

LA GUILDE DES GUERRIERS

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

Dernière mise à jour le 20 Février 2011

La Guilde des Guerriers accueille et regroupe tous les combattants de Tamriel. Et en vous y engageant, vous serez amené à protéger le peuple de la Baie d'Iliac en le débarrassant des créatures ou des assassins.

Le bastion de la Guilde est ouvert de 11h à 23h.

SOMMAIRE

- 1 - Quête pour les non adhérents à la Guilde
- 2 - Entrer dans la Guilde des Mages
- 3 - Les grades
- 4 - Quêtes pour les membres de la Guilde des Mages

1 - QUÊTES POUR LES NON ADHÉRENTS A LA GUILDE

Il est possible de faire des quêtes même si on ne fait pas partie de la Guilde des Guerriers. En effet, quand vous parlez au donneur de quête, le lien *get quest* (faire une quête) est actif ^^

Pour valider la quête quand elle est terminée, retournez voir votre donneur de quête favori. Ces quêtes ne nous donnent aucunes récompenses mais juste de la réputation !

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.

1.1 - Tuer le Scorpion Géant

Le donneur de quête de la Guilde des Guerriers vous demandera de tuer un scorpion géant. Ce vil animal se terre dans un des bâtiments de la ville, et ce, de façon aléatoire. Il vous faut le tuer dans la journée. Un message apparaît quand le scorpion est mort.

1.2 - Tuer un Barbare

Cette quête est la même que celle du dessus, c'est juste la cible qui change : il faut tuer un barbare. Vous le trouverez dans un des bâtiments de la ville, et ce, de façon aléatoire. Il vous faut aussi le tuer dans la journée. Un message apparaît quand il est mort.

1.3 - Tuer l'Araignée Géante

Toujours dans le même esprit : vous avez une journée pour occire une Araignée Géante qui squatte un bâtiment ! Là aussi un message apparaît quand l'araignée est morte.

1.4 - L'invasion de Rats

Cette fois ci, un bâtiment est envahi par des rats. On vous dit une demi-douzaine, j'en ai eu 7 à tuer. Contrairement aux 3 quêtes précédentes, il n'y a pas de message qui apparaît quand tous les rats sont morts ^^

2 - ENTRER DANS LA GUILDE DES GUERRIERS

Quand vous entrez dans une ville, demandez aux passants de vous indiquer la Guilde des Guerriers (*Fighters Guild*). Ceci dit, elle se repaire de loin ... La Guilde des Guerriers loge dans un grand bastion et voici celui de la ville de Daggerfall :



Voici les PNJs présents dans la Guilde des Guerriers de Daggerfall :



Tous les membres de la Guilde vous proposeront de les rejoindre. Et lorsque vous êtes membres, vous pouvez dormir gratuitement et bénéficier des services de la Guilde à savoir les services du forgeron et de l'entraîneuse ^^

3 - LES GRADES

Lorsqu'on vous engage, vous êtes un Apprenti ^^ (*Apprentice*). Et vous avez tout de suite accès aux services du forgeron et de l'entraîneuse.

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 la Guilde des Guerriers.

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 la Guilde, les voici :

- Archer (*Archery*)
- Affinité avec les Géants (*Giantish*)
- Affinité avec les Orcs (*Orcish*)
- Hache (*Axe*)
- Arme Contondante (*Blunt Weapon*)
- Lame Courte (*Short Blade*)
- Lame Longue (*Long Blade*)

Voici un tableau qui résume les conditions de promotion :

GRADE		REPUTATION	1er TALENT	2ème TALENT
Compagnon	<i>Journeyman</i>	10	23	8
Épéiste	<i>Swordsman</i>	20	31	12
Protecteur	<i>Protector</i>	30	39	16
Défenseur	<i>Defender</i>	40	47	20
Surveillant	<i>Warder</i>	50	55	24
Gardien	<i>Guardian</i>	60	63	28
Champion	<i>Champion</i>	70	71	32
Guerrier	<i>Warrior</i>	80	79	36
Maître	<i>Master</i>	90	87	40

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

Pour augmenter vos deux talents favoris, il n'y a pas de secret, il faut les travailler !!! J'ai choisi Lame Longue et Archerie et je n'ai utilisé que ces deux armes à chaque fois que le donneur de quête m'envoyait dans un donjon.

De plus, j'ai payé les entraînements dans ces deux talents pour aller plus vite.

Ainsi en jouant avec ces deux armes et en enchaînant les quêtes, on finit par monter en grade petit à petit jusqu'à devenir le Grand Manitou ^^

4 - QUÊTES POUR LES MEMBRES DE LA GUILDE

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 - L'invasion de Rats ou de Chauve-Souris

Cette quête ressemble trait pour trait à celle qu'on vous demande lorsque vous acceptez de faire des quêtes sans être membre de la Guilde. On vous indique une résidence dans la ville qui est infestée de rats selon la femme ou de chauve-souris selon son mari lol. Bref, nettoyez tout ça et recevez ... aucune récompense LOL

4.2 - Tuer le Géant

Un Géant sème la pagaille dans un endroit qu'on vous indiquera. Vous devez aller le tuer ! Ce Géant se cache dans un donjon et quand vous le trouverez il va rameuter ses ptits copains lol. Mais vous rencontrerez aussi un prisonnier :



Il vous supplie de le ramener là où il se rendait avant d'avoir été enlevé ... Mais sachez que vous ne recevrez pas de récompense sonnante et trébuchante. Après ça, le donneur de quête vous donnera de l'or pour avoir tué le Géant ^^

4.3 - Tuer le Lycanthrope

On vous envoie dans un donjon faire la peau à un Lycanthrope qui terrorise la région. La récompense est de l'or.

En plus du loup-garou, j'ai croisé quelques vampires mais ils ne m'ont pas contaminée :-).

4.4 - Tuer une créature

Votre donneur de quête vous informe qu'une créature sauvage est entrée dans une des maisons de la ville (ce peut être un magasin, une résidence etc ...) et il vous demande de la tuer. Vous avez la journée pour le faire. La récompense est de l'or.

4.5 - Tuer 5 Harpies

Cinq Harpies ont envahi un donjon et on vous envoie là-bas les exterminer. Comme d'habitude, vous recevez de l'or en récompense mais aussi l'emplacement d'un donjon à piller ^^

Pour ma part les harpies sont toujours apparues lorsque je me reposais, je ne les ai jamais trouvées en fouillant le donjon. Ce qui a été super rapide du coup :-)

4.6 - Tuer 6 Géants

On vous envoie exterminer 6 Géants qui se cachent dans un donjon. La récompense est de l'or

Et comme pour les Harpies, il suffit de vous reposer via la touche R afin que les Géants apparaissent devant vous sans que vous ayez à fouiller le donjon !!!!

4.7 - Protéger un client

Un client a demandé les services de la Guilde des guerriers afin d'avoir un garde du corps. Votre donneur de quête vous envoie donc chez lui (dans une résidence donnée de la ville). Mais vous arriverez trop tard : les assassins sont déjà là et l'ont tué !



Sur son cadavre, vous trouvez une lettre : *Voici ce qu'il se passe avec les gens qui n'écoutent pas mes avertissements.* Cette note est signée ... Alors retrouvez celui qui l'a écrite !

Pour commencer votre enquête, interrogez les passants en leur demandant de vous parler de cette personne ("Parlez moi de..." puis cliquez sur le nom). Et vous finirez par le trouver dans une Auberge dans une autre ville ... Et c'est un membre de la Confrérie Noire !!!



Dès que vous lui aurez parlé, lui et ses sbires vous attaqueront.

Après ça, vous vous rendez compte que la quête n'est pas terminée puisque votre donneur de quête ne vous en confiera pas d'autre. Vous n'avez pas d'autre choix que d'attendre. Et pour passer le temps plus vite, j'en entrepris un long voyage et un coursier est venu me remettre une lettre :-)

La lettre a été écrite par la fille du client assassiné : *Quand j'ai entendu parler de votre action héroïque dans la vengeance de la mort de mon père, je voulais vous remercier en personne. Je vous serais reconnaissante si vous pouviez me rendre visite, si vous en avez le temps.*

La lettre mentionne une résidence dans une ville donnée. Mais dans ma partie, la fille était bien dans cette ville mais pas dans la même résidence ! Renseignez-vous donc bien auprès des passants.

Dès que vous lui parlerez, elle vous mettra en garde ! C'est un piège tendu par la Confrérie Noire !!



Quand vous aurez tué les quatre assassins, il ne vous reste plus qu'à sortir de ce guet-apens ; puis la jeune femme vous demandera de l'escorter dans un endroit plus sûr. Elle vous donnera un objet enchanté en récompense :-)

Pour ma part une chemise bleue avec un enchantement de Guérison du Poison ^^

4.8 - Tuer un animal sauvage

Votre donneur de quête vous informe qu'un animal sauvage est fout le bazar dans un magasin (ou résidence) dans une ville donnée et il vous demande de le tuer. La récompense est de l'or.

C'est exactement la même quête que "tuer une créature" sauf qu'elle se passe dans une autre ville et que vous avez donc plus de temps pour la réaliser :-)

4.9 - Le Seigneur K'Avvar

Votre donneur de quête vous explique qu'une de ces amies est en grand danger. Il vous fait confiance pour l'escorter dans un endroit plus sûr. Son amie vous attend chez elle entre 22h et Minuit :



Elle vous demande de l'escorter à Sentinelle de toute urgence. Mais dès que vous sortirez de chez elle, elle se fera assassiner par une flèche empoisonnée. Dans un dernier souffle elle vous murmure : *Le Seigneur K'Avvar est un traître envers Sentinelle, vous devez donner ceci à la Reine Akorithi*. Et elle vous tend une note qui prouve que le Seigneur K'Avvar est en train de former une armée contre le Royaume de Sentinelle !

Tout de suite après, j'ai reçu une étrange lettre comme quoi une autre personne m'attendait dans une Taverne : Changement de plan. (le nom de votre donneur de quête) a du quitter la ville rapidement et m'a demandé de vous rencontrer à (le nom d'une Taverne). Veuillez venir immédiatement. L'affaire est extrêmement urgente. Ce qui est étrange, c'est que le nom de cette personne est le même que celui mentionné sur la lettre du Seigneur K'Avvar ! Je suis donc allée quand même dans cette Auberge sachant que j'avais affaire à un piège mais je n'y ai trouvé personne ... J'ai supposé que c'était donc un ti bug (j'aurais du recevoir cette missive avant de commencer mon escorte).

Vous pouvez enfin donner la preuve de la trahison du Seigneur K'Avvar à la Reine Akorithi. Elle enverra K'Avvar au cachot et vous récompensera en pièce d'or.

Je n'ai pas réussi à donner la lettre au Seigneur K'Avvar. Il s'en fout complètement et me donne une autre quête de la faction des Nobles XD

EDIT : 3 monstrueux malabars sont venus tâter de ma lame m'avertissant que je n'avais pas le droit de traiter un Seigneur de Sentinelle de la sorte ... Ils avaient un tel équipement sur eux que ma charrette a été remplie à raz bord ôO. Du coup, ça m'a fait pas mal d'argent. Je suppose que je recevrais régulièrement leur visite au cours du jeu ... Même pas peur !!!!

4.10 - Le Seigneur K'Avvar - suite

Quelques jours plus tard, vous recevrez une lettre de la Reine Akorithi : *J'ai le regret de vous informer que votre noble action auprès de Sentinelle a échoué. Il semble que le Seigneur K'Avvar a toujours quelques amis. Il s'est échappé de son cachot, quelques jours avant qu'il ne soit pendu. Je serais très reconnaissante pour votre aide afin que ce problème soit résolu une bonne fois pour toute. S'il vous plaît, venez me voir dans les meilleurs délais.*

Elle vous explique que le Seigneur K'Avvar s'est évadé pour se réfugier au Château de Refuge. Elle vous demande de le capturer ou de le tuer.

Pour démarrer vos recherches, passez par la porte nord de la Salle à Manger du Château de Refuge puis allez vers la gauche ^^ Vous emprunterez de nombreux téléporteurs (porte en briques rouges) mais au final il est assez simple de le trouver. Il se cache dans une salle fermée par une trappe :



Dès que vous porterez le premier coup, il voudra se rendre. Vous avez le choix entre le tuer ou le ramener auprès de la Reine Akorithi. Votre choix ne changera rien à la suite de la quête ni à la récompense (à savoir de l'or et un objet enchanté).

L'objet enchanté que m'a donné la Reine Akorithi était une chemise jaune enchantée avec un sort d'Action Libre (qui libère de la paralysie).

4.11 - Le mari zombifié

Une femme a demandé les services de la Guilde pour se débarrasser de son mari ... mort ! En effet, il hante la maison la nuit et elle est terrifiée (pfff c'est qu'un zombi quoi !). Bref, allez lui rendre visite dans la journée (la maison sera ouverte) ; mais il vous faudra attendre la nuit pour que monsieur pointe le bout de ses orbites vides. La récompense est de l'or.

4.12 - Tuer un Daedroth

On vous envoie dans un donjon pour tuer un Daedroth. La récompense est de l'or.

Vous ne pourrez occire cette créature qu'avec une arme en Mithrill ou supérieure !

4.13 - Tuer une Liche

On vous envoie dans un donjon pour tuer une Liche. Attention, vous n'aurez pas de message comme quoi la Liche est morte! La récompense est de l'or.

Vous ne pourrez occire cette créature qu'avec une arme en Mithrill ou supérieure !

Oui y a comme un copier-coller par rapport à la quête précédente mais faut dire qu'elles sont identiques excepté la bestiole à tuer :-p

4.14 - Tuer une Spriggane

Votre donneur de quête vous explique qu'une Spriggane s'en est pris à des bucherons alors qu'ils coupaient des arbres. Il vous envoie dans le donjon où elle se terre.

Dès que vous la trouverez et que vous l'attaquerez, elle vous proposera un deal, à savoir de convaincre les bucherons d'éviter de couper les jeunes arbres (leurs enfants !) mais d'élaguer les plus vieux d'entre eux.

Si vous avez la fibre écolo, il vous suffit de vous rendre dans une résidence, dans une ville donnée, afin d'expliquer la situation à votre contact pour que les bucherons prennent de bonnes résolutions.

Sinon, vous faites fi de ce bout de bois déjà mort d'ailleurs XD

La récompense est de l'or.

Chez moi, la négociation a bugué. En effet, le contact promet de faire attention et de ne couper que les vieux arbres et laisser les jeunes pousses. Mais quand je retourne voir le donneur de quête il ne me donne pas ma récompense et refuse de me parler pour une autre quête.

4.15 - Tuer une Gargouille

On vous envoie dans un donjon tuer une Gargouille. La récompense est de l'or.