

LES ORDRES DE CHEVALERIE

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

Dernière mise à jour le 26 Avril 2011

Il existe 10 Ordres de Chevalerie dans la Baie d'Iliac.

SOMMAIRE

- 1 - Les Dix Ordres de Chevalerie
- 2 - Quête pour les non adhérents à un des Ordres de Chevalerie
- 3 - Entrer dans un Ordre de Chevalerie
- 4 - Les grades
- 5 - Quêtes pour les Chevaliers

1 - LES DIX ORDRES DE CHEVALERIE

Voici le détail des dix Ordres de Chevalerie :

Les Chevaliers du Cor (*Host of the Horn of Lainlyn*) se trouvent à Lainly, petite région appartenant à la province de Lenclume (*Hammerfell*), située au sud de la Baie d'Iliac. Ce royaume est dirigé par le Baron Strike.

Les Chevaliers du Dragon (*Knights of the Dragon*) se trouvent à Daggerfall, dans les Hauteroches (*High Rock*). Ce royaume est dirigé par le Seigneur Bridwell.

Les Chevaliers de la Flamme (*Knights of the Flame*) se trouvent dans la ville d'Anticlere, dans les Hauteroches.

Les Chevaliers de l'Aigle (*Knights of the Hawk*) sont situés dans la ville de Santaki, dans la province de Lenclume.

Les Chevaliers du Hibou (*Knights of the Owl*) se trouvent dans la ville de Glenpoint, dans les Hautes Roches.

Les Chevaliers de la Rose (*Knights of the Rose*) sont situés à Refuge (*Wayrest*), dans les Hauteroches. Ce royaume est dirigé par le Roi Eadwyre.

Les Chevaliers de la Roue (*Knights of the Wheel*) sont situés dans la ville d'Abibon-Gora, dans la province de Lenclume.

L'Ordre de la Bougie (*Order of the Candle*) se trouve dans la ville de Sentinelle (*Sentinel*), dans les Hauteroches. Cet ordre est dirigé par le Seigneur K'avar.

L'Ordre du Corbeau (*Order of the Raven*) se situe dans la ville de Dwydden, dans les Hauteroches.

L'Ordre du Scarabée (*Order of the Scarab*) se situe à Totambu, dans la province de Lenclume.

Vous ne pourrez prêter allégeance qu'à un seul de ces Ordres de Chevalerie ^^ mais pas de panique, ils vous offriront les mêmes quêtes, je veux dire par là qu'il n'existe pas de quêtes spécifiques à chaque ordre.

2 - QUÊTES POUR LES NON ADHÉRENTS A UN DES ORDRES DE CHEVALERIE

Il vous est possible de faire des quêtes même si vous n'êtes pas Chevalier. En effet, quand vous parlez au donneur de quête, le lien "get quest" (faire une quête) est actif ^^

J'ai testé ces quêtes de nombreuses fois et seules ces 4 quêtes reviennent. Je suppose donc qu'il n'y en a pas d'autres.

2.1 - Le traître

Le donneur de quête vous expliquera qu'il y a un traître au sein de l'Ordre de Chevalerie, c'est une Lame Noire (Nightblade). Il vous demande de le tuer dans le temps imparti et vous donne le donjon dans lequel il se cache. Un message apparaîtra quand vous aurez tué le traître. Retournez voir le donneur de quête pour valider la quête.

2.2 - La créature

Le donneur de quête vous demande de tuer une créature qui se terre dans un donjon. Vous avez un temps limité pour accomplir la quête. Comme le donjon peut abriter plusieurs de ces créatures, un message apparaîtra quand vous aurez tué la bonne bestiole ^^ puis retournez voir le donneur de quête pour valider la quête.

2.3 - Le chef Orc

Le donneur de quête vous demande d'exterminer une bande d'Orc sévissant dans un donjon, et plus particulièrement leur leader. Vous avez comme d'habitude un temps limité pour le faire. Un message apparaîtra quand vous aurez tué le chef Orc. Retournez voir le donneur de quête pour valider la quête.

2.4 - L'invasion de créature

Le donneur de quête vous explique qu'une des résidences de la ville où vous vous trouvez est infestée d'un type de créature. Il vous donne une journée pour exterminer cette vermine. Il vous faudra demander aux passants où se situe cette maison. Un message apparaîtra quand vous aurez terminé votre travail ; puis retournez voir le donneur de quête pour valider la quête.

3 - ENTRER DANS UN ORDRE DE CHEVALERIE

Les différents Ordres de Chevalerie possèdent des petits manoirs. Voici celui de la ville de Daggerfall :



Voici les PNJs présents chez les Chevaliers du Dragon de Daggerfall (je ne sais pas s'ils sont tous identiques dans chaque ville ou pas) :



Vous remarquerez qu'il n'y a pas d'entraîneur !

Le forgeron vous donnera une pièce d'armure à chaque nouveau rang atteint ^^ ; et l'intendant (je l'ai appelé comme ça sans grande conviction lol) vous donnera une maison mais je suppose lorsque vous aurez atteint un rang élevé !

4 - LES GRADES

Lorsqu'on vous engage, vous êtes nommé Postulant (*Aspirant*) et vous recevez une pièce d'armure en acier (*steel*).

D'après le site UESP, dès vous réunirez certaines conditions, vous serez promu au grade supérieur en parlant à n'importe quel PNJ de la Guilde. Ces conditions sont les suivantes :

- Gagner en réputation.
- Travailler deux talents parmi les talents obligatoires de l'Ordre de Chevalerie.

Augmenter votre réputation est très simple : il suffit de réussir les quêtes ! Vous gagner 5 points de réputation par quêtes résolues.

Quant aux talents relatifs l'Ordre, les voici :

- Archer (*Archery*)
- Affinité avec les Dragons (*Dragonish*)
- Affinité avec les Géants (*Giantish*)
- Attaque Critique (*Critical Strike*)
- Lame Longue (*Long Blade*)
- Savoir-vivre (*Etiquette*)
- Soin (*Medical*)

Voici un tableau qui résume les conditions de promotion ainsi que la matière de la pièce d'armure que vous recevrez en cadeau :

GRADE		REPUTATION	1er TALENT	2ème TALENT	CADEAU
Écuyer	<i>Squire</i>	10	23	8	Fer émoussé
Vaillant	<i>Gallant</i>	20	31	12	Fer
Chevalier	<i>Chevalier</i>	30	39	16	Acier
Gardien	<i>Keeper</i>	40	47	20	Acier
Frère Chevalier	<i>Knight Brother</i>	50	55	24	Elfique
Commandant	<i>Commander</i>	60	63	28	Dwemer
Marshall	<i>Marshall</i>	70	71	32	Mithrill
Sénéchal	<i>Seneschal</i>	80	79	36	Adamantium
Paladin	<i>Paladin</i>	90	87	40	Ebonite

D'autre part, vous ne pouvez être promu qu'une fois par mois !

Je vous rappelle qu'il n'y a pas d'entraîneurs dans les Ordres de Chevalerie ; donc pour travailler vos talents, faites appel aux autres Guildes !

Lorsque vous serez Paladin, on vous donnera votre maison ^^ . Voici la mienne : un plain-pied rustique en brique situé à deux pas du marché :

Et voyez comme c'est cosu !





La maison vous est donnée de façon aléatoire. Ainsi je vous conseille de sauvegarder juste avant d'aller la chercher auprès du Sénéchal. Si elle ne vous plaît pas, vous pourrez toujours recharger votre partie pour en avoir une autre ! Attention cependant, un simple rechargement ne fonctionne pas (du moins dans ma partie, le Sénéchal me dit qu'il m'indique la maison sur le plan mais je ne la vois pas). Ce que j'ai fait : j'ai quitté le jeu puis relancé le jeu via DOSBox en retapant "dagger" (donc pas besoin de fermer la DOSBox). De cette façon j'ai pu choisir une maison ^^

4 - QUÊTES POUR LES CHEVALIERS

Voici les quêtes dans l'ordre où je les ai reçues. Quelles sont les conditions pour les obtenir ? Je n'en sais rien !

Et visiblement, elles sont données de façon aléatoire, car il n'est pas rare de refaire plusieurs fois la même quête.

4.1 - Tuer le daédra

La Guilde des Mages a informé les Chevaliers que des brèches entre le Mundus (notre monde) et l'Oblivion (le plan des Daédras) se sont ouvertes. Les mages ont réussi à les refermer mais un daédras est passé et erre dans un endroit donné. Vous devez aller le tuer !

Attention !!! Les Daédras ne peuvent être touchés qu'avec des armes en mithrill minimum !

Lorsque vous aurez occis l'affreux jojo, un mage vous parlera par télépathie : *Le dernier daédra est mort. Avec leur mort, Tamriel est sauvé. Mais qu'est ce que ...? Lâchez moi !!! Je suis un mage de la Guilde. Non, n'éteignez pas ...!!* Ainsi on en déduit que c'est encore un apprenti mage qui n'a pas su contrôler ses Daédras invoqué LOL. La récompense est de l'or.

4.2 - Tuer le Dragonnet

Un œuf de dragon a éclos dans un lieu donné ... Et on vous envoie tuer la bête légendaire :-D. Mais vous allez être vite déçu quand vous tomberez sur ... un mignon et inoffensif dragonnet rose :



Il n'y a pas de récompense sonnante et rébuchante, vous gagnez juste de la réputation.

4.3 - Tuer le Géant

Un Géant terrifie les environ d'une région ; on vous envoie donc le tuer. Pas d'or en récompense, juste de la réputation !

4.4 - Tuer l'Orc

Mission identique sauf que c'est un Orc qui fout la zone ^^

4.5 - Tuer le traître

Un membre de votre Ordre de Chevalerie est devenu un traître ! Vous devez le retrouver dans un donjon donné pour le tuer. Pas d'or en récompense, juste de la réputation !

4.6 - Tuer le Zombié

Une personne a fait appel à votre Ordre de chevalerie car un des ces ancêtre qui reposait en paix dans sa tombe s'est réveillé sous forme de Zombié ... Vous trouverez ce mort-vivant dans un donjon donné. Et une fois de plus, pas d'or en récompense, juste de la réputation.

4.7 - Tuer le Fantôme

Un noble voudrait construire sa résidence sur un terrain ... hanté. On vous demande donc de partir tuer le fantôme. En fait, le terrain est un simple donjon ! Et une fois de plus, pas d'or en récompense, juste de la réputation.

4.8 - Tuer la Liche

Même principe que les quêtes précédentes : on vous envoie dans un donjon donné pour tuer une liche. Pas d'or en récompense, juste de la réputation !

4.9 - Retrouver Chrysamère

J'ai fait la quête précédente (tuer la Liche) plusieurs fois pour augmenter ma réputation. Puis une fois, j'ai trouvé sur son cadavre une lettre qui a déclenché une quête trèèèèèè intéressante :-)

Sur le cadavre de la Liche vous trouvez une lettre : ... ai enfin trouvé un indice ! Je n'ose même pas prononcer le nom de cet ancien artefact. Malheureusement, c'est trop tard pour moi ... Je reposerai pour l'éternité dans (le nom d'un donjon), perdu dans ses passages sombres et étroits. Mais d'abord, je dois cacher cet indice, sinon ...

Eh bien, allez dans ce donjon retrouver la personne qui a écrit cette note ! Et il s'avère que cette personne est une sorcière :



Elle vous explique que son grand-père a trouvé un artefact. Mais la Guilde des Mages locale lui a immédiatement confisqué ... Depuis son esprit hante les couloirs d'un donjon. Elle vous donne une mèche de ses cheveux et vous demande de libérer l'âme de son grand-père ; et peut-être vous dira-t-il où son artefact a été caché ?

L'âme du grand-père est hostile et vous attaquera :



Mais il reconnaîtra la mèche de cheveux de sa petite fille et lorsque vous l'aurez tué, il vous indiquera que son artéfact est caché dans la Guilde des Mages d'une ville donnée.

Chrysamère sera fichée dans le sol à vous attendre gentiment. Quelques Mages de Bataille (*Battlemage*) tenteront de vous arrêter en vain ...



Chrysamère est un bel artéfact et je vous invite à lire la page consacrée aux artéfacts ^^

4.10 - L'Arc d'Auriel

Votre donneur de quête vous conseille de rencontrer une Sorcière cachée dans un donjon donné pour quel vous parle d'un artéfact perdu ...



Lorsque vous vous adresserez à elle, vous avez le choix entre lui parler, lui demander d'invoquer Hircine ou lui demander une quête. En effet, cette sorcière appartient à la faction des Covens de Sorcières. Pour poursuivre la quête, il faut lui "parler".

Elle accepte de vous révéler l'endroit où se cache l'Arc d'Auriel (*Auriel's Bow*) à condition que vous lui rameniez sa petite-fille. Cette dernière est élevée par une famille noble dans le Palais d'une ville donnée.

Avant de partir, placer une Marque près de la Sorcière, ainsi vous n'aurez plus qu'à vous téléporter dès que vous aurez trouver l'enfant. Mais avant ça, mémorisez bien (ou notez-le sur une feuille comme moi ^^) le trajet "Sorcière - Sortie du donjon" ça vous sera super utile car dès que vous serez téléporté auprès de la Sorcière, tout le plan du donjon aura disparu :-p

Ainsi la gamine est facilement kidnappable !



La Sorcière vous donnera alors le nom du donjon où se terre l'Arc d'Auriel :-)



Ce que j'ai trouvé complètement idiot dans cette quête est que ... je possède déjà l'Arc d'Auriel !!! Je l'ai déjà récupéré lors de la quête de la Princesse Daédrique Nocturne ... Ce qui fait que j'en ai deux dans ma collection "artéfacts uniques" ... Du coup, je vais refaire cette quête et peut-être que je tomberai sur un nouvel artéfact ?