

## ARENA - LA QUÊTE PRINCIPALE

Solution écrite par Lilou, webmistress du site [www.nerevarine.fr](http://www.nerevarine.fr)

Dernière mise à jour le 16 Juin 2010

*Depuis des siècles, des factions se sont battues pour diviser le royaume de Tamriel, jusqu'en 2È 896 où Tiber Septim écrasa tous ceux qui s'opposaient à lui et s'empara du pouvoir, s'autoproclamant Empereur. Les dures années de guerre avaient laissé leurs traces sur la populace. Le nom de Tamriel, qui veut dire 'Beauté de l'Aurore' en Elfique, ne sortait plus que rarement des bouches angoissées, et tomba peu à peu dans l'oubli. Dans ce royaume où la vie et la mort n'étaient plus qu'un jeu de pile ou face, les habitants de Tamriel appelèrent le pays de leur malheur : L'Arène...*

*Aujourd'hui, 492 ans après que Tiber Septim ait pris le pouvoir et maintenu la paix, une nouvelle menace pèse sur le pays de l'Arène. L'Empereur Uriel Septim VII fête son 43ème anniversaire. Mais des esprits envieux convoitent le trône et complotent pour sa chute.*

*On dit que les espoirs s'envolent sur les ailes de la mort. Alors préparez vous, car comme l'ont prédit les Anciens Parchemins, c'est ici que commence votre aventure...*

Pour étoffer un peu l'introduction du jeu, je rajouterai que Tiber Septim était le Général de Cuhlecaïn, Empereur à la fin de la Deuxième Ère. Il excellait dans l'art de la guerre et il n'hésita pas à passer par les armes pour unifier Tamriel. La bataille la plus célèbre est la Bataille de Sancré Tor, fort situé au nord de Cyrodil sur la frontière avec Bordeciel. Quand Cuhlecaïn fût assassiné, Tiber Septim lui succéda et fonda la Troisième Ère. Il est considéré comme un des plus grand Empereur de Tamriel au point d'avoir rejoint le Panthéon des Dieux après sa mort sous le nom de Talos : les Huit Divins devinrent les Neufs.

Puis lorsque vous commencerez une partie, vous en saurez un peu plus sur les événements actuels que je vais vous résumer ici. En l'an 3È368, Uriel Septim VII devient Empereur de Tamriel. Il est secondé par son Mage de Guerre Impérial, Jagar Tharn, par ailleurs chef du Conseil des Anciens. Mais ce dernier est jaloux de la puissance de l'Empereur au point de vouloir se débarrasser de lui. Mais, tuer l'Empereur ne lui servirait à rien : la lignée des Septim est puissante et les héritiers d'Uriel Septim VII se chargeront alors de l'Empire. C'est pourquoi il manigance un plan particulier : il va tout simplement prendre la place de l'Empereur, au sens propre du terme ! En l'an 3È388, il parvient à tendre un piège à l'Empereur en le convoquant lui et Talin, le chef de la Garde Impériale. Grâce au Bâton du Chaos, il réussit à téléporter Uriel Septim VII, Talin et quelques gardes impériaux dans une dimension parallèle ! Puis avec un puissant sort d'illusion, il se transforme en Uriel Septim VII, invoque des daédras pour les transformer afin qu'ils remplacent Talin et ses gardes.

Il se débarrassa ensuite du Bâton du Chaos en le brisant en huit parties et en cachant chacune d'entre elle aux quatre coins de Tamriel. Sous la forme du "Faux-Empereur", Jagar Tharn nomma Ría Silmane comme second. Et personne au Conseil des Anciens ne se douta de la supercherie ... Le problème est que son règne ne provoqua que le chaos sur Tamriel. Une telle différence de règne va vite mettre la puce à l'oreille de Ría, mais elle n'aura pas le temps de prévenir le Conseil des Anciens : Jagar Tharn l'assassinera aussitôt.

Heureusement, Ría Silmane est une grande sorcière, et elle parviendra au bout de 10 ans d'effort à trouver un Champion capable de renverser Jagar Tharn. Elle trouva ce Champion emprisonné dans les geôles impériales. En apparaissant dans ses rêves, elle réussit à lui dicter sa quête : retrouver les huit morceaux du Bâton du Chaos afin de le reconstituer et de libérer l'Empereur.

### Evasion de prison

*Ría Silmane vous apparaît en rêve : N'ai pas peur, c'est moi, Ría Silmane. Ecoute-moi (nom), il ne reste plus que toi pour mener ce combat. Tu as été laissé dans cette cellule pour y mourir. Jagar Tharn, le mage de guerre impérial de Tamriel a pris l'apparence du vrai Empereur. Il ne te verra pas comme une menace en tant que sujet mineur de la cour impériale. Dans son arrogance, il a fait sa première erreur. Regarde le mur nord de ta cellule. Tu trouveras une clé de rubis qui t'ouvrira la porte. Prends-la et évade-toi. Ces passages ont déjà été utilisés par Tharn pour cacher des trésors qu'il a volé dans les coffres de l'Empereur. Tu dois pouvoir trouver le nécessaire pour t'aider à t'enfuir du château impérial. Sois prudent, il y a des créatures qui vivent dans les égouts. Des rats et des gobelins.*

*Il est trop tard pour moi, je suis déjà morte. Seuls mes pouvoirs de sorcière me maintiennent entre cette vie et la suivante, mais ce pouvoir s'estompe. Ne succombe pas à la cupidité ou ces tunnels pourraient devenir ta dernière demeure. Je peux encore faire durer un peu ma magie. Si tu vas vers l'ouest depuis cette cellule, puis vers le sud, tu trouveras un portail. Il te transportera assez loin du centre de l'empire pour que tu sois en sécurité. Si tu survis à ces égouts, tu me reverras. Rappelle-toi, (nom), Tharn a pris l'apparence de l'Empereur. Personne n'écouterà ta parole contre la sienne. Je te reviendrai en rêve, donc, il est impératif que tu te reposes de temps en temps. Par ce moyen, je pourrais communiquer avec toi et t'apporter mon aide. Tu entres dans une arène dangereuse, mon ami. Les acteurs y dépassent ce que ton esprit de mortel peut comprendre. Je n'envie pas ton rôle. Il y a cependant un pouvoir insoupçonné en toi. Cherche-moi quand tu auras gagné en expérience dans le monde. Tu es mon dernier et meilleur espoir.*

Vous vous réveillez donc dans votre cellule. Mais ce rêve étrange dit vrai : vous trouverez bel et bien une clé de rubis qui va vous permettre de vous évader !!! Derrière la grille de votre cellule, vous pouvez ramasser votre premier tas de trésor ^^

*Le contenu des trésors que vous trouverez dans le jeu est aléatoire.*

Les égouts sont infestés de rats et de gobelins, alors n'oubliez pas d'équiper votre arme avant de vous évader !!

Pour cela, allez dans votre inventaire en cliquant sur votre personnage, puis cliquer sur l'icône "suivant". Vous pourrez alors voir votre équipement : double cliquez sur votre arme pour l'équiper (elle apparaît alors dans la main de votre personnage ^^). Ensuite cliquez sur "fini". Enfin, pour dégainer votre arme, cliquer sur l'icône "épées croisées" ou la touche Q (soit le A pour "arm" d'un clavier qwerty).

Profitez des lieux pour vous familiariser avec le jeu et les commandes. Les rats et les gobelins sont très faciles à tuer. Alors n'hésitez pas à vous promener pour ramasser tous les trésors qu'aura cachés Jagar Tharn !!!

*Pour trucidé un méchant pas beau il faut dégainer son arme, cliquer sur le bouton DROIT de la souris et rester appuyé sur le bouton, ensuite bouger la souris sur votre ennemi pour en faire de la chair à pâté ^^*

Pour récupérer de la vie et de la magie, rien de plus simple ! Vous trouverez des plateformes surélevées un peu partout dans la prison : montez dessus et cliquez sur l'icône "feu de camp". Évidemment vous ne pouvez pas dormir si les monstres sont trop près de vous ^^

Vous pouvez aller dans l'eau, vous serez juste plus lent et vous ne pourrez pas combattre.

Rien de particulier pour cette quête : le but est de rejoindre le portail qui se situe dans le coin sud-ouest de votre carte. Je vous conseille de vous promener pour prendre un peu d'expérience donc augmenter votre niveau, mais aussi rafler tous les trésors !

Une question vous sera posée avant de franchir le portail. On vous demande de lire le manuel sur la page consacrée aux sorts (The Known Spellbook). Évidemment, le manuel, on ne l'a pas puisqu'on a téléchargé le jeu !!! Mais Bethesda a tout prévu et vous avez un fichier texte dans le répertoire Doc du jeu que je vous ai recopié 📄 ^^

*Pour ma part, j'ai eu la question "quel est le coût pour lancer un sort de Foudre ?" ; la réponse est 225. Attention, le clavier numérique ne fonctionne pas, il faut écrire avec les chiffres situés au dessus des lettres ^^*

Vous serez téléporté vers votre contrée natale ... C'est à dire que si vous jouez un Khajiit, vous apparaîtrez dans un village en Elsweyr, un rougegarde (redgard) dans la province de Lenclume (Hammerfell) etc etc ...

*Moi, je suis arrivée à Corckarth Run, un village de Morrowind ... Et à peine remise de mes émotions de liberté, PAF un Homme Lézard (Lizard Man) s'est approché et m'a trucidé !!! Ouin Maman :-)*

*Je peux donc vous assurer que se balader la nuit en ville n'est pas du tout une bonne idée à bas niveau LOL. Alors trouvez vite une auberge où vous réfugier et dormir ^^*

## Le Repaire du Croc (Fang Lair)

Dès que vous dormirez, Ria Silmane reviendra vous faire un ti coucou : *Je vois que tu t'es renforcé, (nom). Il est temps de commencer ce voyage. Voici le Bâton du Chaos, l'objet qui permet d'ouvrir les portes entre ce monde et la dimension dans laquelle l'Empereur a été banni. Tharn a utilisé cet objet pour détruire ma forme corporelle quand j'essayais de prévenir le conseil. Il savait que le Bâton du Chaos est presque indestructible car il a été fait à partir de l'essence même de la Terre. Mais c'est la qu'était la clé. Une fois la terre divisée, il a brisé le bâton en huit parties égales, puis les a dispersées dans tout le royaume. J'ai réussi à deviner l'emplacement du premier morceau: un endroit appelé Fang Lair.*

*On dit que Fang Lair a été construit par les nains de Kragen. La légende raconte qu'un grand wurm mena les nains loin de chez eux jusqu'à Dragon's Teeth et s'empara du nid, mais je ne connais pas l'endroit exact. Il doit y avoir des sages ou des érudits qui en savent plus... Le premier morceau du Bâton de Chaos est quelque part dans ses profondeurs. Bonne chance, (nom). Je ne pense pas que Tharn sache que tu t'es échappé, mais je peux encore faire quelque chose. J'ai tenté de cacher ton identité avec un sort, mais je ne sais à quel point ça va marcher. Fais attention à Tharn, il te cherche peut-être déjà. Va, avec la bénédiction du vrai Empereur et de moi-même...*

*Dans ma partie, ce rêve est apparu dans la prison alors que je sommeillais sur une des plateformes à l'abri des gobelins. Faut dire que j'ai traîné pas mal de temps jusqu'à avoir le niveau 4 ^^*

Bon, vous voilà bien avancé : Le premier morceau est dans le Repaire du Croc mais où est situé ce repaire ??? Mystère et boule de gomme !!!

Mais avant ça profitez du jour pour vous promener tranquillement dans votre ville. N'hésitez pas à parler aux PNJs se promenant dans les rues pour qu'ils vous indiquent où se situent le Temple, la Guilde des Mage, les Forges et les Auberges : "where is ..." puis "Inn" ou "Temple" ou "Store" etc etc ...

Au Temple, les Moines guériront les maladies, vous soigneront et vous béniront.

A la Guilde des Mages, les Mages vous vendront des objets magiques, des potions et des sorts. Ils identifient aussi les objets magiques que vous avez ramassés et qui vous sont inconnus. Si vous êtes un mage, vous pourrez fabriquer vos propres sorts ^^

Les Forgerons vous vendront des armes et des armures, et vous achèteront les vôtres qu'ils soient enchantés ou non. Ils réparent aussi vos armes et armures et rechargent vos objets magiques. Lorsque vous donnerez un objet à réparer, n'oubliez pas de revenir le chercher dans la même forge ! Attention le temps de réparation peut être long ^^

Les Auberges vous offrent le gîte et le couvert :-)

Bien sûr tout ça coûte cher LOL

Revenons à nos moutons : où se situe le Repaire du Croc ??? Le mieux est de discuter avec les PNJs : en cliquant sur "where is ..." puis "Fang Lair", vous finirez par trouver quelqu'un qui vous conseillera de vous diriger vers Hammerfell (Lenclume) ^^

La province de Lenclume se situe à l'ouest de Tamriel : pour vous y rendre faites un clic droit sur l'icône "carte", cliquer sur la province de Hammerfell (Lenclume) puis choisissez une ville ... N'importe laquelle ! Une information apparaîtra vous donnant notamment le temps du voyage. Quand la ville est en surbrillance rouge, cliquez sur le tît icône avec un cavalier et c'est parti mon kiki !!!

Dans la ville que vous aurez choisie, procédez de la même façon : interrogez les PNJs pour savoir où se situe le Repaire du Croc ^^ Et très vite on vous dirigera vers Rihad ...

Rihad est une grande ville se situant au sud-est de Lenclume. Les habitants vous diront que leur Reine aurait trouvé l'emplacement du Repaire du Croc grâce à la découverte d'un parchemin !!! Alors allez donc demander audience à la Reine ^^

*Le Palais de la Reine se situe au sud est de la ville. Si vous regardez votre plan, vous n'aurez pas de petit carré rouge indiquant une porte à franchir. Pas de panique ! Avancez et cliquez sur les grilles bleues et vous serez comme téléporté à l'intérieur du Palace ^^*

La Reine Blubamka vous accueille : oui elle a bel et bien mis la main sur un parchemin qui se trouve être la clé pour déchiffrer un Parchemin des Anciens (Elder Scrolls ^^). Ce Parchemin des Anciens indique justement l'emplacement du légendaire Repaire du Croc !!! Mais malheureusement une bande de gobelin menée par Golthog le Sombre a attaqué le Palais et voler les trésors ... Evidemment parmi les trésors se trouvait ce fameux parchemin ... Vous n'avez donc pas le choix : la Reine Blubamka vous conjure de retrouver ce parchemin qui lui permettra de déchiffrer le Parchemin des Anciens et donc de trouver le Repaire du Croc. Les gobelins se sont réfugiés au Donjon de la Pierre (Stonekeep) et la Reine vous indique l'emplacement sur votre carte. Cependant elle vous met en garde : Golthog serait un nécromancien au service du Roi des Tréfons (Underking) ...

Le Donjon est infesté de rats, de gobelins, de loups, de minotaures, d'araignées, de squelettes ... Sauvegardez régulièrement car les araignées et les squelettes vous déboîteront la tête souvent sans que vous ayez le temps de les égratigner LOL. Heureusement, il y a des chambres à l'entrée du Donjon qui permettent de se reposer ^^

Le Donjon de la Pierre est grand certes ... Mais profitez-en pour vous faire de l'expérience et ramasser un max de trésor !!! Vous pouvez sortir du fort pour retourner en ville et vendre/réparer vos objets ^^

Le parchemin se trouve au nord ouest de votre plan, sur une sorte d'île ^^ (sous le X) et si vous jouez un mage et que vous avez le sort de lévitation, vous pourrez y accéder en passant par là (flèche jaune) :



Le problème est qu'il est gardé par une horde de goule ... Et oui souvenez vous que la Reine vous avait mis en garde sur le fait que Golthog est un nécromancien !!! Autant vous dire qu'en 2 baffes, la goule vous trucidera vite fait bien fait.

J'ai trouvé une technique fourbe mais indispensable avec mon niveau 5 : je suis restée en lévitation sur l'eau et j'ai pu tuer les goules facilement avec mon arc !!!!

Le parchemin est posé par terre au milieu de nombreux trésors ^^

La Reine Blubamka sera ravie de pouvoir déchiffrer la clé. Très vite elle comprend le Parchemin des Anciens et vous indique l'emplacement du Repaire du Croc sur votre carte ^^

Après vous être bien préparé, voire après être retourné au Donjon de la Pierre histoire de passer quelques niveau (merci les goules ^^), lancez-vous à l'assaut du Repaire du Croc !!! Cette mine dwemer est gardée par une gigantesque statue de dragon ...



Le repaire du Croc est sur 2 niveaux. Le premier est plutôt simple, les créatures qui hantent les lieux sont hargneuses (araignées, goules, squelettes etc ...) mais facile à tuer avec un bon niveau. Vous entrez par le coin nord est de la carte. Un Temple Dwemer est au nord ouest : on y trouve quelques trésors ^^ . Votre destination est au sud ouest. Pour passer de salle en

salle, il vous faudra emprunter les souterrains. De plus pas besoin de plateforme surélevée pour dormir, vous pourrez monter votre campement à même le sol ^^ Pratique !

La porte menant au deuxième niveau est bloquée par cette énigme :

*Sí la cellule 3 ne renferme rien,  
la cellule 2 contient la clé en or.  
Sí la clé en or est dans la cellule 1,  
la cellule 3 ne contient rien.  
S'il n'y a rien dans la cellule 2,  
tu trouveras la clé en or dans la cellule 1.  
Sachant que tout ce qui est dit est faux,  
dans quelle cellule trouveras-tu la clé en en or?*

La réponse à taper est "2" !

Si vous vous trompez de réponse, les araignées seront libérées et se feront une joie de vous faire un gros calin venimeux ^^

Vous arrivez au second niveau qui est tout simple : allez au centre pour trouver une autre porte avec une autre énigme plus facile :

*Qu'est-ce qui n'est ni poisson ni chair,  
Sans plume ni os,  
Mais qui compte comme toi et moi,  
Pour chaque main cinq doigts?*

La réponse à taper est "gant" (attention une fois de plus le a est la lettre q de votre clavier, il faut donc taper "gqnt" !!!), ou "gauntlet" en anglais.

Et là catastrophe, deux Chiens des Enfers vous accueille à coup de boule de feu et pouf vous voilà grillé sur place !!! Le seul moyen de les avoir est de posséder sur soi un objet de résistance au feu (Fire Resistance) : équipez cet objet et utilisez son enchantement. Les boules de feu vous feront moins mal mais dépêchez-vous tout de même à occire les infâmes toutous !!!

*Dans ma partie, les chiens se sont mis l'un derrière l'autre. Quand celui du fond a envoyé sa boule de feu, il a tué celui en face de lui MDR ça m'a bien maché le travail LOL*

La pointe en ébonite du Bâton du Chaos vous attend dans la pièce. Sauf que Jagar Tharn ne sera pas content du tout de se que vous venez de faire ... Et dès que vous vous reposerez, ses acolytes viendront vous réveiller !

## Le Labyrinthian

À votre prochain somme, ça n'est pas Jagar Tharn qui reviendra mais bien la belle Ria. Elle est fière de vous et avait raison de vous avoir choisi ^^ : *Il semble que tu as été bel et bien choisi. Je vois que tu as trouvé le premier morceau du Bâton. Ce qui, en soi, ne fut pas une simple tâche pour toi. Il semble que Tharn ne se sente pas concerné par toi comme je le craignais. Peut-être te croit-il mort ou perdu dans la mine d'où tu viens. Et tant mieux, car j'ai découvert l'emplacement du deuxième morceau. Il était une fois un grand labyrinthe, construit par l'Archimage Shalidor, pour garder ce qu'il appelait Glamorill, le nom elfique pour "Le Secret de la vie". Je ne connais pas l'emplacement de ce grand labyrinthe, aussi appelé le Labyrinthian, mais quelque part dans ses couloirs sinueux se tient le second morceau du Bâton du Chaos. D'après ses textes, Shalidor a construit sa maison dans la Forteresse de Glace. Or il n'aurait pas construit le Labyrinthian loin de chez lui. Je me dirigerais vers le nord pour trouver un tel endroit. Je souhaite que tout se passe bien pour ton voyage ...*

Une "Forteresse de Glace" ? ... Et si on se dirigeait vers Bordeciel (Skyrim), la province enneigée des Nordiques ?

Procédez de la même façon en interrogeant les habitants du village où vous vous trouvez : vous serez dirigé vers la Guilde des Mages de Winterhold (une ville au nord est).

Là-bas, Thelen Kaarn vous explique qu'il faisait justement des recherches sur le Labyrinthian. Or, on devait lui livrer une Tablette qui lui aurait permis de déchiffrer le Parchemin des Anciens afin de découvrir le plan du labyrinthe ... Malheureusement des Chevaliers provenant de la Forteresse de Glace ont intercepté le livreur et ont dérobé la Tablette !!! DIANTRE. Bon ben vous l'aurez compris : bis repetita ^^

La Forteresse de Glace est peuplée de créature ... de glace. Un sort ou un objet enchanté avec une résistance de glace (Frost Resistance) vous sera fortement utile ! Et si vous jouez un mage, je vous conseille en plus d'acheter le sort Passwall (qu'on pourrait traduire par Passe-Muraille ^^). En effet, la sortie du premier niveau est tout près de l'entrée :



Il vous suffit de traverser directement le mur de gauche pour arriver directement vers la porte menant au deuxième niveau ^^ mais au détriment de méchant pas beau ignorés et donc d'expérience loupée ....



Le second niveau n'est pas bien difficile non plus avec un Passe-Muraille. La Tablette est dans une petite pièce au nord ouest de la carte. Mais les lieux sont hantés par des loups des glaces et des loups normaux, ce qui vaut le coup de s'y promener pour gagner un peu d'expérience. La pièce où est renfermée la Tablette est bloquée elle aussi par une énigme :

*Je touche ton visage,  
Je suis dans tous tes mots,  
J'envahis l'espace,  
Et je suis l'ami des oiseaux...  
Que suis-je?*

La réponse à taper est "air" (attention une fois de plus le a est la lettre q de votre clavier, il faut donc taper "qir" !!!) ou "wind" (soit "zind" LOL) qui veut dire "vent" en anglais.

Et là, catastrophe : vous serez accueilli par un Golem de Glace (Ice Golem). D'ailleurs vous en avez pitêtre déjà croisé dans les couloirs de la forteresse ... Pour ma part je les ai fuit aussi vite que possible LOL. Ils sont très puissants alors bon courage :-/

*J'ai réussi à en venir à bout avec mon level 10, un sort de Bouclier (Shield), un sort de Résistance au Froid, et mon bâton dwemer :-p*

La tablette vous attend posée par terre ! Hop ! Y a plus qu'à faire demi-tour pour retrouver Thelen Kaarn ^^ Il sera tout content et vous indiquera la position du Labyrinthian sur votre carte :-)

Avant d'y aller, n'oubliez pas de réparer votre équipement, en acheter un meilleur et faire le plein d'énergie :-p ... L'entrée du Labyrinthian est impressionnante ...



Lorsque vous entrez, vous avez face à vous 3 grilles. Un message vous indique de passer par la grille du milieu, alors faites le : passez d'abord par le chemin central, parce que les indices qui résoudreont les secrets du Labyrinthian attendent là ...

Plus vous avancerez dans le couloir central, plus vous en saurez sur Mogrus et Kanen et j'ai tenté une traduction :

*C'est l'histoire de deux frères,  
qui ont recherché le secret de la vie.  
Ils se sont aventurés dans le Labyrinthian,  
las des guerres et des conflits.*

*Le premier était Kanen l'Ancien,  
un homme fort et rusé.  
Il était en quête de richesse et de bijoux,  
pourtant le destin avait d'autres plans ...*

*Le second était Mogrus le Terne,  
peu sont ceux qui savait ce qu'il valait.  
Ils ont seulement vu le géant pesant,  
et non pas l'enfant qui a été béni à la naissance ...*

*Peu sont ceux qui ont pu déterminer leurs plans,  
les suppliant de renoncer à leur projet.  
Mais les frères mettraient les Nordiques à l'épreuve,  
jusqu'à ce qu'ils ne connussent aucune défaite ...*

*C'est l'histoire de deux frères,  
qui ont manqué le secret de la vie.  
Tenue pour toujours par deux énigmes qui donnent accès au trésor,  
Et un esprit aussi rusé et aiguisé qu'un couteau ...*

Lorsque vous vous approchez de la porte en fer, on vous indique que la clé qui l'ouvre se trouve dans la Domaine de Mogrus :

*Mogrus le Terne, bien qu'il soit raleur,  
tient la seule clé qui ouvre cette porte.  
Pour trouver l'énigme, vous devez d'abord trouver le fils,  
commencez votre funeste recherche derrière la porte numéro 1 ...*

La porte numéro 1 est celle située à gauche quand vous ressortirez du couloir. Le but est de trouver l'accès au Domaine de Mogrus, ce qui n'est pas si difficile que ça car elle n'est pas très loin d'où vous êtes quand vous franchissez la grille numéro 1. Servez-vous souvent de votre plan ^^ . Vous avez déjà croisé les créatures qui hantent les lieux : Araignées, Goules, Chien des Enfers, Loups etc ... Une bagatelle quoi !!!

La porte menant au Domaine de Mogrus monte à l'étage supérieur. De là, cherchez à vous diriger dans le coin nord est. Vous déboucherez dans une pièce contenant deux geôles : la première contient la clé, et dans la seconde est emprisonné le spectre de Mogrus ... Ce dernier va vous donner une énigme :

*Qu'y a-t-il de plus beau que le visage de ton dieu ?  
Qu'est-ce qui est pire qu'un démon avec une langue de serpent ?  
Que mangent les morts en général ?  
Si les vivants mangeaient pareil,  
ils rejoindraient les morts...*

La réponse est tout simplement "rien" !!! Ou "nothing" en anglais ^^

Hop à vous la clé de diamant (Diamond Key) ! Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin pour ouvrir la première porte puis vous aurez ensuite face à vous une seconde porte qui vous bloque le passage vers la deuxième partie du Bâton du Chaos. Et cette fois-ci, c'est le Domaine de Kanen qu'il va falloir explorer :

*Kanen le Sage, détient plus pour être vu,  
une clé et une énigme, ainsi qu'un test entre les deux.  
Pour passer ce portail, et peu ont réussi cet exploit,  
cherchez le frère derrière la porte numéro deux ...*

Pour ma part, je suis allée en ville faire réparer mon équipement avant de continuer dans le donjon ^^

Et hop, c'est reparti : passez par la troisième et dernière grille et cherchez l'entrée du Domaine de Kanen pour monter à l'étage. Kanen est emprisonné comme son frère sauf que sa geôle est dans le coin sud-ouest de la carte. Il vous donnera aussi une énigme :

*Deux corps j'ai  
En un seul réunis.  
Si debout on me pose,  
Je me remplis plus vite encore...*

La réponse à donner doit être en français et c'est tout simplement "sablier" (soit "sqlier LOL) !!! Ou "hourglass" en anglais.

La clé de saphir (Sapphire Key) est à vous et vous permettra d'ouvrir la seconde porte ... Repartez en sens inverse pour descendre au rez-de-chaussée ... Vous y êtes presque !!!

Bien évidemment vous trouverez une troisième porte (rassurez vous c'est la dernière) avec une belle énigme :

*Quand la force ne suffit pas,  
Elle, toute en délicatesse  
Ce que tu peux ouvrir elle peut,  
La plupart de ces pièces resteront closes  
Si dans ta main ne se trouve pas cette chose...*

La réponse à écrire est "cle" sans accent hein ^^ (ou "key" en anglais).

Deux spectres défendent le deuxième morceau du Bâton !!! Renvoyez-les illico presto au Paradis des Fantômes !!! Et voilà, le morceau du Bâton se tient devant vous, vous n'avez plus qu'à le prendre. OUF ! Vous pouvez enfin retourner dans votre ville favorite pour dormir et rêver de la douce Ria ...

D'ailleurs Jagar Tharn vous enverra ses sbires ... pour ma part 4 orcs, et j'en ai fait des sushis.

## Le Bosquet des Anciens (Elden Grove)

À votre prochain somme, Ria apparaît dans votre rêve : *Je voudrais te féliciter pour avoir récupéré le second morceau du Bâton du Chaos, malheureusement j'ai vu un affreux présage. La troisième pièce du Bâton du Chaos est située dans le Bosquet des Anciens, l'ancien pays natal des Elfes. On dit que le Bosquet des Anciens est le lieu de naissance du Premier Arbre sacré, qui a donné vie à toutes les forêts de Tamriel. Sa localisation a étroitement été gardée secrète à tel point que beaucoup pense que les Elfes eux même ont oublié son véritable emplacement. Etant donné qu'il n'y a que trois provinces où le peuple Elfe réside, tes recherches ne devraient pas être trop difficiles. Trouve le Bosquet des Anciens et récupère le troisième morceau du Bâton. Je te souhaite bonne chance dans ta quête ...*

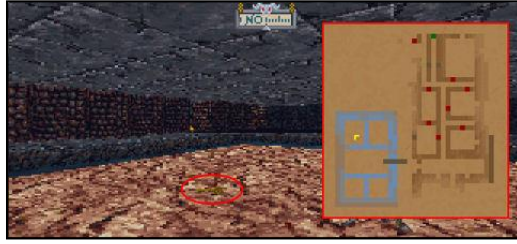
Lorsque vous interrogez un passant pour lui demander où se situe le Bosquet des Anciens, il vous parlera du Val-Boisé (Vallenwood). Il ne vous reste plus qu'à voyager vers cette province à destination de n'importe quelle ville ^^ Ensuite continuez d'interroger les habitants et certains vous conseilleront de partir pour la Racine des Anciens (Eldenroot). Dans cette grande ville, continuez votre enquête et vous apprendrez que la Reine Ulandra connaît l'emplacement du Bosquet et qu'elle pourrait vous aider ...

La Reine est dans son Palais. Pour y accéder, cliquez sur les grilles du Palais situées au nord-est de la carte.

Cette dernière accepte de vous aider à condition que vous aidiez son peuple en retour. En effet, elle vient de recevoir un ultimatum de Sélène, Grande Prêtresse de Shagrath, Déesse des araignées : abandonner le Val-Boisé ou mourir ! Or les Elfes ne sont pas des guerriers et la Reine ne possède pas d'armée. Elle vous implore de sauver son peuple ... et en échange, elle partagera les connaissances sacrées du Bosquet des Anciens.

La Reine indique sur votre carte la Toile de Sélène (Selene's Web) ... préparez vous et mettez vos plus belles chaussures pour écraser cette petite araignée qui fait même pas peur !!!

Le premier niveau du repaire de Sélène est plutôt simple à explorer. Il est évidemment envahi d'araignées et donc vous serez susceptible d'être paralysé régulièrement. La porte menant au second niveau est fermée par une serrure en or. Il ne vous reste plus qu'à trouver la clé en or ! Eh ben j'ai galéré LOL, !!! La clé est posée par terre sur un des îlots entouré d'eau ... Et une clé dorée posée sur un sol en pierre ben ça saute pas aux yeux !!!! Voyez plutôt :



Cette clé va vous permettre d'aller au second niveau. Sélène se cache dans une petite pièce au centre. Évidemment la porte est fermée à clé et impossible à crocheter ... Il vous faut trouver cette fichue clé ... Eh ben là aussi j'ai galéré RE-LOL, !!! Pour vous aider, on trouve la clé dans une pièce située au sud-est du niveau, celle contenant une sorte de carré en pierre qui devrait cacher quelque chose en son centre ... Quand vous commencerez à vous aventurer vers cet endroit, vous aurez un message comme quoi vous vous dirigez vers les salles d'entraînement. Ça vous donne une petite idée de ce qui vous attend : une flopée de créatures qui tentera de vous stopper :-D

Mais mine de rien, ils vous en feront baver, surtout les Barbares (Barbarians) et les Spectres (Wraiths).

Pour sauter par dessus le muret, mettez votre curseur en haut de l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en petite flèche. Ensuite faites un clic-gauche pour avancer et appuyer sur la lettre J du clavier pour sauter par dessus le muret.

La clé se cache ici ^^

Après ça je m'étais préparée au mieux pour affronter Sélène. Je m'attendais à une grande araignée ... Surtout qu'on entend ses cliquetis quand on s'approche de la pièce où elle est sensée nous attendre ! Eh ben non, pas de monstre à huit pattes, juste un joyau : le Cœur de Sélène. La Reine Ulandra sera ravie de posséder cette pierre pour tenir à distance Sélène et ainsi éviter cet ultimatum. Elle vous indique comme promis l'emplacement du Bosquet des Anciens sur votre carte :-)



Il est bien difficile de s'orienter le Bosquet des Anciens ... Cette forêt est gigantesque et on n'y voit rien avec la brume !! Un sort de lumière (Light) ne vous servira à rien :-/ de plus très peu de trésors y sont cachés et pour couronner le tout, les spectres vous mèneront la vie dure ... Bref j'ai trouvé ce donjon assez difficile.

L'issue qui vous mènera au sous-sol du Bosquet des Anciens est dans le coin sud-est de votre carte et croyez-moi, c'est pas simple d'accès !! La forêt est un vrai labyrinthe alors prenez votre temps ^^

Le sous-sol est tout aussi labyrinthique et les créatures qui y vivent sont toujours autant furax (surtout les zombies). Vous entrez au niveau du coin sud-est de votre carte et le morceau du bâton vous attend dans une pièce dans le coin nord-ouest. Cette pièce est entourée d'eau, donc le moyen le plus simple pour y accéder est de plonger pour suivre les courants d'eau ^^ . Pour cela prenez le tunnel face à vous et sortez par la gauche ; ensuite continuez tout droit vers l'ouest jusqu'à voir de l'eau, plongez pour continuer vers l'ouest ; enfin continuez dans l'eau vers le nord. Pour ouvrir la porte de la pièce contenant le morceau du bâton, vous devrez répondre à une énigme très facile :

*Parfois de géant,  
Parfois de velour,  
Je suis l'indice que tu laisses  
Dans ta fuite quand tu cours.*

La réponse à écrire est évidemment "pas" (soit "pqs") ou "footstep" en anglais.

Vous serez accueillis par deux Spectres alors ... bon courage LOL.

Ensuite, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour comme d'habitude. Or quand vous vous retrouverez dans le petit tunnel, vous ne pourrez plus grimper pour ressortir par où vous êtes passé en entrant. Si vous regardez votre plan vous voyez un carré rouge qui montre qu'il y a bien une porte. Alors cliquez sur le mur en pierre pour faire apparaître cette porte qui ne s'ouvrira qu'avec cette énigme :

*Avant tout, j'éprouve ce que créent les hommes.  
 Chaque chose en moi j'engloutis :  
 Je n'épargne rien ni personne.  
 Je passe régulièrement, et pourtant  
 Les hommes s'obstinent à rattraper mon cours :  
 "Si seulement ma dernière heure plus longtemps  
 pouvait durer."  
 Pour certains, parfois je m'arrête.  
 Pour d'autres je passe trop vite.  
 Je suis ce dont tu manques. Et ce pourquoi tu vieillis.*

La réponse est "temps" soit "te,ps" ou "time" en anglais. OUF vous pouvez ressortir !

## Les Halls du Colosse (Halls of Colossus)

Après avoir fait un bon dodo, Rîa s'immiscera dans votre rêve : *Tu as bien réussi. J'avais cru que tu t'étais perdu. Le troisième morceau du Bâton est à toi. On a chuchoté des rumeurs au sujet de l'Empire. Je crois que Tharn devine que l'on rassemble les pièces du bâton. Tu dois faire attention qu'il ne te découvre pas - Ta mort serait la plus désagréable. J'ai deviné l'emplacement du quatrième morceau du Bâton. Il se situe dans les Halls du Colosse, une structure construite pour honorer une race de Géant, quoique personne ne les ait vus sur la terre depuis une éternité. On dit que les Halls du Colosse est perché sur un escarpement surplombant le Grand Abîme, qui est situé sur le bord sud de Tamriel. Peut-être que les Halls se trouvent près de ce littoral. Je regrette seulement que je ne puisse pas t'en dire plus. Porte-toi bien mon ami, et trouve cet endroit, pour l'amour de nos êtres chers ...*

Bon eh bien il ne vous reste plus qu'à interroger les habitants que vous croiserez pour en savoir plus sur les Halls du Colosse. On vous dirigera vers Elsweyr, la patrie des Khajiits et plus particulièrement à Corinth. Dans cette ville, on vous expliquera que les Prêtres d'Agamus ont déclaré la guerre à la Guilde des Mages. Alors allez donc vous renseigner mieux sur place ^^

Le mage Turamane vous explique qu'ils ont trouvé une Tablette lors de fouille pas très loin du Temple d'Agamus. Les Prêtres du Temple ont alors attaqué la Guilde des Mages pour reprendre cette tablette en prétendant que les mages leur auraient volé ... C'est en fait Sir Galandir, qui dirige les Prêtres, qui a bien compris la véritable nature de cette tablette : elle est une des clés qui permet de déchiffrer une partie des Parchemins des Anciens ... A savoir celle qui indique la localisation des Halls du Colosse ! C'est pourquoi Turamane vous demande de retrouver cette tablette et il vous aidera en échange en vous indiquant l'emplacement des Halls du colosse.

Dès que vous entrerez dans le Temple, vous serez accueilli par trois chevaliers. L'un d'eux porte une note de Sir Galandir : *Vous tiendrez cette forteresse jusqu'à mon retour. Gardez précieusement les trésors ou renoncez à votre vie ... Sir Galandir ....*

Çool ... Effectivement vous verrez que ce Temple est bourré de trésors :-D

Le Temple d'Agamus est composé de trois niveaux relativement simples. Les créatures qui vous poseront le plus de problème sont les Chiens des Enfers (Hell Hounds) car leurs boules de feu font mal ^^ mais avec un sort de résistance au feu (Resist Fire), ça devrait vous paraître un jeu d'enfant !

Vous entrez dans le premier niveau par le nord, et la sortie est dans le coin sud-ouest de votre carte. Pour le second niveau, la sortie est au nord. Et enfin, pour le dernier niveau, la tablette se cache dans une salle située au sud-ouest ; et pour y accéder vous serez obligé de nager ^^

*D'ailleurs j'ai un peu galéré en nageant à cet endroit : à un moment donné j'ai été bloquée sans pouvoir passer ... Un bug ou le monstre sur la plateforme d'à côté qui m'empêchait de passer ? Je ne sais pas. Et du coup j'ai du léviter (Levitate) et utiliser un Passe-Muraille (Passwall) pour accéder à la plateforme où se tenait ce fichu spectre.*

La porte menant dans la pièce où est cachée la tablette est évidemment fermée par une énigme :

*J'apparaît chaque jour à Elsweyr, et à Skyrîm,  
 Et chaque fois j'explore le monde,  
 Depuis mon commencement mon règne perdure  
 en labourant le temps qui passe.  
 Durant ma vie je n'ai jamais flâné  
 Dans les jardins, champs, ou parcs,  
 Mais si je ne suis pas là, tout est  
 triste et froid...*

Étrange énigme ... mais la réponse est en français : "soleil" ou "sun" en anglais.

Vous verrez la tablette cachée parmi des trésors ^^

Il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour pour ramener la tablette à Turamane. Et ce dernier vous indiquera les Halls du colosse sur votre carte en échange :-)





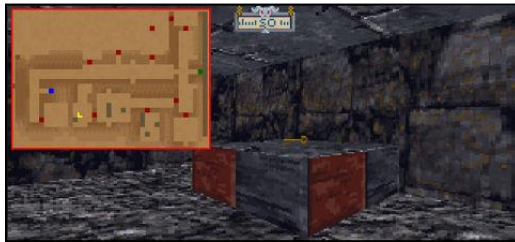
Les Halls du Colosse sont un donjon composé de trois niveaux.

Le premier niveau est un vrai labyrinthe, dans lequel on trouve des tas de créatures hostiles et des trésors. À votre arrivée vous verrez un cadavre à terre qui possède sur lui une note : celle ci vous explique qu'il va vous falloir trouver 6 clés pour ouvrir le secret des Halls. Elle vous indique d'autre part qu'une clé est située directement au nord d'où vous êtes.

Mais procédons autrement : je vous conseille d'abord de monter à l'étage, au second niveau des Halls du Colosse. Pour cela allez tout droit depuis l'entrée où se tient le cadavre. Le couloir tourne sur la gauche et tout de suite sur le mur gauche, vous voyez une sortie avec des escaliers : vous vous retrouvez à l'étage.

Le second niveau est une salle gé-gan-tes-que !!! À tel point que mon sort de Lumière ne suffit pas à voir le fond ^^ attention elle est infestée de rat. C'est une salle rectangulaire avec une porte à l'est, trois au nord et trois au sud : ces sept portes mènent toutes à l'étage inférieur. Par contre à l'ouest, vous voyez une porte massive bloquée par une serrure en fer. Vous l'avez compris : c'est à cet endroit que six portes se succèdent fermées par six serrures différentes. Je vais donc vous indiquer dans l'ordre où se trouve les six clés ^^

Vous devez trouver en premier une clé en fer. Celle ci se situe tout près de l'entrée des Halls du Colosse. Pour cela, revenez à l'entrée et passez la porte en pierre située au sud et continuez tout droit comme je le mets sur cette image :



La deuxième clé doit être en or. C'est justement la clé dont parlait la note sur le cadavre ^^ Souvenez-vous : on vous indiquait d'aller au nord ... alors depuis l'entrée continuez donc vers le nord :



La troisième clé doit être en rubis. Elle est dans une salle au sud-ouest. Pour y accéder le plus simple est d'emprunter une des trois portes situées au sud de la grande salle du second niveau. Pour ma part j'ai prise celle située à l'est ; puis j'ai suivi le sud jusqu'à une étendue d'eau. Puis enfin j'ai nagé vers l'ouest jusqu'à la salle gardée par des Chien des Enfers (Hell Hounds) :



J'ai aussi nagé vers l'est et je suis tombée dans une salle contenant une statue-fontaine en forme de dragon. Et dans la pierre est gravée le nom "Theodorus".

La quatrième clé est une clé en diamant. Vous la trouverez par terre dans une salle au nord. Pour y accéder, il faut passer par la porte du milieu située au nord de la grande salle du second niveau. Vous déboucherez sur les cachots infestés de goules (Ghouls) ; continuez ensuite par le couloir menant au nord :



N'hésitez pas à tomber dans le gouffre, c'est impressionnant certes mais peu profond ^^

La cinquième clé doit être en saphir. Elle est au nord pas très loin de la clé en diamant. Mais pour la trouver, passez plutôt par la porte sud-est de la grande salle du second niveau :



Les cinq portes sont enfin ouvertes et vous pouvez accéder au troisième et dernier niveau des Halls du Colosse. Malheureusement, vous tomberez sur une sixième porte fermée à clé ...

Cette sixième clé est en fait une clé en améthyste. Et elle est très facile d'accès : passez par la porte nord-ouest de la grande salle du second niveau et monter vers le nord.



Et voilà enfin cette sixième et dernière clé !!!

Au troisième niveau, deux portes seront bloquées par une énigme.

La première est très simple si vous avez été voir la statue-fontaine en forme de dragon située dans le coin sud-est du premier niveau :

*C'est moi qui ai bâti cet enfer  
Et mon nom s'est perdu dans les couloirs du temps.  
C'est à l'abri de la poussière,  
En un lieu où le fleuve pourrait parler,  
Que tu trouveras comment je peux m'appeler.  
Trouve cet endroit, puis reviens ici  
Pour me dire quel est mon nom.  
Alors cette porte tu pourras franchir.*

La réponse est bien entendu "theodorus" ^^

La seconde énigme est ... euh ... un problème de math et je suis nulle en math :

*J'ai deux fois l'âge du Sphinx de Gazia,  
Agamamnos, multiplié par trois, et divisé par un  
neuvième de l'âge du Sphinx de Canus, Igon, qui  
a quitté ce monde il y a vingt six ans.*

La réponse est 108 ... qu'il faut taper avec le clavier et nom le clavier numérique. Comment j'ai trouvé moi qui suis nulle en logique ? Ben grâce à la traduction de l'équipe du Projet French Arena :-D

La grande salle est infestée d'Homonculus, des sortes de gargouilles. Ils attaquent à la foudre donc un sort de résistance à la foudre (Shock Resistance) sera le bienvenu ^^

Le morceau du bâton brille dans le noir à l'est ... Et de 4 yeah baby yeah !!!

## La Tour de Cristal (Crystal Tower)

Une fois de plus, Ria s'invite dans votre rêve : *Vous avez récupéré le quatrième morceau ! J'honore ton courage. Maintenant, écoute attentivement mon ami, car Tharn a sérieusement commencé à te chercher. N'aie pas peur, il ne connaît pas ta véritable identité, mais il peut ressentir la puissance du Bâton. Avec quatre des huit pièces, tu brilles telle une lanterne la nuit. Je te conseille vivement de rester prudent. Le cinquième morceau du Bâton se tient dans une ancienne forteresse occulte appelée la Tour de Cristal. Il a été dit que l'extrémité sud des Dents du Dragon, qui s'étend des montagnes glacées de Hauteroche aux forêts boisées de Val-Boisé, pourrait être vu à l'horizon à partir du parapet supérieur de la Tour. Ceci me*

*pousserait à croire que ce n'est pas loin au sud de cette chaîne de montagne majestueuse. Tu dois trouver la Tour et y accéder pour récupérer le cinquième morceau du Bâton du Chaos ...*

Comme d'habitude : renseignez-vous jusqu'à ce qu'on vous indique la ville Lillandrill dans l'Archipel de l'Automne (Summeret Islands), et plus particulièrement la Guilde des Mages de cette ville ...

Le mage Corim Ashen vous accueille : il vous explique que les Prêtres du Dieu Fou ont attaqué leur Guilde et volé un Diamant très précieux. En effet, non seulement cette pierre a la capacité d'augmenter leur pouvoir magique mais en plus elle révèle sur une carte magique l'emplacement de la Tour de Cristal !

Bon ben à vous de récupérer ce fichu caillou ...

Le Temple du Dieu Fou est composé de deux niveaux relativement simples. La créature qui vous posera le plus de problème est le Golem de Fer (Iron Golem) qui est insensible à la magie et à la plupart des armes : j'en suis venue à bout avec mon bâton en mithrill et un sort de bouclier (Shield).

Pour le premier niveau la sortie est au sud. Et le plus simple pour y accéder est de nager dès l'entrée : vers l'ouest tout au bout, puis vers le sud tout au bout, puis enfin vers l'est jusqu'à trouver la sortie. Bien évidemment, les Moines (Monks) du Temple ne vous faciliteront pas le travail ^^

Le second niveau est plus grand et plus complexe. Sachez juste que le diamant se cache dans une pièce dans le coin nord-est de votre carte. Et pour ouvrir la porte, il faudra bien évidemment répondre à la question :

*Elle s'embrase  
Pour te rassurer.  
Et lorsqu'elle s'éteint  
Ce n'est qu'un bout de bois  
Qui ne te sert à rien.*

La réponse est une "allumette" qui s'écrit "qllu,ette" avec votre clavier azerty ^^ . En anglais ce sera "match" ou "torch".

Le diamant est posé par terre ^^

Le mage Corim se fera alors un plaisir de révéler l'emplacement de la Tour de Cristal sur votre carte ^^



La Tour de Cristal est composée de quatre niveaux. Tous les niveaux sont tout petits par rapports aux donjons précédents que vous avez traversé et du coup, ça paraît bien plus simple ^^ ... excepté les quelques Trolls qui se régèneront sans cesse et qui vous pourchasseront.

La sortie du premier niveau est au nord-ouest. Celle du deuxième niveau est au nord-est ... Et si vous avez le sort Passe-Murailles (Passwall), il vous suffit de l'utiliser sur le mur est et vous arriverez directement à la sortie XD

Le troisième niveau est une prison et chaque geôle enferme une créature. La sortie est dans une de ces geôles dans le coin sud-est de votre carte. D'ailleurs cette geôle est fermée à clé et renferme un terrifiant Démon de Feu (Fire Daemon). La clé qui ouvre cette geôle est une clé de diamant et c'est un Troll qui la possède.

*En fait le premier Troll que j'ai tué dans ce niveau avait la clé sur lui. Je ne sais pas si c'est normal, si c'est aléatoire ou s'il y en a une autre cachée dans ce niveau !*

Le Démon de Feu est TRÈS puissant. Vraiment. J'en suis venue à bout avec un sort de résistance au feu (Fire Resistance), un sort de bouclier (Shield) et mon bâton de mithrill.

Le quatrième niveau est tout aussi simple. Le morceau du Bâton se cache dans une grande pièce située au sud-ouest. Évidemment, la porte est bloquée par une énigme :

*Tel un palais de marbre  
Tapisse de peaux douces comme de la soie.  
C'est dans un nectar de crystal éclatant  
Que baigne cette pomme dorée.  
Il n'existe pas de porte à cette forteresse.  
Et pourtant, les voleurs y pénètrent  
Pour y prendre l'or tant convoité...*

La réponse est ... un "oeuf" (ou "egg" en anglais) ... et heu oui je sais j'ai pas compris non plus :-X

Le morceau de Bâton est gardé par deux Spectres.



## La Crypte des Cœurs (Crypt of Hearts)

Une fois de plus, Rïa s'invite dans votre rêve : *C'est devenu une habitude, félicitation pour ta réussite. Cependant, il reste trois morceaux à trouver, et ce qui les garde, seul la Dame le sait. J'ai passé beaucoup de temps à rechercher dans les plans éthérés un indice sur l'emplacement du sixième morceau du Bâton. Voici ce que j'ai découvert. Une des pièces a été placée dans un endroit appelé la Crypte des Cœurs. Je n'ai aucune idée quant à son emplacement. Le prix pour le peu de connaissance que j'ai obtenue a été ... exigeant. Cependant, il ne reste plus que trois provinces qui peuvent cacher les derniers morceaux. Il ne peut être que dans l'une d'entre elle. Bonne chance ...*

Toujours la même rengaine : on se renseigne auprès des habitants et votre enquête vous mènera à la Confrérie de Seth (Brotherhood of Seth) dans la ville de Camlorn, dans les Hauteroches (High Rock). Le moine Halfas Varn vous accueille : ce qu'il vous dit est plutôt comique ... Figurez vous que Frère Barnabas est devenu complètement fou ! Il délirait au sujet de l'Empereur qui a été enlevé et que le Bâton du Chaos serait l'unique moyen de le libérer !!! Vous pensez bien qu'Halfas Varn n'a pu croire de telles inepties ... Le problème est que Frère Barnabas est réellement devenu fou au point de tuer Frère Martinus et de voler une carte qui l'aiderait à trouver le Bâton du Chaos ... Apparemment, il serait parti dans la Mine de Khuras. Halfas Varn vous demande donc d'aller là-bas retrouver Barnabas et le raisonner (s'il est vivant) et de lui ramener la carte. Car, vous l'avez compris, cette carte va permettre au Moine de révéler l'emplacement de la Crypte des Cœurs sur votre carte ...

La Mine de Khuras est ... difficile à sillonner. Cette mine (dwemer ?) est traversée par de la lave et les créatures qui la hantent sont puissantes (Chiens de l'Enfer, Golem de Fer, Homonculus etc ...). D'autre part, cette mine est gigantesque mais heureusement, il n'y a "que" deux niveaux ^^

Vous entrez par le nord dans le premier niveau. La sortie vers le niveau suivant est pile au centre. Ensuite, la carte est dans une salle au sud-est du deuxième niveau. Le cadavre du Frère Barnabas gît à côté ...

Le moine Halfas Varn vous indiquera ensuite la position de la Crypte des Cœurs sur votre carte.



La Crypte est composée de quatre niveaux mais avec un Passe-Muraille (Passwall), il est super facile de se déplacer d'un niveau à l'autre ^^

Un sort d'invisibilité pour échapper aux Golems de Pierre (Stone Golem) ne sera pas de trop non plus ... En effet, ces golems (contrairement à leurs cousins les Golems de Glace et les Golems de Fer) attaquent à la magie et par conséquent à distance. Et bien évidemment leurs attaques de foudre sont très puissantes !!!

Le premier niveau est donc gigantesque mais il est assez simple d'en sortir. Vous arrivez dans le coin nord-est et la sortie vers le deuxième niveau est pile au nord ... donc pas très loin ^^ Servez-vous de votre carte pour aller vers l'ouest dès l'entrée et vous y arriverez facilement.

Le second niveau est tout petit ^^ . Vous entrez par le coin nord-ouest et la sortie est dans le coin sud-ouest. Avec un Passe-Muraille (Passwall), c'est d'autant plus simple : utilisez ce sort dans le coin sud-ouest de la seconde salle tout de suite après l'entrée, puis continuez vers le sud et hop la sortie est là ^^

Le troisième niveau est dix mille fois plus simple LOL : en effet la sortie est pile au sud d'où vous arrivez !!!! Ainsi avec un Passe-Muraille (Passwall), il vous suffit de détruire le mur nord et pouf vous y êtes :-D

Vous arrivez par le coin sud-ouest du quatrième niveau et le morceau du Bâton du Chaos est dans une salle au centre. Pour y arriver au plus vite, vous pouvez détruire le coin nord-est de la salle où vous êtes : vous arriverez directement sur la plateforme au centre et ça vous évite de faire le tour. La porte menant à la salle au centre est évidemment bloquée par une énigme :

*Je suis la sans exister,  
Et pourtant j'ai un nom.  
Ma forme selon la lumière s'allonge.  
Si tu tombes, tu ne peux m'éviter.  
Je ne te quitte jamais,  
Et nous aurons toujours  
Le même sort.*

La réponse est "ombre" soit "o,bre" ^^ (ou "shadow" en anglais).

Le problème est que vous serez accueillis par DEUX Démon de Feu ... et euh c'est chaud ... Mais j'ai réussi ^^ avec mes sorts de Sanctuaire (Sanctuary) qui augmente l'esquive, de Bouclier (Shield), de Résistance au Feu (Fire Resistance) et toujours mon fameux ti bâton en mithrill :-p



## Les Bois Lugubres (Murkwood)

Une fois de plus, Ria vous apparaît en rêve : *Tharn est furieux, se manifestant dans le Palais Impérial tel un chien enragé. Tu lui as déclenché une inquiétude sans fin. Je suis sûre que les sous-fifres du Magicien te suivent à la trace. Je n'en dirai pas plus, de peur de tenter le Diable. Tu recherches maintenant le septième morceau du Bâton du Chaos. J'ai pressenti que ce morceau est placé dans un endroit appelé les Bois Lugubres, une forêt sombre qui ne change jamais. Ce ne peut être qu'une des deux provinces restantes qui renferme cette forêt, le Marais Noir ou Morrowind. Je démarrerai mes recherches dans l'une des deux ...*

Votre enquête vous mènera dans le Marais Noir, plus précisément à la Conclave de Baal du Bastion de la Tempête (Stormhold). Sur place, le Moine Idolas Lancaster vous attend : il vous explique qu'un des initiés du Conclave a voulu faire son malin dans la Cave des Gémeaux (Vault of Gemin) en testant un puissant sort de destruction massive ... oui oui rien que ça LOL. Le problème est que personne n'a réussi à le dissiper et les autres moines du Conclave ont décidé de l'enfouir sous terre mais ... Ceci a provoqué l'effondrement de la cave. Or la tablette en pierre capable de déchiffrer le Parchemin des Anciens indiquant l'emplacement des Bois Lugubres était justement dans cette caverne !!! DIANTRE. Bon ben pas le choix oust on y va !!!

La Cave des Gémeaux est composée de deux niveaux.

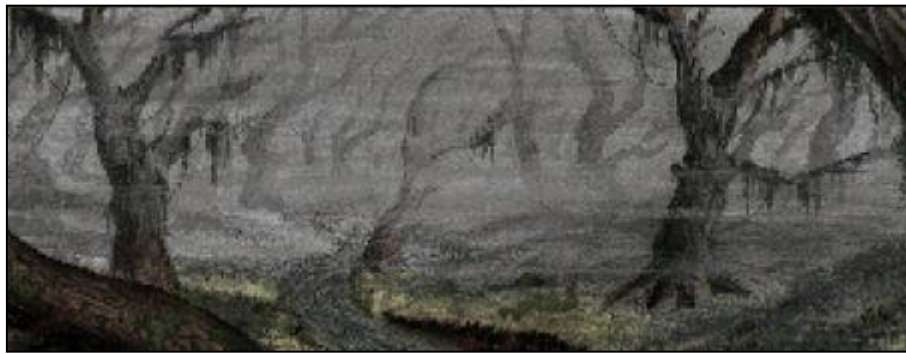
Vous entrez par le nord dans le premier niveau et la sortie vers le second est au centre. Et l'effondrement a engendré une inondation du second niveau. Mais ça n'a pas tué ces fichus Golems de Pierre (Stone Golems) !!! La tablette est dans une salle située au sud. La porte est évidemment bloquée par une énigme :

*Je suis ne de la terre,  
Peut être vendu au marché.  
Celui qui m'achète m'épluche  
Pour m'oter mon étoffe soyeuse.  
On ne verse une larme qu'après  
ma mort...*

La réponse est "oignon" ou "onion" en anglais.

La tablette est posée par terre à côté d'un trésor ^^

Idolas Lancaster vous révélera alors l'emplacement des Bois Lugubres sur votre carte ^^



Les Bois Lugubres portent bien leur nom : ils sont ... lugubres ... LOL. Vous ne verrez rien à cause du brouillard ! Vous entrez par le nord et la porte menant au sous-sol est au centre. Le problème est qu'il y a une sorte de mini labyrinthe autour de cette porte et c'est pas si simple que ça de s'y retrouver. La porte est comme d'habitude, fermée par une énigme :

*Je rapproche, allie, unie, et contraint,  
Et pourtant, chevaliers comme valets me sollicitent.  
Ma flèche empoisonnée rend les hommes fidèles,  
Même sans que l'on m'y invite.  
Quant à ceux que je n'ai pas encore saisis  
À leurs semblables, la pitié ils inspirent ...*

La réponse est "amour" soit "q,our" ^^ (ou "love" en anglais).

Le sous-sol est ... archiméga simple !!! Le bâton brille derrière une grille devant vous et aucune créature ennemie à l'horizon !!! Que du bonheur ^^ La grille ne s'ouvre que si vous répondez à cette énigme :

*Je coule avec plus de douceur que les rimes,  
J'adore chuter, mais ne peux grimper.  
Je frémis à chaque souffle d'air,  
Mais prends garde à toi si je m'emporte...*

La réponse est "eau" soit "equ" ^^ (ou "water" en anglais).

Le sort d'invisibilité m'a carrément aidé pour traverser les bois et éviter la plupart des créatures !!! Même si certaines sont insensibles à mon état invisible et me voit quand même, ça facilite le travail ^^ ... surtout quand vous rencontrez les terrifiantes Méduses (Medusa) ... brr j'en ai la chair de poule !

## Dagoth Ur

Ria passe vous faire un ti coucou dans votre rêve : *Je ne prendrais plus de risque, car Tharn n'a aucune pitié et il attaquera dès qu'il percevra que le Bâton est assemblé. Tu dois être rapide. Au nord-est se trouve la montagne de feu, Dagoth Ur. Quelque part dans les profondeurs de ce volcan se tient la dernière pièce du Bâton du Chaos. L'entrée de cette montagne légendaire a disparu avec les Nains qui l'ont creusée. Cependant, il se peut qu'il y ait toujours des personnes la connaissant. Trouve l'entrée, entre dans les catacombes du volcan et reviens avec le dernier morceau du Bâton. Nous sommes si près du but, je souhaite que tout aille bien pour toi ...*

Comme toujours et (enfin !) pour la dernière fois, faites votre pitite enquête : vous finirez par arriver à Cœurébène (Ebonheart) dans la province de Morrowind ... Les habitants vous conseilleront de parler au Roi Casik : ce dernier possède l'Enclume de Mithas (Anvil of Mithas), un des plus grands forgerons nain. Et un seul marteau peut-être utilisé sur cette enclume : le Marteau de Gharen (Hammer of Gharen). En effet, tous les autres marteaux se brisent en mille morceaux !! D'autre part ce marteau est enchanté : il y a un anneau sur son manche qui "parle" à son utilisateur et lui indique l'emplacement de Dagoth Ur ... Et donc le Roi vous demande de trouver ce marteau à la Porte Noire (Black Gate) : cela lui permettra de fabriquer les meilleures armes et armures du royaume et vous, vous aurez ce que vous voulez en échange, l'emplacement de Dagoth Ur ...

La Porte Noire est composée de deux niveaux. Les créatures qui vous poseront le plus de problème seront les Golems de Pierre (Stone Golem) et les Méduses (Médusas) mais avec un sort d'invisibilité, cela devient un jeu d'enfant :-D

Vous entrez par le nord au premier niveau. Et la sortie est presque au centre, légèrement décalée vers l'ouest. Pour y accéder facilement, suivez la direction du sud jusqu'à un pont, puis plongez et nagez (ou lévitez) vers l'ouest. Continuez à nager en prenant la deuxième à gauche. Montez sur la petite plateforme face à vous et continuez dans la pièce : la sortie est à l'ouest de cette pièce derrière le mur. Mais un sort de Passe-Muraille est inutile dans le sens où le mur est épais. Je vous conseille plutôt de faire un trajet en forme de U pour la retrouver.

Tout près de la sortie vers le second niveau, deux Méduses gardent quatre trésors ... Merci mon sort d'invisibilité LOL,

L'accès au second niveau vous sera bloqué par une énigme :

*Quelle est la chose  
qui tombe comme des feuilles  
mais qui ne peut pas être  
pliée ou cueillie?*

La "pluie" bien sûr !!! Ou "rain" en anglais.

Le Marteau de Gharen est caché dans une salle biscornue au sud ouest de la carte. Cette salle est verrouillée par trois portes nécessitant donc trois clés :



Le Marteau est au niveau de la flèche jaune, sur un piédestal.

La clé de rubis se trouve dans une salle au nord-ouest :



La clé d'émeraude se trouve dans une salle au nord :



Enfin, la clé de saphir se trouve sur le Golem en Fer qui se tient juste devant la porte verrouillée ... Du moins il l'avait sur lui quand je l'ai tué mais est-ce un loot aléatoire sur les Golem de Fer du donjon ? Je n'en sais rien ^^  
Le Roi Casik vous indiquera comme promis l'emplacement du volcan Dagoth Ur sur votre carte ^^



Le donjon est composé de trois niveaux ... et vous rencontrerez pour la première fois les redoutables Vampires et les Liches (Liches) ... Ces deux créatures, comme les Trolls, ont la capacité de se régénérer. Elle sont archi puissantes, insensible aux armes de bas niveau (en dessous du Mithrill) et pour couronner le tout, elle vous verront même si vous êtes invisible.

Le premier niveau est tortueux. Vous arrivez dans le coin nord-est de la carte et dirigez vous vers le nord-ouest : en gros, tentez au mieux d'aller tout droit en direction de l'ouest. Vous tomberez sur une cryptes entourée de rivière de lave. Un Vampire y est enfermé et il possède une clé de Mithrill sur lui : cette clé vous ouvrira la porte située dans le coin sud-ouest de cette crypte.

*Figurez vous que cette porte est certes close ... mais ... pas de façon magique ! J'ai donc foutu un bon coup d'épée bien placé et elle s'est ouverte sans que j'ai eu à tuer le Vampire ^^*

Le second niveau est bien plus simple question orientation mais ... archi difficile question monstres qui y rodent !!! Dirigez vous immédiatement vers le nord. Vous serez bloqué par une porte fermée à clé et un message vous conseillera de trouver la clé de rubis. En fait, il y a cinq portes qui se suivent et il vous faut donc trouver cinq clés.

La première clé est donc une clé de rubis. Vous la trouverez dans une grande salle ronde au nord de la carte, gardée par un sympathique Golem de Fer (Iron Golem). C'est un jeu d'enfant si vous pouvez utiliser un arc ^^

La deuxième clé est une clé de saphir. Elle est gardée par un Démon de Feu (Fire Daemon) dans une salle rectangulaire au nord-est.

La troisième clé est une clé en cristal. Une Méduse (Medusa) la garde dans une salle encerclée de lave au sud-ouest.

La quatrième clé est gardée par un Vampire dans une salle au sud-est entourée d'un fossé.

Enfin la dernière clé est une clé en diamant et elle est gardée par une Liche (Lich) dans une salle au centre. On ne peut y accéder que par un fossé au nord à moins de posséder le sort Passe-Muraille (Pass Wall).

*Comme je le dis plus haut, vous allez en baver face aux Vampires et aux Liches (Liches). MAIS y a un moyen que j'ai fini par trouver et qui me sauve la vie à chaque fois : un sort de paralysie !!! Ma technique : je me protège avec un sort de Bouclier de Sort (Spell Shield) afin que leur magie surpuissante ne m'égratigne pas trop, puis j'utilise mon épée courte enchantée d'un sort de paralysie et le tour est joué !!! Il ne me reste plus qu'à m'acharner sur eux avec mon fidèle bâton de mithrill ^^ . Ces deux créatures sont très sensibles à la paralysie et c'est super pratique ^^*

Vous pouvez donc revenir sur vos pas pour ouvrir la série de cinq portes et accéder au troisième niveau.

*Vous auriez pu ouvrir les quatre premières portes à bon coup de marteau bien placé ^^ Seule la dernière, celle qui s'ouvre avec la clé en diamant, est fermée de façon magique. On est donc obligé d'aller chercher cette clé. Le problème d'ouvrir les portes avec les armes, c'est que ça les détériore TRÈS vite et ça oblige donc à retourner en ville pour les faire réparer.*

Le dernier morceau du Bâton du Chaos est au centre de la pièce. Vous serez obligé de jouer à saute-mouton de plateforme en plateforme pour y accéder, sauf si vous possédez un sort de lévitation. Vous devrez aussi sauter par dessus le mur entourant le morceau du bâton.

Si vous tombez dans le fossé, le mieux est de léviter pour attraper le pommeau du Bâton du Chaos. Mais si vous n'avez pas le sort lévitation : placez-vous sur le mur entourant le pommeau, et sautez sur la plateforme où se trouve le pommeau. Je vous conseille de sauvegarder juste avant au cas vous vous retrouveriez coincé.

Une énigme vous permettra de sortir :

*Je suis au début de l'ennui.*

*L'esprit.*

*Je termine la vie*

*Le génie*

*Je commence et finis l'envie.*

La réponse est difficile ... c'est la lettre "e" !

YEAH BABY YEAH GROOVY

Toutes mes félicitations ! Vous avez reconstitué le Bâton du Chaos ! BRAVO !!!

## Jagar Tharn

À mon grand désespoir, ma copine Rïa n'est pas venue me rendre visite dans mon rêve quand je suis allée me reposer à l'auberge du coin :-)

Alors j'ai fait travailler mes méninges et j'en ai déduit que Jagar Tharn ayant pris la place de l'Empereur, il ne peut se cacher que dans le Palais Impérial à la Cité Impériale située en Cyrodîil !!! Le Palais Impérial est tout au sud.

**ATTENTION !!** Vous ne pourrez plus revenir en arrière ne serait-ce que pour faire réparer vos objets ! Alors préparez vous bien : achetez plusieurs armes, une armure de rechange, faites le plein de potion de soin (Heal True) et prévoyez une sauvegarde de côté au cas où il faille recommencer ^^

Repérez votre armurier favori qui possède l'arme que vous aurez choisie : pour ma part il était à Sentinel et vendait un sabre en ébonite avec un enchantement de vitesse ^^

L' "Empereur" dévoile enfin sa véritable identité ... Et voici ce qu'il vous dit : *J'ai surveillé alors que tu as commis une erreur en venant jusqu'ici. Une fois, j'ai même envisagé de te proposer de diriger mes Gardes Impériaux, mais il est évident que tu n'es pas digne d'une telle fonction. Ne sois pas idiot au point de croire que ton voyage à travers l'Empire serait un succès, car tu n'as jamais fait face à un être aussi puissant que moi. Ta mort sera lente et tourmentée, une souffrance qui s'étendra sur le millénaire. Viens, je t'attends dans le donjon ici-bas ...*

Bon ben le décor est planté LOL

Le Palais Impérial comporte quatre niveaux. Tous sont tous petits ^^ alors ça paraît facile de s'orienter par rapport à tous les autres donjons que vous avez pu traverser :-D

C'est certes facile de s'orienter mais pour avancer ..... :-)

Le Palais est bourré à raz bord des créatures les plus puissantes du jeu : Démon de Feu (Fire Daemon), Vampires, Liches (Lîchs) qui, je vous le rappelle vous verront même si vous êtes invisible ... Même les quelques guerriers (Warriors) en armure de plate me paraissent plus durs à tuer !!!

Le pire est le dernier niveau où une horde de Liches apparaîtra tous les cinq mètres ... Et vous comprenez mieux pourquoi je vous ai conseillé de faire le plein d'arme (car elles seront vite cassées !!!).

Le dernier niveau contient une pièce située au centre et entourée de lave. Pour traverser la lave, un sort de lévitation est bien utile ; mais vous pouvez aussi nager en surveillant votre vie et en utilisant les potions de soin. Jagar tharn vous attend au centre de la salle.

Pas la peine d'user vos armes sur lui : il est invincible ! Le seul moyen de le détruire est de détruire le Joyau de Feu (Jewel of Fire) !! Le Joyau est caché dans la petite cellule située au nord-est de la pièce centrale. La grille est fermée par une clé et de façon magique, c'est à dire que vous ne pourrez pas forcer la porte avec votre arme. Or la clé en question est une clé de mithrill : elle est cachée dans la cellule juste en face (celle du nord-ouest donc) ! Pour vous protéger des sorts de Jagar Tharn, vous pouvez utiliser un Passe-Muraille sur le mur à l'opposé :



Puis courez vite ouvrir la porte en face !!!! VIIIITEUu ..... ARrgh ... J'veus avais prévenu que Jagar Tharn était puissant XD allez zou, on recharge !!!!

Vous voyez le Joyau de Feu ... Prenez-le et admirez la cinématique de fin !!!

Le Bâton du Chaos sera enfin reconstitué grâce au Joyau de Feu. L'Empereur Uriel Septim VII et son chef de la Garde Impériale, Talin, reviennent de la dimension où ils ont été emprisonnés par Jagar Tharn. Puis Jagar tharn est détruit l'affreux jojo !!!

L'Empereur Uriel Septim VII et Talin vous remercie pour vos actes. L'Empereur vous nomme Éternel Champion de Tamriel (Eternal Champion).

Enfin le jeu se conclut par cette phrase : *Vous vous êtes montrés digne d'un champion de l'empire, et cet exploit n'est pas près d'être oublié. Ne rangez pas votre épée dans son fourreau, ni votre livre de sorts sur une étagère. Bien d'autres aventures vous attendent. Ce n'était qu'un chapitre dans l'histoire des Elder Scrolls...*

Vous serez alors téléporté à la Cité Impériale (Imperial City) et vous avez tout le loisir de terminer les quêtes des artéfacts ^^