

LE TEMPLE

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

Dernière mise à jour le 8 Avril 2011

Il y a huit Temples dans la Baie d'Iliac, chacun vénérant un des Huit Divins. Les pèlerins y sont accueillis tous les jours et à toutes les heures : ils peuvent demander une bénédiction ou se faire soigner en échange de dons.

Quant à ceux désirant s'engager dans un des Temples, ils pourront bénéficier de plusieurs services tels que ceux d'un invocateur de Seigneurs Daédras, d'un alchimiste, d'un entraîneur etc ...

SOMMAIRE

- 1 - Les Huit Divins
- 2 - Quêtes pour les non adhérents au Temple
- 3 - Entrer dans le Temple
- 4 - Les grades
- 5 - Quêtes pour les membres du Temple
- 6 - Quêtes associées à votre Temple

1 - LES HUIT DIVINS

Il existe un Temple par Divins. Et chaque Temple est protégé par son propre Ordre de Chevalerie. Et d'après le site UESP, voici le détail pour chaque Temple (car j'admets ne pas les avoir tous testés :-X) :

1.1 - La Chapelle d'Alkatosh (*Alkatosh Chantry*)



Alkatosh, le Dragon du Temps, est le premier Dieu à avoir émergé du Lieu de Commencement. C'est le Dieu principal du Panthéon des Huit.

L'Ordre du Temps (*Order of the Hour*) est chargé de protéger la Chapelle d'Alkatosh.

Vous trouverez les fidèles d'Alkatosh dans plusieurs villes dont à Refuge (Wayrest).

Les talents requis à la Chapelle d'Alkatosh sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Affinité avec les Dragonnets (*Dragonish*)
- Altération (*Alteration*)
- Course à pied (*Running*)
- Destruction
- Discrétion (*Stealth*)
- Lame Longue (*Long Blade*)

Les services disponibles à la Chapelle d'Alkatosh sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabriquant de Potion (*Potion Maker*)
- Le Vendeur de Potion (*Potion Seller*)

1.2 - L'Ordre d'Arkay (*Order of Arkay*)



Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.

Les Chevaliers du Cercle (*Knights of the Circle*) protègent les fidèles d'Arkay.

Cet Ordre est adoré dans plusieurs villes dont celle de Sentinelle (*Sentinel*).

Les talents requis à l'Ordre d'Arkay sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Attaque de dos (*Backstabbing*)
- Destruction
- Guérison (*Restoration*)
- Hache (*Axe*)
- Lame Courte (*Short Blade*)
- Soin (*Medical*)

Les services disponibles à l'Ordre d'Arkay sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabriquant de Potion (*Potion Maker*)
- Le Vendeur de Potion (*Potion Seller*)
- Le Vendeur de Gemme Spirituelle (*Soul Gem Merchant*)

1.3 - La Maison de Dibella (*House of Dibella*)



Dibella est la Déesse de la Beauté.

Les membres de cet Maison sont protégés par l'Ordre du Lys (*Order of the Lily*).

La Maison de Dibella se trouve dans différentes villes dont Ménévia.

Les talents requis à la Maison de Dibella sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Affinité avec les Nymphes (*Nymph*)
- Affinité avec les Orcs (*Orcish*)
- Crochetage (*Lockpicking*)
- Guérison (*Restoration*)
- Illusion
- Lame Longue (*Long Blade*)
- Savoir-vivre (*Etiquette*)

Les services disponibles à la Maison de Dibella sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabriquant de Potion (*Potion Maker*)
- Le Vendeur de Potion (*Potion Seller*)

1.4 - L'École de Julianos (*School of Julianos*)



Julianos, Dieu de la Sagesse et de la Logique, est la divinité de la littérature, de la loi, de l'histoire, de la magie, de l'enchantement et de l'alchimie.

Les Chevaliers du Mentor (*Knights Mentor*) sont la branche armée de ce Temple.

Les fidèles de Julianos se trouvent par exemple dans la ville d'Abibon-Gora.

Les talents requis à l'École de Julianos sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Affinité avec les Diablotins (*Impish*)
- Altération (*Alteration*)
- Crochetage (*Lockpicking*)
- Lame Courte (*Short Blade*)
- Mysticisme (*Mysticism*)
- Thaumaturgie (*Thaumaturgy*)

Les services disponibles à l'École de Julianos sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabricant d'objets enchantés (*Item Maker*)
- Le Vendeur d'objets enchantés (*Magic Item Merchant*)

1.5 - Le Temple de Kynareth (*Temple of Kynareth*)



Kynareth, Déesse de l'Air, est la divinité des cieux, des vents, des éléments et des esprits invisibles du royaume des airs. Elle est également la sainte protectrice des marins et des voyageurs.

L'Ordre Kynarien (*Kynaran Order*) assure la protection des fidèles de Kynareth.

Vous trouverez des Temples de Kynareth dans plusieurs villes de la Baie d'Iliac dont par exemple, Daggerfall.

Les talents requis au Temple de Kynareth sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Affinité avec les Dragonnets (*Dragonish*)
- Affinité avec les Harpies (*Harpy*)
- Archer (*Archery*)
- Course à pied (*Running*)
- Destruction
- Discrétion (*Stealth*)
- Escalade (*Climbing*)
- Esquive (*Dodging*)
- Illusion
- Saut (*Jumping*)

Les services disponibles au Temple de Kynareth sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabricant de sorts (*Spell Maker*)

- Le Vendeur de sorts (*Spell Merchant*)

1.6 - La Bienveillance de Mara (*Benevolence of Mara*)



Mara, Déesse de l'Amour, est la Déesse Mère, protectrice de la terre et source de la compassion des mortels.

Les Chevaliers de Mara (*Maran Knights*) protègent les membres de ce Temple.

Les adorateurs de Mara se rencontrent dans plusieurs villes dont celle de la Lande du Nord (*Northmoor City*) par exemple.

Les talents requis à la Bienveillance de Mara sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Affinité avec les Nymphes (*Nymph*)
- Affinité avec les Harpies (*Harpy*)
- Archer (*Archery*)
- Attaque Critique (*Critical Strike*)
- Familiarité (*Streetwise*)
- Guérison (*Restoration*)
- Illusion
- Savoir-vivre (*Etiquette*)
- Soin (*Medical*)

Les services disponibles à la Bienveillance de Mara sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabriquant de Potion (*Potion Maker*)
- Le Vendeur de Potion (*Potion Seller*)

1.7 - Le Temple de Stendarr (*Temple of Stendarr*)



Stendaar, Dieu de la Justice et de la Compassion, est le saint protecteur de ceux qui rendent la justice et de ceux qui savent pardonner.

Les Croisés (*The Crusaders*) protègent ces fidèles.

Plusieurs villes se consacrent celle de Stendarr dont Santaki par exemple.

Les talents requis au Temple de Stendarr sont les suivants :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Arme Contondante (*Blunt Weapon*)
- Attaque Critique (*Critical Strike*)
- Esquive (*Dodging*)
- Guérison (*Restoration*)
- Hache (*Axe*)
- Soin (*Medical*)

Les services disponibles au Temple de Stendarr sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)

- Le Fabriquant de Potion (*Potion Maker*)
- Le Vendeur de Potion (*Potion Seller*)

1.8 - La Résolution de Zénithar (*Resolution of Zenithar*)



Zénithar, Dieu des Marchands et saint protecteur des affaires et du commerce, est la divinité de la richesse, de la communication et de tout ce qui a attiré au travail et aux échanges commerciaux.

Ce Temple est protégé par les Chevaliers du Fer (*Knights of Iron*).

Vous les trouverez dans différentes villes dont Kambria par exemple.

Les talents requis à la Résolution de Zénithar sont les suivants :

- Affinité avec les Centaures (*Centaurian*)
- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Affinité avec les Géants (*Giantish*)
- Affinité avec les Harpies (*Harpy*)
- Affinité avec les Orcs (*Orcish*)
- Affinité avec les Sprigganes (*Spriggan*)
- Arme Contondante (*Blunt Weapon*)
- Familiarité (*Streetwise*)
- Marchandage (*Mercantile*)
- Pickpocket
- Thaumaturgie (*Thaumaturgy*)

Les services disponibles à la Résolution de Zénithar sont les suivants :

- Le Donneur de Quête (*Questgiver*)
- L'Entraîneur (*Trainer*)
- L'Invocateur de Daédras (*Daedra Summoner*)
- Le Quêteur (*Donation Collector*)
- Le Guérisseur (*Healer*)
- Le Fabriquant de Potion (*Potion Maker*)
- Le Vendeur de Potion (*Potion Seller*)

Vous ne pourrez vous dévouer qu'à un seul de ces Temples ^^

Pour les habitués de Morrowind et d'Oblivion, vous remarquerez que Tiber Septim, le Neuvième divin, n'est pas présent dans ce jeu.

2 - QUÊTES POUR LES NON ADHÉRENTS AU TEMPLE

Il est possible de faire des quêtes même si on ne fait pas partie du Temple. 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 - Livrer un objet saint

Le donneur de quête vous donnera un objet saint à livrer à une prêtresse dans un temps limité. Elle vous attend dans une ville, dans un endroit (pour ma part, c'était dans un magasin et elle était à l'étage). La quête est validée quand vous lui donnez l'objet.

2.2 - Exorciser une maison

Le donneur de quête vous demande de tuer un fantôme qui hante une maison. La maison se situera dans une ville. Pour valider la quête il faut retourner parler à votre donneur de quête ^^

2.3 - Soigner une personne malade

Le donneur de quête vous demande de soigner une personne malade. Elle vous attend dans un endroit d'une ville (pour ma part, à l'étage d'un magasin). Et vous avez un temps limité pour terminer cette quête.

La personne malade vous demandera si vous avez une potion pour la soigner ... évidemment que non :-/

Dès que vous lui aurez parlé, vous serez ... contaminé !!! Vous attraperez une maladie nommée Chondriasis qui diminue votre Intelligence !!!

Alors il va falloir vous renseigner auprès des passants comment soigner cette personne. Et on vous dirigera vers un alchimiste d'une autre ville ^^ Ce dernier vous vendra sa potion spéciale (20 po).

Après ça, retourner voir votre malade pour le/la guérir et la quête sera validée !!!

Si vous voulez aller plus vite pour valider cette quête, renseignez-vous d'abord sur l'alchimiste qui fabrique cette potion pour aller lui acheter avant d'aller voir le/la malade ^^

Et n'oubliez pas de demander au Temple de vous soigner du Chondriasis après ça ^^

2.4 - Retrouver l'objet saint volé

Le donneur de quête vous demandera de récupérer un objet saint qui a été volé dans un Temple. Il vous donne le nom du voleur, à vous de vous d'enquêter auprès des passants pour savoir où il se terre. Vous finirez par le trouver dans une ville et il vous donnera l'objet et s'enfuira mais en vous menaçant que lui et ses potes reviendront vous péter votre g**** LOL !!!

Soit vous voulez rigoler un peu, et il suffit de prendre votre temps pour rentrer (ils apparaissent de temps en temps ^^) ; soit vous retournez au plus vite valider la quête dans le temps imposé auprès du donneur de quête pour éviter d'avoir affaire à eux (spice de couard LOL) ^^

3 - ENTRER DANS LE TEMPLE

Il vous suffit de demander à rejoindre les fidèles à n'importe quel membre présent dans le Temple que vous aurez choisi (car je vous rappelle que vous ne pouvez vénérer qu'un seul des Huit Divins). Vous aurez alors accès aux services de ce Temple (ceux cités plus haut) ; mais sachez que certains ne seront accessibles qu'à un certain grade obtenu.

L'argent que vous donnerez au Quêteur accroîtra votre réputation auprès de votre Dêité.

Le Guérisseur soigne aussi bien les adeptes de sa Dêité mais aussi ceux qui ne font pas partie du Temple. Envolés les maladies, le poison mais aussi le Vampirisme ou la Lycanthropie !!!

L'Invocateur de Daédra vous permet de rencontrer les Seigneurs Daédras en échange d'une forte somme d'argent ; et grâce à leurs quêtes vous pourrez récupérer des artefacts ! Mais j'en parle sur une page spéciale ^^

Sauf si vous faites partie de l'École de Julianos ou du Temple de Kynareth, vous pourrez demander les services du Fabricant de Potion. Là aussi, j'en parle sur une page spéciale.

Je ne vous mets pas les photos des PNJs qui s'occupent de vous dans les Temples car ils sont trop nombreux et trop différents les uns des autres.

4 - LES GRADES

Lorsqu'on vous engage, vous êtes un Newbie euh un Novice LOL.

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

- Gagner en réputation.
- Travailler deux talents parmi les talents obligatoires du Temple choisi.

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 au Temple, ils sont listés plus haut.

Voici un tableau qui résume les conditions de promotion :

GRADE		REPUTATION	1er TALENT	2ème TALENT
Initié	<i>Initiate</i>	10	23	8
Acolyte	<i>Acolyte</i>	20	31	12
Adept	<i>Adept</i>	30	39	16
Vicaire	<i>Curate</i>	40	47	20
Disciple	<i>Disciple</i>	50	55	24
Frère	<i>Brother</i>	60	63	28
Devín	<i>Diviner</i>	70	71	32
Maître	<i>Master</i>	80	79	36
Patriarche	<i>Patriarch</i>	90	87	40

Dès que vous aurez atteint le rang d'Initié, on soignera votre Santé gratuitement dès que vous parlerez à un des membres de votre Temple ^^

De plus, vous ne pouvez être promu qu'une fois par mois !

5 - QUÊTES POUR LES MEMBRES DU TEMPLE

5.1 - La maison hantée

On vous envoie tuer un mort-vivant qui hante une résidence donnée dans une ville donnée. La récompense est de l'or.

5.2 - Tuer le mort-vivant

Un mort-vivant hante les couloirs d'un donjon. On vous demande de le tuer mais surtout de purifier l'endroit afin qu'il ne revienne jamais. Pour cela, on vous donne de l'eau bénite. Pour ma part, le mort-vivant était une momie. Il n'y a pas de récompense sonnante et trébuchante, juste de la réputation !

Vous verserez automatiquement l'eau bénite sur le cadavre de votre mort-vivant ^^

5.3 - Récupérer la relique

Une Liche (*Lich*) a volé une relique sainte et s'est réfugiée dans un donjon. Vous devez aller la récupérer (pas la Liche ! La relique spée de tête-en-l'air !!!!). Dans ma partie, la relique était un talisman.



L'objet sacré sera toujours placé dans la même pièce que la Liche. La récompense est un objet enchanté (une chemise enchantée avec un sort de Silence dans ma partie).

5.4 - Retrouver l'archéologue

Un adepte archéologue de votre Temple est parti faire des fouilles dans un donjon donné. Et bien évidemment, personne n'a eu de ses nouvelles depuis un bail ... On vous demande donc de la retrouver !!! Il se cache dans une des pièces du donjon :



Vous devrez l'escorter jusqu'à la Chapelle de votre Temple mais avec un sort de Rappel, c'est de la rigolade !

5.5 - Détruire le Démon

Un Démon puissant hante un donjon donné. Vous ne le trouverez que sous la forme d'un objet commun, pour ma part une amulette :



Dès que vous le prendrez, une Séductrice Daëdra (*Daedra Seducer*) apparaîtra devant vous et vous fera une proposition : elle vous offre un objet enchanté en échange de quoi vous mentirez auprès de votre Temple comme quoi vous n'avez pas trouvé l'objet démoniaque.

Dans ma partie, elle m'offrait une minable épée courte en acier avec un enchantement de feu ...

Plusieurs choix s'offrent à vous :

- Vous acceptez mais dans ce cas, votre donneur de quête refusera de vous parler et de valider la quête, comme si la quête était toujours en cours. Il faut donc attendre la fin du temps imparti pour pouvoir reprendre une nouvelle quête. Et bien évidemment, comme la quête n'a pas été validée, elle est donc considérée comme avortée auprès du Temple et vous perdez de la réputation.
- Vous refusez et les tuez, elle et sa gargouille (*Gargoyle*). L'objet démoniaque sera dans votre inventaire et vous pourrez alors valider la quête. La récompense est de l'or.

- Vous pouvez aussi feinter tel un fourbe ... Vous acceptez puis vous la tuez ! Vous pourrez valider la quête (et donc recevoir votre récompense sonnante et trébuchante) et en plus de ça, vous aurez dans votre inventaire son cadeau ! Seul bémol : vous ne gagnez aucune réputation dans ce cas.

5.6 - Ramener l'ivrogne

Un des Prêtres a encore un peu trop abusé du vin ... Et il se retrouve perdu dans un donjon donné ... On vous demande de le ramener. En fait, il vous attaquera dès qu'il vous verra, mais un bon coup sur la tête lui fera perdre connaissance et vous pourrez le ramener en lieu sûr. Il n'y a pas de récompense, juste une augmentation de la réputation avec votre Temple !

5.7 - L'arme maudite

On vous confie une arme maudite (une lame courte dans ma partie) et on vous demande de la remettre à un serviteur de votre Temple qui la protégera. Le problème est que les Orcs sont à la recherche de cette arme : elle est une Sainte Arme pour leur peuple. Ils vous barreront régulièrement le chemin ! Votre contact vous attend dans un donjon donné :



Il (Elle) vous remettra de l'or en récompense.

5.8 - L'exorcisme

Ta mère (biiip) toutes les (biiip) de l'enfeerr !!!!! ... Ahem désolée.

Un jeune adolescent est possédé par une force daédrique. Vous devez rencontrer dans un premier temps son protecteur :



Dans ma partie, le protecteur de l'enfant est ce PNJ déguisé en Chevalier ... Mais il a été posté près de cet ivrogne traînant dans la taverne ... Ah les Chevalier ne sont plus ce qu'ils étaient XD

Il vous supplie d'aider le garçon. Et ce dernier est dans une des résidences de la ville. Il a beau être inoffensif comme ça ...



... Mais il vous dit : Gruh ... Misérables, insignifiants parasites mortels. J'ouvrirai toutes vos veines et nagerai dans votre sang encore chaud. On m'appelle Maéliamas, le dévoreur d'essence de chat ! ... A vous glacer le sang !!!!

Bien évidemment, le nom du Daédra qui possède l'adolescent est purement aléatoire !

Le protecteur de l'enfant vous a aussi parlé d'une personne qui pourrait vous aider à exorciser l'enfant. Il ne vous reste plus qu'à aller la voir ; elle vous donne un Talisman qui fera sortir le Daédra du corps de l'enfant :



Dès que vous reviendrez auprès de l'enfant et lui présenterez le Talisman ... Le Daédra apparaîtra très très énervé !!!



Votre récompense sera un objet sacré (une statue pour ma part).

5.9 - Livrer un objet

On vous donne un objet à livrer à un contact qui vous attend dans une résidence d'une ville donnée (un Talisman dans ma partie) :



La récompense est de l'or.

5.10 - Ramener un ingrédient

Votre Temple a besoin d'un ingrédient pour une cérémonie. Vous le trouverez dans un donjon donné. Et la récompense est de l'or.

6 - QUÊTES ASSOCIÉES A VOTRE TEMPLE

Votre Temple vous donnera une quête spécifique. Comme je me suis engagée auprès du grand Akatosh, je n'ai que celle-ci à vous proposer !

6.1 - Le tueur de Dragon - La Chapelle d'Alkatosh

Un membre de votre Ordre (l'Ordre du Temps !) est devenu fou et s'est mis à tuer des dragons, symbole d'Alkatosh ! Vous devez vite l'arrêter. Il se terre dans un donjon donné. La récompense est de l'or.