

LA GUILDE DES VOLEURS

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

Dernière mise à jour le 8 Avril 2011

Malgré le fait que la Guilde des Voleurs regroupent tous les criminels de la régions, elle est pourtant tolérée par les autorités. Vous ne trouverez jamais de bâtiments propre à cette guilde et pour cause : les malfrats qui y sont membres auront tendance à squatter secrètement une auberge ou un magasin plutôt que de s'afficher au grand jour !

SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Guilde des Voleurs - L'examen de passage
- 3 - Les grades
- 4 - Les quêtes

1 - ENTRER DANS LA GUILDE DES VOLEUR - L'EXAMEN DE PASSAGE

Vous recevrez une lettre : *Vous êtes un voleur. N'essayez pas de le nier, je vous ai vu à l'œuvre. Il y a de l'honneur chez les voleurs. Soit vous rejoignez la Guilde, soit vous faites face aux conséquences.*

Vous avez alors un laps de temps (très long) pour voler un objet dans une résidence donnée.

Qu'est-ce qui a fait que j'ai reçu cette lettre ? Je n'en sais rien ! Mais un jour, j'ai réussi sans le vouloir à crocheter la serrure d'une armurerie ; je n'avais pas vu l'heure et elle était fermée ... J'ai pu voler à loisir la marchandise et tout revendre ! Les gardes n'y ont vu que du feu :-p

Aussi bizarre que ça puisse paraître, le propriétaire de la maison vous laissera voler l'objet que vous recherchez ... Vous aurez juste à combattre quelques mages qui oseront le défendre en vain. Quand vous ramasserez l'objet, une note vous indiquera où trouver la personne qui réclame cet objet.

Elle vous attendra dans un magasin, dans une autre ville :



Elle vous nomme officiellement membre de la guilde des voleurs et daigne vous payer une malheureusement pièce d'or pour l'objet que vous lui avez rapporter. Elle vous indique également l'emplacement d'un donjon à piller ^^

Elle vous explique aussi que lorsque vous entrerez dans une ville, s'il y a un bâtiment de la Guilde, il sera directement affiché sur votre carte :-)

Ainsi les Guildes des Voleurs passent complètement inaperçues dans les villes ; en effet voici par exemple celle de la ville de Daggerfall :



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



Le receleur vous achètera notamment vos objets enchantés à très bon prix ^^

Quant au maître espion, il sait tout et voit tout ! Toutes les rumeurs qu'il vous dira seront vraies ! Il est une bibliothèque à lui tout seul LOL

2 - LES GRADES

Lorsqu'on vous engage, vous êtes un Apprenti ^^ (*Apprentice*) et avez la possibilité de payer un entraîneur.

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 :

- Affinité avec les Daédras (*Daedric*)
- Archer (*Archery*)
- Attaque de dos (*Backstabbing*)
- Attaque Critique (*Critical Strike*)
- Destruction
- Discrétion (*Stealth*)
- Escalade (*Climbing*)
- Familiarité (*Streetwise*)
- Lame Courte (*Short Blade*)

Aussi bizarre que cela puisse paraître, les talents Crochetage (Lockpicking) et Pickpocket ne sont pas pris en compte !!!

Voici un tableau qui résume les conditions de promotion :

GRADE		REPUTATION	1er TALENT	2ème TALENT	ACCÈS
Compagnon	<i>Journeyman</i>	10	23	8	/
Maraudeur	<i>Filcher</i>	20	31	12	Receleur
Brigand	<i>Crook</i>	30	19	16	/
Braqueur	<i>Robber</i>	40	47	20	/
Bandit	<i>Bandit</i>	50	55	24	/
Voleur	<i>Thief</i>	60	63	28	Donjon à piller
Chef de bande	<i>Ringleader</i>	70	71	32	/
Meneur	<i>Mastermind</i>	80	79	36	Donjon à piller
Maître Voleur	<i>Master Thief</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 !!! Mais c'est très drôle ce que j'écris là, car c'est quasiment impossible de travailler les talents lors des quêtes de la Guilde des Voleurs ... Car vous les pratiquerez peu ! La plupart des quêtes sont des quêtes de livraison ou de vol dans des résidences ; par conséquent, tous les talents d'attaques ne seront peu voir jamais utilisés ! Mon conseil est de faire les quêtes d'une autre Guilde en même temps

(notamment celles de la Confrérie Noire car ce sont les mêmes talents ^^) afin de pouvoir travailler les talents d'attaques de la Guilde des Voleurs.

Heureusement qu'on peut payer les entraînements pour aller plus vite :-/

L'avantage est que beaucoup de ces talents sont automatiques. Par exemple, employez toujours un "ton brusque" dans vos dialogues pour augmenter votre Familiarité (Streetwise) ; ou essayez lorsque vous déambuler dans un donjon et dans la mesure du possible, d'attaquer de dos pour travailler votre Attaque de dos (Backstabbing) et votre Discrétion (Stealth).

Petit détail qui a de son importance : les talents nécessaires à la Guilde des Voleurs ne sont pas tous proposés par l'entraîneur ! Ainsi la Guilde des Guerriers vous entraînera en Archerie (Archery) et en Attaque Critique (Critical Strike) et la Guilde des Mages en Destruction et en Affinité avec les Daédras (Daedric).

3 - LES QUÊTES

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.

3.1 - Livrer une arme

On vous demande de livrer une arme à un contact dans une ville. Renseignez vous auprès de la population où habite ce contact :



En échange, elle vous confie une pierre précieuse à ramener à votre Guilde. Vous recevrez de l'or en récompense.

3.2 - Livrer du métal

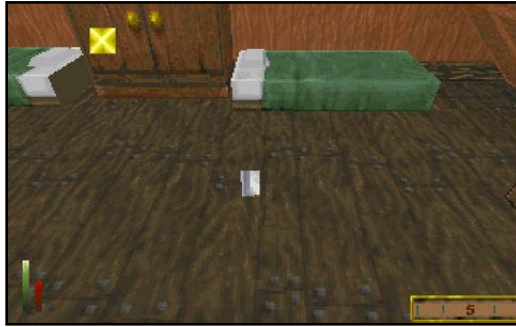
Le donneur de quête vous explique qu'un des membres de la Guilde a été accusé de vol de pierre précieuse. Vous devez le rencontrer au plus vite afin d'échanger ses pierres volées contre un morceau de métal. en effet, ce bout de métal trompera les gardes !



La récompense est de l'or ^^

3.3 - Voler un morceau d'ivoire

On vous envoie dans une résidence (située dans la même ville où vous êtes) pour voler un objet en ivoire.



On vous a prévenu que le propriétaire de cet objet a engagé des gardes pour protéger son bien mais ... avec mon sort d'invisibilité, ils n'y ont vu que du feu LOL !!! Vous recevrez de l'or en récompense.

3.4 - Voler un objet

On vous envoie dans une autre ville trouver un objet situé dans une résidence ; pour ma part, ce fut un sceptre (*wand*) :



Tout ce passera sans accroc avec un sort d'invisibilité ^^ et vous serez récompensé avec de l'or.

3.5 - Voler un objet sacré

Votre donneur de quête vous demande de partir pour le Temple d'une ville pour y dérober un objet sacré :



L'avantage est que les Temples sont ouverts 24h/24 et vous pouvez y entrer tranquillement ^^ Votre vol vous rapportera un petit pactole :-)

3.6 - Apporter de la drogue

On vous demande de rapporter une herbe (pour ma part du *sursum* mais je ne sais pas ce que c'est en français ... À moins que ce soit tout simplement inventé !). Cette herbe est en fait une drogue puissante ! Vous la trouverez dans une résidence, dans une ville :



Ça n'a pas été simple pour moi car il n'y avait personne dans la résidence et elle était donc toujours fermée ... J'ai du la crocheter et les gardes de la ville n'ont pas apprécié ! Je me suis dépêchée de voler mon herbe au plus vite et de me téléporter vers ma Guilde lol. J'ai été courageuse : j'ai fui XD

La récompense est de l'or.

3.7 - Voler un tableau

On vous demande de voler un tableau dans une résidence dans une ville ... Le mien représentait un nu LOL



La récompense est de l'or.