien toujours un sort de Marque devant chaque entrée de donjon ! Ceci vous aidera grandement à sortir de là car vous vous perdrez très vite ! Certains donjons sont gigantesques et l'idée de ressortir en faisant demi-tour peut être vite décourageant (surtout si vous avez utilisé des téléporteurs LOL). Donc pour lancer un sort de Marque, il faut posséder le sort Rappel, le lancer et cliquer sur le bouton Anchor. Puis, quand vous voudrez vous téléporter, lancez à nouveau le sort Rappel mais cliquez sur Teleport.

1 - INTRODUCTION

Nous sommes en l'an 405 de la Troisième Ère noté 3E405. Vous êtes le Champion qui a sauvé l'Empereur Uriel Septim VII des griffes de Jagar Tharn. Depuis, vous êtes devenu amis. Un soir, l'Empereur vous convoque et vous attend dans une pièce sombre avec son Magicien Ocato, chef du Conseil des Anciens.

La pièce est d'ailleurs si sombre, que vous comprenez que cette audience ne sera jamais divulguée et restera secrète ...

L'Empereur vous explique que le Roi Lysandus de Daggerfall, un allié mais surtout un ami, est mort sur le champ de bataille. Malheureusement, son fantôme continue de hanter son ancien royaume. L'Empereur ne comprend pas comment un homme si bon et si loyal ait été maudit. C'est pourquoi il veut que vous partiez pour Daggerfall et que vous aidiez l'âme de Lysandus à reposer en paix.

Mais l'Empereur vous demande une autre requête très personnelle. Il y a plusieurs années, il a écrit une lettre à la Reine Mynisera de Daggerfall, à l'époque épouse de Lysandus. Aujourd'hui, elle lui a fait savoir qu'elle ne l'avait jamais reçue. L'Empereur vous demande de retrouver cette lettre et de la détruire.

Vous vous préparez alors et partez aussitôt en bateau en direction de Daggerfall sur la Baie d'Illiac. Mais une tempête soudaine fait chavirer votre bateau ... Vous réussissez par miracle à atteindre le rivage et à vous réfugier dans une grotte ... Mais le sort s'acharne et une coulée de boue obstrue l'entrée de la grotte ! Vous êtes prisonnier !!!

Par chance, vous remarquez un couloir tout au fond ... et apparemment il serait relié à un donjon. Peut-être y-a-t-il une autre sortie ?

2 - CHEMINEMENT

2.1 - Le Repaire des Corsaires - *Privateer's Hold*

Vous vous réveillez dans une grotte. Face à vous un couloir ... Vous allez devoir vous y aventurer pour sortir de là ...

On vous demandera si vous voulez activer ou non le tutoriel. Pour ma part, j'ai dit oui car ça m'a aidé à me familiariser avec les commandes. En plus, ce tutoriel est en français : traduit par l'équipe du Project French Daggerfall alors profitez-en ^^

N'hésitez pas à dormir le plus souvent possible pour récupérer vos points de vie et de mana ^^ (touche R pour rest en anglais).

Le repaire est assez grand certes, mais pas si compliqué que ça. Pour vous repérer, usez et abusez de votre carte (touche , ... non c'est pas une erreur de frappe, c'est bel et bien la touche "virgule" LOL, qui est le M pour *map* en anglais).

Vous rencontrerez des rats, des diabolotins (qui font mal quand ils vous envoient leur magie), des voleurs, des archers, des ours. Ceux qui m'ont vraiment posés pas mal de difficulté ont été les squelettes ... je les ai trouvés très puissants avec mon petit niveau 1 ^^

Mais n'ayez pas peur de visiter ce repaire et n'hésitez pas : poussez les portes, tuez les créatures qui s'y terrent et volez tout ce que vous trouvez !

Pour ramasser les objets sur un cadavre ou un coffre ou tout autre objet intéressant traînant par terre, en mode "interface vue", cliquez sur la barre espace ^^

Ainsi, vous devriez avoir assez vite récolté un bon équipement (arme, armure, bouclier) mais aussi pas mal d'or.

Au fur et à mesure de votre exploration, vous finirez par entrer dans une salle immense avec un grand escalier au milieu. En haut de l'escalier vous attend votre squelette favori =>. Quand vous l'aurez transformé en un tas d'os pour Médor, vous réaliserez que cette pièce est en faite une ancienne Salle du Trône : un trône gît sur un piédestal. À côté du trône, il y a un levier : placez vous sur le piédestal et actionnez le levier : le trône s'élève et vous permet d'accéder au balcon supérieur !!!

Plutôt que d'utiliser la plateforme du trône, vous pouvez simplement escalader le mur jusqu'au balcon supérieur. Vous travaillerez ainsi votre compétence Escalade (Climbing) :-p

Après ça la sortie n'est pas loin : c'est une porte sur laquelle est gravé un crâne :



En fait toutes les portes de sortie des donjons que vous visiterez seront toujours identiques à celle-ci : une lourde porte en pierre avec un crâne gravé ^^

Cependant je vous conseille de ne sortir de là que lorsque vous aurez atteint le niveau 2.

Vous avez réussi ! Vous êtes dehors ^^ mais ne vous reposez pas sur vos lauriers : il faut que vous partiez pour Daggerfall ! Vous pouvez y aller à pied mais euh ... voilà quoi c'est loin très loin ! Et pour vous en rendre compte ouvrez la carte de la province et cherchez la ville de Daggerfall ("daggerfall" sur votre clavier ^^) ... LOL. Vous l'avez compris, un ti voyage automatique n'est pas de refus après toutes ces émotions dans ce premier donjon :-)

2.2 - La ville de Daggerfall

Avant de continuer votre aventure, je crois qu'il est important de vous familiariser avec le jeu.

Daggerfall est la capitale du royaume qui porte le même nom, elle même faisant partie de la Province des Hauteroches (*Highrock*). Daggerfall est aussi la capitale des Hauteroches.

La ville en soit n'est pas si grande. Sur votre plan, vous verrez que les bâtiments des Guildes sont en bleu, les auberges en vert et les commerces en orange. N'hésitez pas à parler aux passants pour leur demander où se trouve tel ou tel magasin. Ainsi revendez tout ce que vous avez ramassé dans le Repaire des Corsaires dans les magasins appropriés. Vous devriez vous en tirer pour un pactole intéressant ^^

Contrairement à Arena, il n'y a pas de négociation possible lorsque vous achetez ou vendez un objet. Le prix est automatiquement calculé en fonction de votre personnalité et de votre talent de Marchandage (Mercantile) ; de plus votre talent de Marchandage augmente à chaque fois que vous achetez ou vendez.

Vous avez remarqué que les commerçants ne vous proposent que de vendre (*sell*) lorsque vous leur parlez. En effet, si vous voulez acheter des objets à un commerçant, cliquez sur ses étalages ! Regardez bien tous les étalages du magasin car ils ne sont pas remplis des mêmes objets ^^

Si vous le pouvez, je vous conseille d'acheter en premier un cheval et une charrette dans un des magasins généraux de la ville. Pour ma part j'en ai eu pour environ 1300 po les deux. Et ça vaut le coup de pouvoir se déplacer à cheval ! La charrette va vous permettre de stocker plus d'objet quand vous irez visiter un prochain donjon (750 kg tout de même !!!).

Les deux autres achats indispensables (selon moi) sont les sorts Rappel et Guérison que vous trouverez à la Guilde des Mages. Guérison va vous sauver la mise plusieurs fois dans le prochain donjon et Rappel sera tellement plus rapide quand vous devrez revenir des donjons !!! D'ailleurs si votre quête de termine dans la ville où vous êtes, faites une Marque (*Anchor*) dans la ville plutôt qu'à l'entrée du donjon que vous devez visiter. Ça va vous éviter quelques jours de voyage ^^

Comme la quête suivante mettra du temps à s'enclencher, je vous conseille de vous engager dans une (ou des) guilde(s) afin d'y faire quelques quêtes pour patienter.

2.3 - Rencontre avec Dame Brisienna

Ainsi donc, au bout d'un petit moment, un messager viendra vous remettre une lettre de la part de Dame Magnessen Brisienna.

Pour lire la lettre, allez dans votre inventaire et faite use sur la lettre ^^

Dame Brisienna se présente comme un agent de l'Empereur. Mais sa position n'étant pas officielle, on pourrait presque en déduire qu'elle fait partie de l'Ordre des Lames : le service de protection et d'espionnage de l'Empereur. Elle vous informe qu'elle a loué une chambre dans une auberge, dans une ville, et qu'elle vous y attend. Et vous avez 30 jours pour y aller, alors ça va, ça laisse de la marge :-)

La jolie espionne vous attend :



Elle vous explique que le fantôme de Lysandus hante les rues de la ville de Daggerfall en murmurant "vengeaaance" ; et que lui et sa horde de revenant n'hésitent pas à s'en prendre aux imprudents qui oseraient s'aventurer en ville la nuit. Elle ne sait pas qui a pu faire du tort à Lysandus, mais il est logique de chercher le point de départ de cette trahison.

Lysandus ayant été Roi de Daggerfall, elle suppose que les trois Grandes Puissances Royales Daggerfall, Sentinelle (*Sentinel*) ou Refuge (*Wayrest*) pourraient peut-être vous en apprendre d'avantage ?

Effectivement, promenez-vous la nuit dans Daggerfall ... C'est terrifiant LOL

2.4 - La Princesse Morgiah

Vous recevrez à un moment donné une lettre de la part de la Princesse Morgiah : *Mes yeux et mes oreilles ont entendus des rumeurs comme quoi vous êtes intéressés par le destin d'une certaine lettre. Aucune Empereur ne devrait être si négligent, ni aucune Reine. Vous devriez vraiment me rendre visite au Château de Refuge. Je connais quelques potins des plus intéressants que, j'en suis sûre, vous seriez très heureux d'entendre.*

Dans ma partie, j'ai reçu cette lettre en même temps que la précédente !

Refuge (*Wayrest*) est la capitale du Royaume de ... Refuge (lol) et se situe dans la province de Hauteroches. Ainsi pour voyager jusqu'à cette ville, vous devez d'abord sélectionner cette région avant de taper le nom de la ville ("zqyrest" sur votre clavier ^^) car si vous restez dans la région de Daggerfall, votre recherche sera vaine ^^



La Princesse Morgiah vous attend dans le Château, en haut des marches. A ses côtés, vous rencontrerez sa mère la Reine Barenziah et son beau-père le Roi Eadwyre :-)



Elle est visiblement au courant que vous cherchiez cette fameuse lettre que l'Empereur vous a demandé de détruire ... Et ajoute que peu de scandales lui échappe ... La mégère LOL. Mais bien évidemment, elle ne vous dira rien tant que vous ne lui aurez pas rendu un petit service en échange !

La Princesse Morgiah vous demande donc de remettre une lettre au Roi des Vers (*King of Worms*), un grand nécromancien. Ce dernier se terre dans le Tombeau de la Terreur (*Scourg Barrow*), dans les Montagnes de la Queue du Dragon (*Dragontail Mountains*). Ces montagnes sont situées dans la province de Lenclume (*Hammerfell*):



Voici ce que contient cette missive : *J'accepte vos conditions. Je vous donnerai mon "premier" et vous exercerez votre influence sur le Roi de Firsthold de l'Archipel de l'Automne. Vous pouvez seulement le laisser parler à son fils décédé. Rien que pour ça, il épouserait même Nulfaga !*

Pour votre information, Nulfaga est la mère du Roi Lysandus ... Autant dire qu'elle n'est pas toute fraîche LOL.

J'ai traduit cette lettre et j'ai mis le mot "premier" entre guillemet car je ne sais pas pour l'instant de quoi il s'agit. Et si ça se trouve, c'est peut-être même le mot "première" ?

Il ne vous reste plus qu'à faire un voyage automatique vers l'ancre du Nécromancien. Dès que vous entrerez, vous serez mis dans l'ambiance : la pièce contient sept cercueils en pierre dont vous pouvez ouvrir les couvercles. Le cercueil face à l'entrée ainsi que celui à gauche de l'entrée sont en fait des passages secrets qui mènent dans les profondeurs du Tombeau de la Terreur ... brrrrr

Cependant, si vous ne connaissez pas le sort Lévitation, ou si vous n'avez pas de potion de Lévitation, ne prenez pas le passage situé dans le cercueil face à l'entrée ! Car c'est un cul-de-sac et vous ne pourrez pas en sortir !

En passant donc par le cercueil à gauche de l'entrée, vous finirez par trouver le Roi des Vers dans une pièce que vous trouverez après votre déambulation dans les cavernes :



Vous êtes dans une antre d'un Nécromancien ... par conséquent vous croiserez des Vampires, des Momies, des Zombies et euh ... c'est pas simple LOL

Le Roi est entouré de Liches, Vampires et autres créatures terrifiantes mais ne paniquez pas, elles vous laisseront tranquilles tant que vous ne les provoquez pas ^^ . Le Roi n'est pas bavard, il vous donne juste une lettre à remettre à la Princesse Morgiah. Et cette lettre affiche *done* ... La magouille à l'air de lui convenir LOL

Mémorisez ce donjon, car il n'est pas construit de façon aléatoire et vous devrez y revenir lors des quêtes suivantes ...

Toujours est-il que Morgiah est enchantée de devenir la future Reine de Firsthold !!! Enjouée, elle tient sa promesse et vous explique que cette fameuse lettre a été envoyée dans un premier temps à la Reine Auk-i ; puis elle a été volée par un membre de la Guilde des Voleurs de Daggerfall qui se l'est faite voler à leur tour par Gortwog, le Seigneur Orc !

Pourquoi est-ce la Reine Auk-i qui la reçue au lieu de la Reine Mynisera comme vous l'a dit l'Empereur ? Elle n'en sait rien ...

Pour information, Auk-i, Princesse de Sentinelle, est mariée au Roi Gothryd de Daggerfall, fils du feu Roi Lysandus et de la Reine Mynisera qui attendait justement cette lettre. Donc la Reine Auk-i est la belle-fille de la Reine Mynisera qui est, par conséquent, la belle-mère d'Auk-i ... gné LOL

Pour retrouver cette lettre, Morgiah vous conseille de vous rapprocher de la Reine Mynisera sans pour autant vous adresser directement à elle mais plutôt à un de ses subalternes.

2.5 - Le Prince Lhotun

Vous recevez au bout de quelques temps une lettre de la part du Prince Lhotun de Sentinelle : *Remerciements et salutations. J'espère que vous avez fait un agréable voyage. On dit que vous vous intéressez vivement au fait que Daggerfall soit hantée. Mon père et le Roi Lysandus étaient très proches. Si vous deviez me rendre visite, je serais capable de faire la lumière sur certains événements récents impliquant Lysandus.*

Je me suis rendue compte de cette lettre par hasard ! Elle trônait dans mon inventaire sans que j'ai remarqué qu'un coursier ne soit venu me la remettre ôO

Le Prince Lhotun est le fils du Roi Camaron (décédé depuis) et de la Reine Akorithi de Sentinelle. Il est par conséquent le frère d'Auk-i devenue, depuis la mort du Roi Lysandus, Reine de Daggerfall.

Sentinelle est la capitale du royaume de Sentinelle, qui appartient à la province de Lenclume (*Hammerfell*) :



Le Prince Lhotun vous attend dans le Château :



Il vous confirme qu'il peut vous parler de la mort de Lysandus mais ses informations ont évidemment un prix. Le Prince Lhotun avait un frère qui a disparu depuis de nombreuses années. Des rumeurs disent qu'il est décédé d'une grave maladie, d'autres que ce serait le Roi des Vers qui l'aurait enlevé. Bref, il va vous falloir enquêter !

Et ça n'est pas une mince affaire car vous n'avez aucune indication, aucun nom de personne, ou d'endroit à explorer ... Alors ma technique a été d'attendre tranquillement dans une auberge ... Et ça a payé ! J'ai fini par recevoir une lettre : un anonyme me donne rendez-vous dans une auberge dans une ville ... Alors en route !

J'ai pris une chambre pendant 4 jours durant lesquels je me suis entraînée à ma magie favorite :-p et dès que je suis sortie, j'ai reçu le message !

Je ne sais pas si ce contact est un agent du Roi des Vers, mais toujours est-il qu'elle (c'est une PNJ ^^) m'explique que le Roi n'est en aucun cas responsable de la disparition de ce Prince. Il a été accusé à tort ! Elle ne vous en dit pas plus et vous indique juste le nom d'un donjon (aléatoire) où vous devrez trouver des réponses. Bon ben zou ! Fouillez ce donjon de fond en comble et vous finirez par trouver un certificat de décès :-)



Ce certificat est plus une lettre écrite par ce Prince-Disciple condamné. Il explique qu'il a été enlevé (mais pas par le Roi des Vers !) et qu'il est aussi gravement malade. Il sait qu'il va mourir et la seule question qui le taraude est si ce sera de faim ou de maladie ... :-) bref cette lettre dépeint un pauvre vilain petit canard délaissé malade, chétif etc etc ... dont le destin avait l'air d'être scellé depuis le début ...

De retour face au Prince Lhotun avec cette lettre, il vous parle de ce qu'il sait comme promis.

Le Roi Lysandus a eu une maîtresse, une sorcière au nom de Médora Direnni. Quand Lysandus est mort, la Reine Mynisera l'a évidemment banni du Château de Daggerfall. Elle est donc retournée chez elle sur l'Île de Balfiera, dans la province des Hauteroches. Et elle serait sujette à une malédiction qui l'obligerait à rester dans son Château.

Oullaaaaa les histoires de cu ... cœur ! COEUR ! rendent le scénario ... gratiné LOL

2.6 - Qu'est devenue Nulfaga ?

J'ai repensé à cette lettre que l'Empereur m'a demandé de retrouver et de détruire. Elle était destinée à la Reine Mynisera mais c'est la Reine Auk-i qui l'a reçue à sa place. Alors j'ai décidé d'aller lui parler ^^ et j'ai eu raison car une quête s'est enclenchée !

Quand vous voudrez vous rendre dans le Château de Daggerfall, un garde vous barrera l'entrée ; il vous demandera si vous êtes d'accord avec certaines conditions telles que de vous tenir poliment ou de ne pas utiliser de magie au sein du château. Répondez "y" (pour yes lol) et la porte s'ouvrira ^^

Ainsi la Reine Auk-i de Sentinelle siège au côté de son mari le Roi Gothryd, fils de Lysandus :



Elle est inquiète au sujet de Nulfaga, la mère du feu Roi Lysandus. Elle vous dit qu'elle s'est retranchée dans son château dans les Montagnes de Wrothgaria (*Worthgarian Mountains*). Elle veut juste avoir des nouvelles d'elle.

Les Montagnes de Wrothgaría est une région de la province des Hauteroches :



Le château de Nulfaga est gigantesque. Il est infesté principalement de zombie. Mais en prenant son temps et en fouillant méthodiquement, vous finirez par trouver la salle du trône verte dans laquelle vous attend la mamie :



En fait, l'entrée de cette salle se trouve en face de l'entrée du château !!! C'est la porte fermée de façon magique située à côté d'une tapisserie verte ... Sachez qu'elle peut se débloquer via un sort d'Ouverture (Open) => et cette astuce va grandement vous servir car vous reviendrez dans ce donjon non aléatoire !

Bon et comme je suis une fille super cool, j'veais même vous dévoiler un petit truc que vous n'êtes pas sensé savoir à ce stade du jeu. Pour entrer dans la salle du trône où se trouve Nulfaga, cliquez sur la bannière de gauche et entrez le mot de passe "shut up" ... Et la porte s'ouvrira ^^ ... En fait Nulfaga vous dévoile ce mot de passe à la fin de la quête principale :-p

Et vu ce qu'elle vous dit, on en déduit que la pauvre vieille femme est devenue folle ! Mais au moins elle est en vie lol.

La Reine Hubk-i vous offrira une pièce d'armure enchantée en récompense, pour ma part des jambières en argent enchantées avec un sort de foudre ^^

Après cette quête, la Reine ne m'a plus adressée la parole ... moi qui venait pour la lettre, c'est râpé LOL

2.7 - La requête du Roi des Vers

À un moment donné, vous serez harcelé par un zombie lors de vos pérégrinations ... Et lorsque vous l'aurez tué, vous découvrirez une note coincée dans sa chair en décomposition : *Je serais honoré si vous me rendiez visite dans ma demeure lorsque vous le souhaitez. J'ai une petite affaire pour laquelle vous convenez parfaitement. Comme toujours, mes serviteurs testeront votre courage. Vous pouvez les traiter comme bon vous semblera. Ils peuvent être ressuscités sans fin. Signé : Le Roi des Vers.*

Comme vous êtes déjà allé à son repaire, le Tombeau de la Terreur (*Scourg Barrow*), il ne devrait pas être trop difficile de le retrouver ^^

Le Roi des Vers vous demande de lui rapporter l'âme du Prince Karolis. Ce Prince était l'arrière-grand-père du Roi Camaron de Sentinelle et il est devenu une liche qui hante les bas-fonds du château de Sentinelle. Il vous donne une petite statue en forme de scarabée : elle fera office de gemme spirituelle et dès que vous aurez tué la liche, son âme y sera emprisonnée.

Comme je le disais, le Prince Karolis était l'arrière-grand-père du Roi Camaron de Sentinelle, lui même mari de la Reine Akorithi et par conséquent père de la Reine Hubk-i de Daggerfall.

Bon ben zou, préparez-vous et faites-le bien car vous allez affronter une liche ... C'est une créature extrêmement puissante : elle vous verra même si vous êtes invisible, elle est résistante aux sorts et lance des sorts de zone particulièrement puissants :- (maman !!! Et ce n'est pas tout : elle ne sera sensible qu'aux armes en Mithrill (ou en matériaux supérieur) ...

Lorsque vous entrerez dans le Château de Sentinelle, passez la porte du fond dans la première salle rose et vous arriverez dans les jardins du Château. Prenez ensuite la porte située au fond à droite puis placez-vous sur la plateforme et actionnez le

levier : vous arriverez dans la salle du trône et verrez la Reine Akorithi ^^ . Empruntez ensuite le couloir de la porte située en bas à droite.

Quand vous vous aventurerez dans les couloirs, la musique finira par changer ... Et vous indiquera que vous êtes dans un donjon où les ennemis ne seront plus si sympathiques ! Le problème est que c'est un vrai labyrinthe : vous devrez actionner des interrupteurs pour utiliser des plateformes et des leviers pour ouvrir des portes.

La porte menant à la salle de la liche se reconnaît facilement : elle est entourée de deux bannières jaunes. Mais la première fois que vous la verrez, cette porte sera inaccessible car bloquée par un champ de force bleu ... Il vous faudra trouver le moyen de l'enlever. Ma méthode a été simple : j'ai actionné tous les leviers que j'ai croisés !!! Mais bon courage car c'est pas si simple.

Quand vous aurez réussi, la liche ne vous laissera pas le temps de réagir :



Je me suis fait ratatiner la tête en une demi seconde XD ... Mais à force de recharger ma partie, j'ai fini par avoir beaucoup de chance : cette idiote de liche s'est tuée avec son propre sort de zone !!! YEAH

Et croyez moi que j'ai eu vite fait de sauvegarder cet exploit au cas où XD

Le Roi des Vers est ravi de récupérer l'âme de ce Prince. Il vous donne un objet enchanté en récompense et vous parle du Roi des Tréfonds (*Underking*).

Le Roi des Tréfonds est en fait Zurin Arctus, le Mage de Bataille de Tiber Septim. Tiber Septim a eu soif de conquête et unifia toutes les provinces de Tamriel par la manière forte, s'autoproclama Empereur et fonda la Troisième Ère ... plutôt radical hein ? Ensuite, il trahit Zurin Arctus mais, à sa mort, son âme refusa de quitter son corps et il continua à vivre en tant que Roi des Tréfonds ... Et le Roi des Vers vous explique que cette trahison serait en rapport avec le mystérieux Numidium sans vous en dire d'avantage.

Il ajoute que si jamais le Roi des Tréfonds récupérerait son corps mortel, il précipiterait Tamriel dans la guerre ...

Et ce fichu Numidium serait-il aussi en rapport avec la trahison subie par le Roi Lysandus ?

2.8 - Les lettres de Mynisera

La Reine Hubk-i vous écrit une lettre : *J'ai besoin de votre aide une fois du plus. Votre bravoure et votre discrétion ont été inestimables lorsque dernièrement vous m'avez servie dans l'affaire concernant Nulfaga. Veuillez me retrouver au Château de Daggerfall la prochaine fois que vous passerez par là.*

Avant de vous confier votre mission, elle vous fait jurer que vous ne divulguez jamais ce que vous apprendrez ... Lèvez la main droite et dites "je l'jure !"

La Reine Hubk-i vous explique alors qu'elle a appris par ses espions que Mynisera transférerait des paquets de lettres entre le Château de Daggerfall et le sien. Elle n'en sait pas plus sur ces paquets mais elle vous demande de partir là-bas pour en apprendre plus sur les activités de Mynisera.

Le Château de Mynisera est le Château de Nécromoghan et il ne vous reste plus qu'à le fouiller pour trouver ses lettres à moitié brûlées :



Mais vous arrivez à lire quelques morceaux qui n'ont pas été carbonisés : les lettres sont des correspondances entre le Roi Lysandus et sa maîtresse Médora, mais aussi un témoignage au sujet d'humains qui auraient massacré des enfants orcs :-)

La Reine Auk-i vous remerciera pour votre discrétion et vous offrira de l'or en récompense.

Cette quête vous confirme ce que vous a dit le Prince Lhotun : le Roi Lysandus avait bel et bien une maîtresse ^^

2.9 - Le tableau de Lysandus

La Reine Akorithi de Sentinelle vous écrit une lettre : *Votre présence à notre cour est souhaitée avant la fin de la saison prochaine. Le Prince Lhotun vous a chaudement recommandé. J'attends votre venue.*

Elle vous attend donc au Château de Sentinelle (souvenez-vous que la salle du trône se situe après les jardins du château !)



Et elle vous demande de vous infiltrer dans le Château de Refuge pour dérober un tableau ayant appartenu au Roi Lysandus.

Pour commencer vos recherches, entrer dans la salle à manger du Château qui se situe derrière la salle du trône (n'hésitez pas à ouvrir les énormes double-portes en bois situées de chaque côté du trône ^^). Ensuite dirigez-vous vers la porte sur votre gauche ; et dès que vous l'ouvrirez, les gardes vous attaqueront ^^

Vous trouverez le tableau bien mis en évidence sur un té monticule de pierre :



Et je l'ai admiré et voici ce que j'y ai vu : une jolie orchidée ^^



Mais ce tableau est magique et l'orchidée s'est mise à bouger et à se tordre pour laisser place à une toute autre scène ... J'y ai vu clairement l'intérieur d'une tente où plusieurs hommes de Refuge débattent vivement avec un homme vêtu d'un manteau aux armoiries de Daggerfall ... Tout à coup, un des hommes de Refuge a sorti un couteau pour le planter dans les côtes de l'homme de Daggerfall !!! Puis l'image est revenue.

Vous êtes d'accord avec moi : j'ai très bien vu les derniers instants de Lysandus !!!

Ne dites surtout pas à la Reine Akorithi que vous avez regardé le tableau. Il vaut mieux continuer votre enquête sans trop divulguer vos actions. La Reine Akorithi vous offre de l'or en récompense.

Cette quête vous apprend que le Roi Lysandus a été trahi par un homme de la Cour de Refuge ...

2.10 - Remettre une lettre à Lord Castellian

Comme la trahison viendrait de la Cour de Refuge, j'ai décidé d'y aller. Mais seul le Prince Helseth m'a donné une quête.

Le Prince Helseth est dans la salle à manger située derrière la salle du trône :



Il me demande de livrer une lettre au Seigneur Castellian en échange d'information sur "l'affaire avec Daggerfall". Mais il ne vous donnera cette lettre que le lendemain, il vous faut donc attendre 24h.

Le Seigneur Castellian est le chef du Conseil des Anciens de Refuge mais apparemment, il délaisserait ses fonctions pour se consacrer un peu trop à sa vie privée ... Et le Prince Helseth veut remettre les pendules à l'heure lol

Le Prince Helseth est le fils de la Reine Barenziah de Refuge, et par conséquent le frère de la Princesse Morgiah.

Vous n'avez pas le droit de lire la lettre, mais je l'ai fait quand même après avoir sauvegardé ^^ : Mon cher Lord Castellian, désolé de devoir vous remettre cette lettre par un moyen aussi sommaire, mais il serait inconcevable de vous approcher au Château pour une affaire aussi délicate. Il y a longtemps que j'admire votre loyauté envers la couronne et votre neutralité dans les affaires internes. Comprenez que je veux seulement protéger votre dignité d'une affaire potentiellement embarrassante. Le problème concerne votre sœur, Dame Pasípha, qui (bien qu'habitante à l'étranger) continue de communiquer régulièrement avec des membres de la cour. Je comprends et respecte la profondeur de votre amour fraternel, et de votre affection l'un pour l'autre, car, en réponse à une requête de ma part, Dame Pasípha m'a envoyé plusieurs lettres touchantes écrites de votre main. "Avez-vous jamais aperçu avec délice une baie rouge à moitié noyée dans la crème ? Alors j'ai rêvé de toi, mon amour le plus cher, déversant mon âme en toi, mon doux, pour une caresse, chéri, mon âme se perd entièrement.". Bien que vous et moi sachions l'innocence de votre attirance pour la dame, les esprits les plus lascifs à la cour, comme vous le savez, ont tendance à préférer les malentendus grotesques. Je crois savoir que son mari est connu pour ses crises de jalousie. J'ai plusieurs avis sur la question quant à la meilleure façon d'éviter toute réaction négative, et j'apprécieraï d'avoir votre réponse dès que possible. Je vous attendrais au Château de Refuge.

Euh ... plutôt embarrassante cette lettre ... LOL

Le Seigneur Castellian vous attend dans une résidence, dans une ville :



Il comprend le point de vue du Prince Helseth et vous donne une lettre à lui remettre.

Le Prince Helseth vous donnera un objet enchanté en récompense (pour ma part, une paire de chaussures avec un enchantement de guérison) et quelques précieuses informations.

Il avoue penser que sa famille est plus impliquée qu'on ne le croit dans la mort de Lysandus (et ça rejoint ce que j'ai vu dans le tableau). Il vous explique que la Cour de Refuge a envoyé des conseillers pour régler les différends entre le Roi Lysandus de Daggerfall et le Roi Camaron de Sentinelle la veille de la Bataille de Cryngaine Field. Ce différend entre les 2 rois était que Lysandus était très loyal à l'Empereur alors que Camaron voulait plus d'indépendance. Le problème est que les conseillers ne sont jamais arrivés à destination : ils ont été attaqués par des Orcs ... Excepté un seul qui a pu arriver à temps voir Lysandus pour lui parler. Le Prince Helseth n'en sait pas plus mais il vous promet de vous tenir au courant s'il reçoit d'avantage d'information.

2.11 - Livrer un manteau au Lord Castellian

J'ai continué à discuter avec les autres membres de la cour de Refuge et la Princesse Elysana m'a donné une quête intéressante ...

La Princesse Elysana est la fille du Roi Eadwyre de refuge, et la demi-sœur de Helseth et Morgiah.

La Princesse Elysana est dans la salle du trône :



Elle vous demande de livrer un manteau au Seigneur Castellian (décidemment !). Ce dernier vous attendra dans une résidence, dans une ville différente de la précédente quête ^^

Le problème est que ce manteau est enchanté ! Dès que le Seigneur l'aura pris, des séductrices daédras apparaîtront !!! Du coup, sa garde personnelle vous accusera de complicité de tentative de meurtre !! Mais eeuuhh j'y suis pour rien moi :-)

Bref dépatouillez vous et sortez vous de là ! La Princesse Elysana vous demandera si le Seigneur Castellian a apprécié le travail supplémentaire qu'elle a ajouté à la robe ... ha ha ha très drôle ! Vous recevrez un objet en récompense ; pour ma part un bracelet non enchanté que je vais m'empresse de le faire ^^

Mais si je vous parle de cette quête, c'est que la Princesse Elysana vous avoue que son père, le Roi Eadwyre de Refuge, est à la recherche d'un artefact appelé "Totem de Tiber Septim" ...

Mystère et boule de gomme !!!

2.12 - L'agent du Roi des Tréfonds

Vous recevrez une lettre bien étrange : La Reine Akorithi de Sentinelle a parlé de vous comme étant une personne brave, et intègre. Ses vrais mots furent "un héros". Depuis quelques temps, nous recherchons quelqu'un comme cela. Je ne vous mentirai pas sur notre loyauté. Nous servons le Roi des Tréfonds. Si vous croyez aux contes de fées et que vous considérez le Roi des Tréfonds comme l'ultime force du mal, nous nous excusons de vous avoir mal jugé. Sinon, nous avons besoin de votre aide.

Cet agent du Roi des Tréfonds vous attendra pendant un mois dans une résidence, dans une ville de la région de Sentinelle.

Diantre !! Le Roi des Tréfonds qui a besoin de moi ?? J'y vais, que dis-je j'y cours !!! Car quelque chose me dit qu'il m'en apprendra beaucoup sur l'histoire de Tamriel :-)

L'agent du Roi des Tréfonds est bien au rendez-vous et vous explique que son Roi a besoin de vous pour l'aider dans la lutte contre les Nécromanciens. Elle (c'est une PNJ ^^) vous demande de récupérer un objet (pour ma part une amulette) qui a été donnée aux Lames, la Garde Impériale créée par Tiber Septim. Ça n'est pas vraiment l'objet qui est important mais l'enchantement que les Nécromanciens y ont placé ! Le Roi des Tréfonds veut simplement protéger les Lames en reprenant cet objet. Elle vous envoie alors dans la région d'Ykalon, de la province des Hauteroches :



Il ne vous reste plus qu'à vous promener dans ce bastion des Lames et trouver cet objet.

Mais avant de vous y rendre sachez que vous devrez combattre un Vampire Ancstral (*Vampire Ancient*) ! C'est une créature encore plus puissante que la Liche que vous avez tué lors d'une quête précédente. Même invisible, il vous verra et ses sorts font très mal. Donc un gros conseil : équipez-vous avec une arme en Mithrill (ou supérieure), achetez ou créez si vous le pouvez un sort de Réflexion à la Guilde des Mages. Réflexion va lui renvoyer son sort de Paralysie et vous pourrez ainsi le tuer plus facilement. Sinon priez pour qu'il se tue de lui-même avec ses sorts de zone ...

L'Amulette m'attendait au milieu de plusieurs tas de trésors :



En repartant vers la sortie, un messager du Roi des Vers est venu me mettre en garde : *Vous n'auriez jamais du toucher cette amulette. Il s'agit d'une passerelle vers le pays des morts. Maintenant, vous devez nous y rejoindre. Préparez-vous à mourir !* Il n'a pas eu le temps de finir son speech ... ^^

Lorsque vous ramenez l'amulette à l'agent du Roi des Tréfonds, elle enlève l'enchantement des Nécromanciens et vous l'offre en guise de remerciement. Elle vous en dit aussi plus sur la mort du Roi Lysandus.

Lysandus n'est pas mort sur le champ de bataille de Cryngaine. Il a été assassiné par un traître avant ! Et sa tombe à Refuge est une tombe vide ... Ses restes ont été transférés dans une ancienne tombe à Ménévia et elle vous indique son emplacement sur votre carte.

Ainsi, on a bien la confirmation que Lysandus a été assassiné par un traître ... mais pas à l'endroit qu'on vous a dit, le champ de bataille de Cryngaine mais ailleurs ... Où ? Mystère. De plus pourquoi son fantôme hante-il la ville de Daggerfall alors que sa dépouille est dans la Région de Ménévia ? Et pourquoi une fausse tombe a été érigée à Refuge ???

2.13 - Le livre de Barenziah

La Reine Barenziah de Refuge vous envoie une lettre : *Mon bien-aimé fils m'a parlé de vous, et a suggéré que nous discutions d'une certaine affaire. Je vois que nous avons un intérêt commun. Veuillez me rendre visite au Château de Refuge dès que cela vous sera possible.*

Elle vous explique qu'une biographie de sa vie a été publiée par un de ses scribes il y a quelques années, mais avec quelques passages problématiques vis à vis de l'Empire et de la famille impériale des Septim ... Malgré le fait que de nombreuses copies ont été supprimées, certaines refont surface. Et c'est justement le cas : Gortworg, le Roi des Orcs, en posséderait une copie qu'il serait en train de publier ! La Reine vous demande de la trouver et de lui ramener.

Vous partez donc pour Orsiniùm, la patrie des orcs !



D'ailleurs Gortwog est dans le hall principal de son château ^^ mais il n'est pas très bavard ...



Le chapitre compromettant du livre est caché dans une cellule située au sous-sol d'une pièce avec une pyramide au milieu :



La Reine Barenziah vous offre de l'or en récompense et ... c'est tout :-)

Chuis verte !!! Elle m'avait promis des informations et j'ai rien eu !!! Son livre, elle peut s'en carrer où j'en pense !!! :-p

2.14 - Rencontre avec Médora Direnni

Donc Médora serait en quelque sorte prisonnière de son propre Château sur l'Île de Balfiera. Et si vous alliez voir ce qu'il en est exactement ?

Pour trouver son Château, tapez Direnni Tower via l'option voyage automatique ^^



Le Château est envahi par des Guerriers Squelettes mais surtout par des Vampires ... alors un sort de réflexion ne sera pas de trop ^^

Médora se trouve dans sa chambre :



Et pour la trouver, j'en ai franchement bavé. Mais un détail bête, j'ai suivi les bannières du Clan Direnni (un bœuf doré sur un fond rouge et jaune).

La jolie sorcière vous confirme bien qu'elle est sous l'emprise d'une malédiction. Elle veut vous aider à exorciser l'esprit du Roi Lysandus mais vous devrez d'abord lever le sort jeté sur la Tour Direnni. Pour cela, elle vous demande de lui apporter une Corne de Grande Licorne. Elle vous explique que vous en trouverez une dans le Château de Nulfaga.

Vous êtes déjà allé dans le Château de la mère de Lysandus ^^ . Il s'appelle Shedungent et se trouve dans les Montagnes de Wrothgaría (Worthgarian Mountains).

La Corne est posée sur un lit dans une petite chambre du Château.



Et voilà, vous avez libéré Médora de la malédiction lancée par la Reine Mynisera ! Elle vous offre un objet enchanté en récompense (pour ma part, une Amulette de Paralysie), et vous promet de vous aider dans votre quête :-)

2.15 - La Poussière du Repos Éternel

Au bout d'un moment, la sorcière Médora vous apparaîtra dans une vision : Vos efforts pour me libérer n'ont pas été vains. J'ai découvert une poudre qui apaisera le fantôme de mon bien-aimé Lysandus. Toutefois, elle est entre les mains de Gortwog, le Seigneur des Orcs, dans sa citadelle d'acier d'Orsinium. Allez le voir et voyez s'il y a un moyen de le convaincre de vous la donner. Ramenez-moi la poudre à la Tour Direnni une fois que vous l'aurez.

Vous avez déjà été voir Gortwog ^^ et il est très facile de le rencontrer dans le hall principal de son château. Il vous explique que la poudre dont a besoin Médora est la Poussière de Repos Éternel. Malheureusement, il ne l'a pas avec lui mais il vous dit que vous pouvez la trouver dans un donjon situé sur l'Île de Balfiera ; et il ajoute : *Dites à Médora que le prix sera son soutien à ma revendication pour le cœur. Elle comprendra ce que cela signifie.*

Vous comprendrez bientôt de quel Cœur il s'agit ... patience ^^

Vous trouverez la poussière sur le corps d'une momie que vous aurez auparavant désossée ^^ . La poussière est enroulée dans un parchemin sur lequel vous pouvez lire : *Dame Médo.... faveur. Ils prévoient de l'assassiner. J'envoieers pour les arrêter. Vous devez me soutenir. Si l'Empire découvre que j'ai attaqué les conseillers royaux de Refu..... s'ils sont des assassins, mon peuple ne gagnera jamais les mêmes statut et respect que les Khaji.....iens. Cependant, avec votre soutien, je p..... un héros de l'Empire, et gagner le respect pour mon peuple. Gortwog, Seign.....*

Ainsi vous apprenez enfin que le Roi Lysandus de Daggerfall a été trahi et assassiné par les conseillers royaux de Refuge ... Et bien qu'on ne sache pas comment, Gortwog eu vent de cette trahison mais sa tentative d'intercepter les assassins a échoué et ses orcs se sont fait massacrer. Ça confirme totalement ce que vous a dit Helseth quand il vous a expliqué que des conseillers de Refuge étaient partis à Cryngaine Field pour régler le différend entre Lysandus et Camaron ! Et visiblement une seule personne a survécu à ce guet-apens ... Celle qui a assassiné le Roi Lysandus ! Mais cette personne faisant partie de la Cour de Refuge, elle a forcément été envoyée par le Roi Eadwyre ...

Médora pense qu'il faut comprendre pourquoi Eadwyre a trahi Lysandus avant d'aller le voir. Elle mettra un mois à concocter la Poussière de Repos Éternel qui réveillera l'esprit de Lysandus.

Soyez donc patient pendant ce laps de temps, et profitez-en pour quêter dans vos faction favorite ^^ Vous pourrez ensuite retourner voir Médora 21 jours plus tard :-)

2.16 - L'assassin du Roi Lysandus

Après être retourné voir Médora Direnni pour qu'elle vous donne la Poussière de Repos Éternel, vous pouvez enfin réveiller le fantôme du Roi Lysandus afin qu'il vous explique exactement ce qu'il s'est passé :-)

La Tombe du Roi Lysandus est à Ménévía :



Vous trouverez la tombe dans le sous-sol de la Chambre Funéraire, et pour abaisser le sol, actionnez le levier situé dans la tour au sud-est :



Quand vous arriverez face au sarcophage, répandez le Poussière et ... Une vidéo s'enclenche vous montrant les restes du Roi Lysandus s'élever et vous parler :



J'ai dû recharger ma partie plusieurs fois de suite avant de voir cette vidéo. Un bug faisait qu'elle ne s'enclenchait pas et que rien ne se passait :-)

Ainsi Lysandus vous explique que c'est le Seigneur Woodborne son meurtrier, et que seules sa mort ou son humiliation permettrait à son âme de reposer en paix ...

Ce traître possède son propre château dans le royaume de Refuge, vous savez ce qu'il vous reste à faire !!!

La femme du Seigneur Woodborne est la Princesse Elysana ... Souvenez-vous ! C'est cette femme qui a voulu tuer le Seigneur Castellian avec un manteau ensorcelé !

2.17 - Il faut venger le Roi Lysandus

Le Seigneur Woodborne possède un Château dans la région de Refuge.

Et pour y accéder, tapez *Woodborne Hall* via l'option voyage automatique ^^

En parcourant les dédales du donjon, vous tomberez sur Woodborne qui aura l'aspect d'un simple guerrier :



Il avouera sans sourciller qu'il est bien le meurtrier du Roi Lysandus et il osera vous provoquer ! Vous ! Mouhahahaha ... Renvoyez ce traître en enfer ^^ . Et dans son dernier souffle, il vous dit une chose étrange : *C'est comme voudra Gothryd maintenant ...*

Puis, le Roi Lysandus apparaît et vous dit qu'il peut enfin se reposer. Lui et son armée de morts-vivants quittent la ville de Daggerfall :



Cependant, il doit y avoir un autre moyen de faire plonger Woodborne. Car en continuant ma balade dans son château, j'ai trouvé une page de son journal intime :



On lit qu'il fait tout pour devenir Roi de Refuge. Tout d'abord, il s'est marié avec la Princesse Elysana, fille du Roi Eadwyre lors de son premier mariage.

Après la mort de sa première femme, Eadwyre s'était remarié avec Barenziah qui avait déjà deux enfants : Helseth et Morgiah. Vous avez déjà casé Morgiah lors d'une quête précédente où le Roi des Vers l'avait mise en contact avec le Roi de Firsthold. Par conséquent l'héritier du trône sera vraisemblablement Helseth !

Ainsi on lit dans le journal que Woodborne se chargera de Barenziah comme il s'est chargé de Lysandus qui a refusé de le soutenir dans ses projets ... Et si Helseth monte tout de même sur le trône, vous lisez que Woodborne a le soutien de Gothryd ! Et je trouve cette situation très étonnante ... On ne peut que supposer que Gothryd n'est pas au courant que son père a été tué par ce traître, sinon, il ne l'aiderait pas :-)

Bref, vous pouvez toujours montrer ce journal à Gothryd mais j'ai choisi de le montrer à Eadwyre et j'ai reçu une grosse somme d'argent ^^

Reprenons tout depuis le bédut avec quelques petits détails en plus qui vous permettront de mieux comprendre le scénario :-)

L'île de Bétonie (Betony) est située stratégiquement dans la Baie d'Illiac entre les deux provinces Hauteroches et Lenclume.



Par conséquent, le Roi Lysandus de Daggerfall et le Roi Camaron de Sentinelle ont chacun convoité cette île ... jusqu'à déclencher une guerre : la Guerre de Bétonie (the War of Betony). Il est possible de trouver deux livres qui relatent les événements : le livre dit officiel La Guerre de Bétonie 📖 écrit par Vulper Newgate, et un autre La Guerre de Bétonie 📖 écrit par un rougegarde Fav t. Et vous voyez que le point de vue de chacun des deux auteurs est ... différent LOL

Toujours est-il que quelqu'en soient les raisons véritables, Lysandus et Camaron se sont livrés une guerre. Le Roi Cadwyre de Refuge, ayant voulu calmer les esprits, a envoyé des conseillers pour faire signer un Traité de Paix ; le Seigneur Woodborne en faisait partie. Mais ce que Cadwyre ignorait est que Woodborne avait un tout autre projet ! Par contre le Seigneur des Orcs, Gortwog, fut mis au courant de cet assassinat et avait tenté de stopper les conseillers en vain : Woodborne a pu continuer son funeste projet ...

Et il a donc profité de cet imbroglio pour assassiner le Roi Lysandus. Ben oui ! Tout le monde a cru que Camaron était le véritable responsable ! Voilà pourquoi Gothryd a vengé son père en tuant Camaron ...

Et même si le nouveau Roi de Daggerfall, Gothryd, a épousé la fille de Camaron, la Princesse Aubk-i de Sentinelle, les tentions ont persisté entre les deux royaumes.

Et je pense aussi que Gothryd était au courant des méfaits de Woodborne et qu'il devait le soutenir dans ses projets pour devenir Roi de Refuge.

D'autre part, une quête auprès du Roi des Vers vous a appris l'existence d'un artefact : le Numidium. Pour l'instant, on n'en sait pas plus sur cet objet que Tiber Septim a utilisé avec l'aide de son Mage de Bataille, Zurin Arctus.

La Princesse Elysana vous a aussi appris que son père, le Roi Cadwyre de Refuge, était à la recherche d'un artefact appelé "Totem de Tiber Septim" ... Cet objet aurait-il un rapport avec le Numidium ?

Mais arrêtons de divaguer dans nos suppositions ... Pour l'instant retenons que, grâce à l'aide de Médora Direnni, vous avez réussi à lever le mystère sur la trahison du Roi Lysandus ... Mais ne vous reposez pas sur vos lauriers bande de feignants !!!

L'Empereur vous a confié une autre mission : une lettre qu'il avait envoyée à la Reine Mynisera, épouse du feu Roi Lysandus. Elle n'a jamais reçu cette lettre et pour cause !

Vous avez appris lors de votre enquête que c'est la Reine Aubk-i qui a reçu cette lettre ; cette lettre fut ensuite volée par un membre de la Guilde des Voleurs puis par Gortwog, le Seigneur Orc. On sait donc que c'est lui qui la possède ...

2.18 - La requête de Cyndassa

La Reine Aubk-i ne vous dira absolument rien au sujet de cette lettre ... C'est à une de ses servantes, Cyndassa, qu'il faut vous adresser ^^ . On la trouve derrière la porte de gauche qui même sous le trône.



Cyndassa vous propose des informations au sujet de la fameuse lettre dont vous a parlé l'Empereur. Bien évidemment, rien n'est gratuit, et elle vous demande de tuer un loup-garou "pour le délivrer de sa misère". La bête se terre dans un donjon et lorsque vous l'aurez tué, elle se transformera sous vos yeux pour redevenir un jeune homme ayant une grande ressemblance avec Cyndassa ...

Elle vous avouera que ce jeune homme était bel et bien son frère :-)

Ensuite Cyndassa vous parle de la lettre. Elle se souvient très bien de cette lettre provenant de l'Empereur en personne ! Elle était adressée à la Reine de Daggerfall ; elle l'a donc donnée ... à la Reine Aubk-i ! Et cette dernière a eu une réaction bizarre en lisant la lettre ... Elle est devenue de toutes les couleurs LOL,

La Reine Aubk-i a expliqué à sa servante que cette lettre ne lui était pas adressée mais que c'est Mynisera qui aurait du la recevoir. Et elle lui assure ensuite qu'elle prévendra Mynisera au sujet du contenu de cette lettre ...

Ben voyons !

2.19 - Trouver le messager de l'Empereur

Et si vous allez voir Mynisera, elle vous explique qu'elle n'a bien évidemment jamais vu cette fameuse lettre ... Elle vous demande d'enquêter sur cette lettre en toute discrétion afin d'éviter de mettre en colère son fils le Roi Gothryd.

Mynisera vous demande de retrouver le messager qui a livré cette lettre. Elle vous explique que c'est un Chevalier de l'Ordre des Chevaliers du Dragon. Il pourrait être n'importe où dans le royaume à livrer ses missives ... Alors elle vous parle d'un contact qui saurait vous en dire plus.

Ce contact est dans une résidence, dans une ville donnée :



Votre contact est loyal à la Reine Mynisera et décide de vous aider : le messager de l'Empereur sera dans X jours au palais d'une ville donnée.

Et croyez moi qu'il n'y sera pas plus tôt alors n'hésitez pas à attendre dans une auberge ^^ par contre je ne sais pas combien de temps il vous attend si vous laissez passer trop de jours ...



Le Chevalier vous explique que le courrier était adressé à la Reine de Daggerfall. Et la Reine Aubk-i est la Reine de Daggerfall, pas Mynisera ! Et jamais il ne livrerait volontairement une missive à la mauvaise personne ! Il vous montre une Marque que la Reine Aubk-i lui a donnée en remerciement.

Ainsi Mynisera comprend tout ! Lorsque la lettre a été envoyée par l'Empereur, elle était encore la Reine de Daggerfall mais le temps que le messager arrive, le Roi Lysandus fût tué et la nouvelle Reine de Daggerfall fût donc Aubk-i !

Mynisera veut savoir ce que contenait cette lettre mais ne veut pas que vous vous adressiez à Aubk-i car elle n'a aucune confiance en elle. Elle vous dit qu'elle a reçu une lettre de la Princesse Morgiah qui accepte de lui donner des informations au sujet de cette lettre.

En effet, Morgiah a mis au courant Mynisera que c'est Gortwog qui possède la lettre ^^

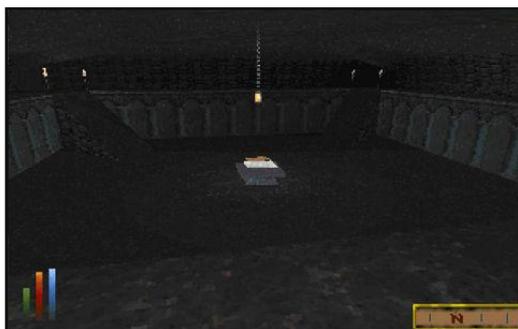
2.20 - Retrouver la lettre

La Reine-Mère Mynisera a eu vent de ce que vous a dit la Princesse Morgiah : c'est le Seigneur Orc Gortwog qui possède cette fameuse lettre de l'Empereur ... Alors elle vous remet une lettre à donner à Gortwog en espérant que cela suffira à le convaincre de vous transmettre la lettre de l'Empereur.

Voici ce que dit la lettre de Morgiah : *Salutations et longue vie au Roi Gortwog. Depuis longtemps, vous et le peuple des Orcs avez recherché la reconnaissance formelle de la part de l'Empire. Mon défunt mari, le Roi Lysandus, a soutenu votre revendication pour un gouvernement souverain. A présent je vais aider votre cause. Par malheur, une missive sans importance de l'Empereur a été égarée. Afin d'obtenir une vraie confiance et la confiance de l'Empereur Uriel Septim, je dois vous réclamer cette note. Si vous pouviez remettre cette insignifiante lettre dans les mains de mon serviteur, je serais en bien meilleure position pour défendre votre revendication auprès de l'Empereur et de sa cour.*

Il ne vous reste plus qu'à parler à Gortwog ... qui se moque éperdument de Mynisera. Selon lui, elle "cherche à l'attendrir" ... Et il se moque aussi de la lettre de l'Empereur ! Il vous invite à la trouver dans son château.

La lettre est posée sur un piédestal, dans une grande pièce sombre :



Cette lettre parle du Totem de Tiber Septim : *Reine Mynisera, j'ai de grave nouvelles. Le Totem de Tiber Septim a été trouvé. Vous savez ce que cela signifie. La puissance derrière Tiber Septim pourrait être lâchée sur Tamriel à nouveau. Des rumeurs disent que Woodborne, un petit Seigneur de Refuge, l'aurait en sa possession. Nul doute qu'il le "perdra" très bientôt. Vous devez le persuader de vous le confier, à vous ou à Dame Brisienna. La cour de Refuge n'a aucune affection pour le Roi Lysandus, mais vous avez encore de l'influence là-bas. Je vous demande de l'utiliser en mon nom.*

Souvenez-vous : la Princesse Elysana vous avait dit que son père, le Roi Cadwyr de Refuge, était à la recherche du Totem de Tiber Septim ...

La Reine Mynisera est extrêmement inquiète car elle se doute que Gortwog a vendu des copies de cette lettre à tous les dirigeants des Hauteroches et de Lenclume, jusqu'au Roi des Tréfonds ... Et il est plus que probable qu'une guerre pour le Totem se prépare ...

L'Empereur Uriel Septim a dû réfléchir quand à la souveraineté des Orcs puisque dans les TES suivant Daggerfall (Morrowind et Oblivion), il est possible de jouer un Orc, considéré désormais comme une race à part entière sur Tamriel :-)

2.21 - Le Numidium, le Totem et le Mantella

Dès que vous aurez validé la précédente quête, vous recevrez une ou plusieurs lettres envoyées par des anonymes qui vous en diront plus sur le Numidium, le Totem de Tiber Septim et le Mantella. Voici un résumé :

Ainsi le Numidium est une sorte de Golem. On peut le contrôler grâce au Totem de Tiber Septim.

Le Totem a été fabriqué par Zurin Arctus, le Mage de Bataille de Tiber Septim. Cet artefact est protégé par un sceau qui fait que seuls les descendants de Tiber Septim peuvent l'utiliser. A moins d'être un mage très puissant, toute autre personne tentant d'utiliser le Totem serait instantanément tuée.

Le Totem fonctionne grâce à une gemme spirituelle puissante appelée le Mantella. Cette gemme renferme une partie de l'énergie vitale de Zurin Arctus.

C'est grâce au Numidium que Tiber Septim put conquérir tout Tamriel, dominant tous ses adversaires, et se débarrassant des clans et des familles qui ne lui juraient pas allégeance ... C'est de cette façon qu'il s'autoproclama Empereur et fonda la Troisième Ere.

Ces actions provoquèrent la colère de Zurin Arctus ... qui se battait avec sa création. Il n'y eut aucun vainqueur : le Mantella fut perdu dans l'Aetherius, le Numidium brisé et ses morceaux éparpillés aux quatre coins de Tamriel, et Zurin fut tué mais son âme persiste encore aujourd'hui sous la forme du Roi des Tréfonds.

Puis pendant des générations et des générations, les forces spéciales de l'Empereur appelées les Lames ont retrouvé les parties du Numidium.

Il ne reste plus qu'à récupérer le Totem : c'est Woodborne qui le possède mais où l'a-t-il caché ?

De toute façon, le totem est inutilisable sans le Mantella. Il va falloir le retrouver dans l'Aetherius ... L'Aetherius est le Plan des Dieux ou Aédras (comme l'Oblivion est le Plan des Daédras ou le Nirn le Plan Mortel, c'est à dire Tamriel !). Et comment y aller ?

2.22 - La lettre de menace

Un messager vous remet une lettre de menace : *Si vous ne voulez pas mourir comme Lysandus, cessez vos investigations immédiatement. Voulez-vous vraiment risquer votre vie pour un mort ? Nous vous observons.*

Puis vous recevrez la visite de Barbares qui tenteront de vous tuer. Ils ont sur eux une autre note : *Tuez (vous ^^) avant qu'il n'en sache trop. Usez de tous les moyens nécessaires. Signé W ...* Qui est ce W ?!?

En fait, vous allez vite comprendre ... En effet, au bout d'un moment, vous verrez dans votre inventaire (et ce, sans qu'un coursier ne vous interpelle !), une lettre de la Princesse Elysana : *Mon bon ami le Seigneur Woodborne dit que vous êtes un héros de confiance. Je vous serais extrêmement redevable si vous pouviez passer un de ces jours pour discuter. Peut-être même pourriez-vous faire quelque chose pour moi. Je serais tellement reconnaissante ...*

Là, j'admets avoir bien ri ^^ moi qui venais d'envoyer en enfer son pleutre de mari !!!!!

Mais soyez joueur ... Après tout peut-être mérite-t-elle le même sort de son mari !

La Princesse Elysana vous demande une faveur en échange d'information sur le Totem ... Peut-être s'est-elle repentie et a-t-elle décidé de vous aider vraiment ?!?

Elle vous demande d'accompagner une de ses cousines, Carolyn Gaercroft, à un endroit donné auprès d'une personne donnée.

Dans ma partie, la cousine devait rejoindre ... la Princesse Elysana PTDR. Le truc bien débile : Elysana ne confie une escorte et me demande de l'accompagner auprès d'elle-même dans une autre ville XD

Toujours est-il qu'en chemin d'autres Barbares tenteront de vous barrer la route et toute cette violence fera fuir la jolie cousine !!!

Lorsque vous arriverez à destination avec le mot trouvé sur les Barbares, le Princesse Elysana vous avouera tout : qu'elle a été payée pour vous tendre un guet-apens ! En effet, Carolyn Gaercroft n'est pas sa cousine mais une prostituée qui a été payée ! Elle panique et s'excuse et vous donne non seulement l'or en récompense qu'elle vous avait promis pour l'escorte mais aussi sa part du butin ! Vous vous doutez bien à ce moment là que le W n'est autre que l'initiale de Woodborne ...

Mais si vous faites vite pour accompagner votre escorte, sans qu'un seul Barbare n'ait le temps de vous intercepter, alors Elysana sera très étonnée de vous voir, vous et sa cousine ... Elle bafouillera en vous remerciant sans vous donner la moindre information sur le Totem et vous donnera votre salaire comme prévu.

2.23 - Retrouver le Totem de Tiber Septim

Attention ! Un sort ou des potions de lévitation sont obligatoires !!!

Un coursier vous donnera une lettre de Dame Brisienna qui vous convoque dans une ville donnée. Elle vous explique que l'Empereur a besoin de vous pour récupérer le Totem car toutes ses Lames sont occupées ailleurs dans le royaume.

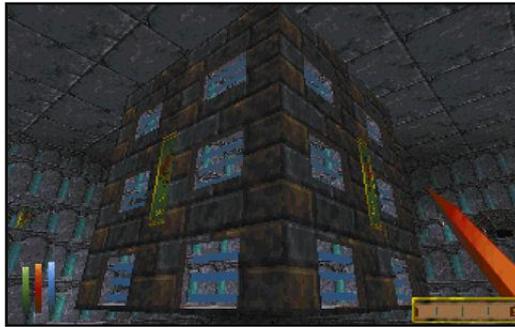
Le Totem n'ayant pas été trouvé dans le château de Woodborne, elle est à peu près sûre que c'est Gothryd qui le possède. elle vous demande donc de le récupérer au plus vite.

Il est logique que ce soit le Roi Gothryd de Daggerfall qui l'ait puisque qu'il était au courant des agissements du Seigneur Woodborne ...

Dame Brisienna vous promet même un artefact légendaire quand vous lui apporterez le Totem : l'anneau du sorcier (*Warlock's Ring*) !!!

Le Totem est donc caché quelque part dans le château de Daggerfall et pour commencer vos recherches, passez par la porte située juste à gauche du trône de Gothryd.

Vous aboutirez à une grande salle aux trésors où un immense cube flotte dans les airs :



De plus les salles renfermant les trésors sont bloquées par une sorte de champs magnétique ...

Pour faire tomber ce cube, descendez au plus bas de la salle, dans l'eau et actionnez le levier en forme de roue (couloir sud-est). Quand vous reviendrez au centre, vous verrez que vous serez prisonnier ! Le cube est descendu si bas que vous ne pouvez plus remonter ! Pas de panique, prenez le couloir sud-ouest et tirez sur la chaîne du milieu : hop vous êtes téléporté en haut du cube ^^

Pour désactiver les champs magnétiques, il faut actionner le levier situé sur le toit du cube. Mais après ça, il vous faudra impérativement un sort de lévitation pour trouver la petite pièce contenant le Totem :



Quand vous aurez ramassé le Totem, une voix résonnera dans votre tête : *Vous êtes (vous ^^) et vous êtes mon nouvel hôte. Sachez cela à présent et sans détours. Vous n'êtes pas digne de transporter le Totem de Tiber Septim. Seuls ceux de sa lignée peuvent me transporter. Je vous donne un an et un jour pour accomplir cela.*

À partir de là, tous les dirigeants que vous avez rencontré vous feront les yeux doux pour que vous leur donniez le Totem ... XD

Excepté Gothryd, ils vous enverront chacun une lettre ... À vous de choisir qui, selon vous, est digne d'utiliser le Totem :

Voici la lettre du Roi des Tréfonds (*Underking*) : *Il y a des siècles, Tiber Septim dirigeait le pays et forgea un Empire avec le grand Numidium. Le secret du pouvoir de Numidium réside dans son cœur, transporté à l'intérieur du Mantella. C'est le cœur du guerrier-mage de Tiber Septim. C'est mon cœur. C'est mon Mantella. Il appartient à moi et à personne d'autre. J'ai gagné et perdu un Empire. Je n'ai nulle envie de tremper davantage dans les affaires des mortels. J'ai en ma possession l'Amulette de Nécromancien, l'un des plus fameux artefacts au monde. Vous pouvez l'avoir en échange du Totem. Si vous décidez de donner le Totem au Roi des Tréfonds, son agent vous attendra dans un lieu donné, et comme promis, vous offrira l'Amulette de Nécromancien en récompense. Cette Amulette est un artefact ^^*

Voici la lettre du Roi des Vers (*King of Worms*) : *Vous aurez bientôt le Totem de Tiber Septim dans vos mains. Cela a été prédit dans les étoiles, et je les ai étudiées. Sachez cela. Tous les mortels sont remplis de fierté et de cupidité. Donner le Totem à l'un d'entre eux, c'est laisser la vanité mortelle envahir ce monde. Ils détruiront ce qu'ils convoitent le plus. Je n'ai aucun désir terrestre. Je n'ai pas de fierté mortelle, pas la moindre avarice. Seul quelqu'un comme moi peut brandir le Totem en toute sécurité, car je l'emmènerai en Aéthérius et le laisserai derrière ses barreaux terrestres. Depuis que le Totem existe, il est un danger pour tous ceux de Tamriel. Amenez-moi le Totem et je préserverai le monde. Je ne vous offrirai pas d'or ou de gemmes. Je vous offrirai uniquement ce que j'ai à offrir. La gloire. Votre réputation dans Tamriel grimpera. Pas d'objet ou d'argent en échange du totem de la part du Roi des Vers : juste une tonne de réputation pour toutes les factions !*

Voici la lettre du Roi Chadwyre de Refuge : *Mes oreilles ont entendu des rumeurs selon lesquelles vous cherchez le Totem de Tiber Septim. Moi aussi j'ai recherché ce merveilleux artefact durant de nombreuses années. Si vous le trouviez, je vous paierais une lourde rançon, suffisante pour vous acheter votre propre vaisseau. Je m'alignerai ou dépasserai le prix que pourrais vous proposer Gothryd ou Akorithi. N'oubliez jamais vos vrais amis. Ben voyons ! Malheureusement, non, Chadwyre ne vous paiera pas du tout, au contraire ! Il criera à ses gardes de vous tuer !!!*

Gothryd vous donnera 10 000 po quand vous lui donnerez le Totem.

Comme prévu, Dame Brisienna vous recontacte par une lettre qui vous donne rendez-vous dans un endroit donné. Et comme promis, l'artéfact l'anneau du sorcier vous appartient désormais !

Voici la lettre de la Reine Akorithi de Sentinelle : *Vous êtes en quête pour retrouver le Totem de Tiber Septim. Ne le niez pas. Mes espions me l'ont confirmé. Le Totem n'est pas pour les gens du peuple, et vous ne pouvez pas l'utiliser. Amenez-moi le Totem et je vous paierai 100 000 pièces d'or. C'est une rançon de roi sous tous les aspects. Vous devriez être averti, ni Refuge, ni Daggerfall ne sont loyaux envers le trône. Je suis la seule régente digne de confiance dans toute la Baie d'Iliac. Les autres l'utiliseront uniquement pour me détruire. Si vous avez besoin d'argent, les 100 000 pièces d'or de récompense en échange du totem pèseront extrêmement lourd dans votre inventaire XD*

Voici la lettre du Roi des Orcs, Gortwog : *Vous n'êtes pas un Orc. Comment pourriez-vous comprendre ce que cela fait ? Mes gens sont traités comme des Barbares. Massacrés à vue. Est-il si surprenant que nous répondions de la même façon ? La violence engendre la violence. J'aspire à extirper mon peuple de la boue. Je les amènerai au même rang que les autres races de Tamriel. Pour cela, il me faut le Totem de Tiber Septim. Je ne vous insulterais pas avec la promesse qu'aucun sang ne sera versé. Je jure par ma couronne et par mes héritiers que je ne tenterai pas de déborder les frontières d'Orsinium. Mon but n'est pas de conquérir Tamriel, mais de créer la patrie des Orcs. Je possède un artéfact que vous aimeriez posséder, j'en suis certain. Il est à vous si vous me donnez le Totem de Tiber Septim. Je n'ai jamais vu la couleur de son artéfact ... Quand je lui ai donné le Totem, mon inventaire est resté vide : pas d'argent ni d'artéfact promis ! Un bug ? Je ne sais pas ^^*

Ben moi, j'ai choisi de rester fidèle à mon vieil ami l'Empereur Uriel Septim VII ^^ J'ai donné l'artéfact à Dame Brisienna :-p

2.24 - Trouver le Mantella

Dès que vous aurez donné le Totem de Tiber Septim à la personnalité de votre choix, Nulfaga vous apparaîtra en vision et vous convoquera dans son château : Je vois que le Totem a trouvé son chemin vers les mains de quelqu'un de sang royal. Je pense qu'il est temps que vous me rendiez une autre visite à Shedungent. Votre travail n'est pas encore terminé.

Avant d'aller voir Nulfaga, préparez-vous bien : une bonne armure réparée, une arme de niveau mithril minimum bref un bon équipement quoi. L'arme en mithril est obligatoire car vous croiserez des Vampires Ancestraux, des Gargouilles, des Liches ... Tout un panel de créatures sympathiques quoi ! Prévoyez aussi impérativement les sorts de réflexion de sort (et là croyez-moi que l'Anneau du Sorcier vous sera TRÈS utile !), de lévitation et de soin. Vous êtes prêts ? Allez en route pour la dernière ligne droite ^^

Quand vous parlerez à Nulfaga, elle vous téléportera directement au Mantellan Crux, la prison contenant le Mantella. Et vous ne pourrez pas en ressortir tant que vous n'aurez pas trouvé le Mantella !!! D'où ma pitite recommandation :-p

Le Mantellan Crux est situé dans l'Aéthérius, le Plan des Aédras. Et ... c'est un véritable labyrinthe ! Alors, pour une fois, je vais tenter de vous aider au mieux.

La salle des Trois Iles Flottantes

Vous arrivez ainsi sur une sorte d'île flottante avec une statue d'une tête de démon. Un sort de lévitation vous permet d'actionner un levier sur une petite île flottante au dessus de vous. Ensuite, redescendez sur la première île flottante pour prendre les marches qui la contournent. Vous passerez devant une pièce bloquée par un champ magnétique (et qui contient dans ma partie deux Seigneurs Daédras ... autant dire, les créatures les plus puissantes du jeu groups), donc faites attention à leurs sorts et continuez tout droit jusqu'à la dernière plateforme et actionnez le levier pour descendre sur l'île flottante du bas.

Cependant vous pouvez tout simplement continuer à léviter vers le bas sans passer par les têtes plateformes et donc sans énerver les Seigneurs Daédras ^^

Mais d'un autre côté, ils se sont envoyés leur sort de zone et se sont tués mutuellement LOL

Sur l'île flottante du bas, actionnez uniquement la porte située au sud (regardez bien votre plan pour repérer la bonne porte). Ensuite avec un sort de lévitation, trouvez la pièce dans cette île flottante et actionnez le levier.

Profitez de votre sort de lévitation actif pour vous diriger aussitôt vers le sud jusqu'à heurter le mur étoilé de la grande salle, puis dirigez-vous vers l'ouest en montant : vous apercevrez une porte que vous pouvez franchir ^^

L'exploration des couloirs est très simple : c'est tout droit ! À un moment donné, vous verrez un couloir sur votre gauche bloqué par un champ magnétique : pour désactiver ce champ, actionnez le levier en face de vous. Ensuite n'actionnez pas le levier situé juste derrière le champ magnétique, par contre vous pourrez tripoter les trois suivants (2 situés dans l'angle tout près de là où vous êtes et un dernier tout au bout du couloir).

Et voilà, il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas, dans la salle où le ou les Seigneurs Daédras vous attendent ... Et dès que vous marcherez sur le tapis de cette salle POUR vous serez téléporté dans la salle suivante ^^

Ce que vous pouvez faire aussi c'est d'attirer les Seigneurs Daédras vers vous alors que vous êtes sur une des plateformes ... il est possible qu'ils tombent LOL

La salle de la Pyramide

Hop on continue : tout droit jusqu'à la plateforme qui descend grâce à un levier.

Devant vous, vous voyez une île flottante avec des Vampires (dont un Vampire ancestral dans ma partie) : approchez vous de cette île en lévitant et zigouillez tout ce joli monde. Vous remarquez alors que cette île flottante (Mmmm MIAM) est en fait un cimetière (... euh non en fait, pas miam du tout) où se tiennent 6 pierres tombales.

Cliquez sur la pierre tombale blanche et un texte s'affichera : *Ci-gît l'esprit du Benefactor, bien que son corps garde toujours le passage.*

Cliquez ensuite sur deux autres pierres tombales : celle située la plus à l'ouest et celle située la plus au sud près de l'espèce d'arche en marbre.

Hop revenez sur les plateformes qui vous amène sous le cimetière et actionnez le levier au fond de la salle. Ensuite continuer sur les plateformes, jusqu'au bout où la dernière vous emmènera tout en haut. Avec un sort de lévitation, continuer à léviter jusqu'à une porte. Vous rencontrerez le Benefactor :



Il vous demande son nom, alors tapez le en n'oubliant pas que votre clavier est configuré le qwerty ^^

Après ça, c'est parti direction le sommet de la pyramide en lévitant ^^ ensuite passez par toutes les trappes qui vous avez ouvertes jusqu'à la salle suivante.

La salle du Temple Inversé

C'est la salle la plus simple ^^

Lorsque vous sortez de la petite pièce où vous êtes, tournez à gauche plutôt qu'à droite (où vous voyez un élévateur). Vous arriverez face à un Temple à l'envers (sisi !!!). Il vous faut ouvrir les portes situées à l'est et à l'ouest pour que la porte sud s'ouvre. La porte nord renferme une méchant pas beau (un daédra de glace dans ma partie).

Derrière la porte sud se cache un obélisque bleu (à l'envers lui aussi LOL) :



Touchez le pour passer dans la salle suivante ^^

Mais vous avez le droit d'explorer les lieux si vous le souhaitez :-)

La salle des Crânes

Vous atterrirez dans une prison : 8 géôles vous entourent. Certaines renferment des créatures, une est la sortie et une autre un piège !

Le piège en question se déclenche si vous ouvrez la porte la plus basse sur le mur ouest : vous vous retrouverez enfermée dans une petite cage qui monte et qui descend ... Et ce indéfiniment ! Donc soit vous rechargez, soit vous vous téléportez si vous avez placé une marque dans l'Æthérius ^^

La sortie est la porte de droite sur le mur sud. Avancez ensuite dans les couloirs jusqu'à ce que vous tombiez sur une grande salle avec de la lave au mur et 4 daédra de feu. Et d'ailleurs ces derniers sont difficiles à battre, leurs boules de feu étant très puissantes ! Merci l'Anneau du Sorcier ^^

Vous remarquerez des crânes gigantesques flottants un peu partout dans cette salle :



En cliquant sur le premier rencontré, il vous parle : *Écoutez-moi ! Le Dieu Aveugle est un Dieu jaloux. Laissez Ses véritables serviteurs lever leurs yeux vers lui, et le Passage sera facile. Écoutez-moi !* Puis il se met à tourner sur lui même.

En fait si vous regardez les autres crânes flottants, ils regardent tous dans des directions différentes sauf deux d'entre eux qui regarde l'immense crâne en pierre qui flotte au milieu de cette grande salle. Vous l'avez compris : cliquez sur ces 2 crânes ^^

Le premier est tout droit : continuez sur la passerelle où vous êtes et vous le trouverez après le virage de droite. Quant au second est au dessus, et un sort de lévitation vous facilitera grandement le travail ^^

Il ne vous reste plus qu'à léviter jusqu'à l'immense crâne en pierre situé au centre de la pièce. Et dans l'œil gauche, Shéogorath vous attend :D



Et il vous dit : *Ah enfin ! Je commençais à penser que vous n'arriveriez pas jusqu'ici. Un triste endroit, vous ne trouvez pas ? Et gardé par un arriviste pompeux (Il n'est plus un Dieu que je le suis). Bien, continuez. Nous nous rencontrerons à nouveau bientôt, à moins que vous ne soyez aussi téméraire que vous laissez paraître.*

Dans le crâne, outre le daédra de feu qui veut vous griller, il y a un élévateur qui monte et qui descend ... Votre timing devra être parfait XD

Vous rencontrerez un autre crâne en pierre qui vous posera une énigme : *Un parle pour moi. Deux me servent. Six me protègent. Combien me défie ?* ... Heu ben la réponse à taper est 1 !

Vous arrivez à la salle suivante ...

L'Arbalète de Shéogorath

Vous êtes dans une salle avec 9 crânes posés sur des étagères. La porte est bloquée, fermée de façon magique. Pour l'ouvrir, regardez vers le nord, trois crânes sont face à vous ; cliquez sur le crâne de droite pour ouvrir la porte ^^

Vous pouvez ensuite explorer l'unique couloir en colimaçon ... Jusqu'à arriver dans un endroit un peu en forme d'arbalète ... Sisi ! Si vous regardez le plan 3D, c'est une arbalète de loin dans le brouillard XD bref explorez tout ça sans tomber dans le puit situé le plus bas car il vous téléporte à l'extérieur.

Ensuite, c'est bon hop vous pouvez y aller ^^ et vous vous retrouverez sur une île flottante avec tout plein de Seigneur Daédra prisonnier dans des tites cages qui vous accueilleront à coup de sorts dévastateurs !!! Dans cette île est fichée une épée :



Avancez-vous sur la tite plateforme située entre deux cages contenant chacune un Seigneur Daédra et une voix familière vous adressera la parole d'un ton moqueur : *Vous êtes enfin venus présenter votre respect cordialement ?*

Et pouf, vous serez encore téléporté dans une pièce ... et regardez sur votre plan : une ouverture existe au nord ^^ . Shéogorath vous attend là et vous pose une énigme : *Vous avez du courage de venir jusqu'ici. Néanmoins, je vais vous permettre de continuer à condition que vous vous prouviez aussi perspicace que les rumeurs le rapportent. Vous êtes au courant que je suis un maître des lames. Mais quelle est mon autre arme favorite ? Répondez correctement et armez-vous.*

Ne vous avais-je pas dis que la pièce d'où vous venez avait la forme très vague d'une arbalète ? Eh bien si vous tapez "crossbow" (soit arbalète en anglais), Shéogorath sera tout content ^^

Retournez sur l'île flottante : ô miracle une trappe s'est ouverte ! Vous y verrez un coffre qu'il vous faudra actionner en touchant le bidule rouge de gauche :



Et puis ... Diantre ! Un autre coffre plus petit !!! Pas de panique il n'est pas verrouillé ^^ cliquez dessus pour l'ouvrir puis cliquez sur le gros diamant. Vous sentirez le sol bouger ... Vous avez déclenché un mécanisme qui vous fait descendre ! Un conseil : restez dans la tite pièce ! Vous serez protégé des assauts des Seigneurs Daédras ^^

Vous arrivez sur une autre île flottante avec cette fois ci une arbalète :



Pour continuer votre chemin, placez-vous dans l'espace d'encoche de l'arbalète ; puis retournez-vous pour cliquer sur la hallebarde de gauche : BAM voilà ti pô que vous avez déclenché l'arbalète et que son carreau vous a propulsé en hauteur tout en faisant tomber la grande épée !



Traversez l'épée pour vous rendre dans la salle suivante ...

La salle du Mantella

Il n'y a pas de difficulté à ce niveau excepté les puissants sorts de feu des daédras de feu. Le Mantella vous attend dans une sorte de temple aux colonnes rosées et il faut léviter pour y accéder :



Ensuite vous serez téléporté jusqu'à Nulfaga ... Vous avez réussi ! Mais la sorcière vous dit : *Pas si vite ! Ne voulez-vous pas voir le résultat de votre travail ? Regardez maintenant dans le Livre du Temps. Lisez dans ces pages l'histoire de ce qui va se passer dans les prochains jours. Lisez le destin tel qu'il sera relaté dans les Parchemins des anciens ...*

... Les Elders Scrolls !!!!

Vous verrez le Roi des Tréfonds sortir de son Tombeau pour récupérer son Mantella ...



Puis vous lirez le livre qui vous montrera la destruction du Numidium ...



Toutes mes félicitations Champion de l'Empire ! Encore une fois de plus l'Empereur a eu raison de compter sur votre courage et de vous confier cette incroyable mission ... Vous avez une fois de plus sauvé Tamriel !