

# LE CULTE IMPÉRIAL



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

Dernière mise à jour le 9 Juillet 2008

Le Culte Impérial est la religion officiel de l'Empire ; il vénère les Neuf Divins (qui sont des Aédras) :

- Akatosh, le Dragon du Temps, est le premier Dieu à avoir émergé du Lieu de Commencement. C'est le Dieu principal du Panthéon des Neufs.
- Dibella est la Déesse de la Beauté, très vénérée en Cyrodiil.
- Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.
- 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 attrait au travail et aux échanges commerciaux.
- Mara, Déesse de l'Amour, est la Déesse Mère, protectrice de la terre et source de la compassion des mortels.
- 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. Il est également le saint protecteur de la Légion Impériale.
- 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.
- 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.
- Tiber Septim, Talos, Dieu-Héros fondateur et protecteur de l'Empire. Il a conquis Tamriel donnant naissance à la fois au Troisième Empire et à l'Ère Troisième. Héritier du Trône Brisé, c'est le plus grand héros de l'humanité, protecteur des rois justes et de la société civilisée. Sous son aspect d'Ysmir, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Pour les Dieux et l'Empereur 
- Religions de l'Empire 

## SOMMAIRE

1 - Entrer dans le culte

2 - Les grades

3 - Les quêtes à Cœurébène ...

3.1 - par les guérisseurs auprès de Synnolian Tunifus

3.2 - par les quêteurs auprès de Iulus Truptor

3.3 - par l'officiant auprès de Kaye

3.4 - par l'oracle auprès de Lalatia Varian

## 1 - ENTRER DANS LE CULTE

Pour entrer dans le culte, il faut se rendre à Cœurébène, à la chapelle impériale. C'est Iulus Truptor qui s'occupe de l'inscription des quêteurs laïcs, et Synnolian Tunifus qui s'occupe de celle des guérisseurs laïcs.

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Éloquence, Combat sans armure, Enchantement, Mysticisme, Invocation, Guérison, Arme contondante

Les compétences majeures sont : Personnalité, Volonté

- Profane : compétences à 30
- Novice : compétences à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5
- Initié : compétences à 30, un des talents à 20 et deux autres à 8 et vous recevrez l'unique Amulette de Mara !
- Acolyte : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 10 et vous recevrez l'unique Ceinture de Stendarr !
- Adeptes : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 12
- Disciple : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15 et vous recevrez l'unique Anneau de Septim !
- Oracle : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 18 et vous recevrez l'unique Anneau d'Akatosh !
- Invocateur : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 20
- Théurgiste : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 25
- Primate : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 25

### 3 - LES QUÊTES

#### 3.1 - LES GUÉRISSEURS : LES QUÊTES DE SYNNOLIAN TUNIFUS

*Synnolian Tunifus va avoir besoin de différents ingrédients pour fabriquer des potions. Il vous préconisera des endroits où en trouver mais il est tout à fait possible de venir à lui avec des ingrédients achetés ou récupérés dans un autre endroit que celui qu'il avait proposé ^^*

*D'autre part, il est aussi possible d'anticiper ses quêtes en prévoyant tous les ingrédients nécessaires !*

##### 3.1.1 - La pousse des marais

Synnolian Tunifus a besoin de cinq pousses des marais. Il vous suggère d'en demander à Balus Salvu et pour cela il vous donne une potion de force de qualité à lui remettre en échange. Balus Salvu accepte de vous en donner, et en plus donne le livre intitulé "Le Gâteau et le Diamant" qui vous donnera un point en alchimie ^^

Synnolian Tunifus vous offre un mortier et un pilon d'apprenti ainsi qu'une potion de guérison standard.

##### 3.1.2 - Le pulponge

Synnolian Tunifus a besoin de cinq morceaux de pulponge. Il vous suggère d'en cueillir à la ferme d'Abishpulu Shand, à Gnisis.

Il vous donne aussi quatre potions de regain de santé bradées à remettre à Ogrul ainsi que 80 po pour couvrir les frais du voyage. Ogrul est dans le Fort Darius ; en échange des potions, il vous enseigne gratuitement un sort à choisir entre le sort de regain de force, de volonté, de rapidité ou de chance.

Synnolian vous offre une potion de guérison des maladies communes, une cornue d'apprenti ainsi que le livre "Formules d'alchimie".

##### 3.1.3 - L'anthère de saule

Synnolian Tunifus a besoin de cinq anthères de saule. Vous en trouverez à la ferme de Gurak gro-Bagrat, située au nord de Vivec (quasiment à l'entrée de la ville).

Synnolian Tunifus vous offre une potion de guérison de la paralysie ainsi que le livre intitulé "Les 4 Prétendants de Bénita".

##### 3.1.4 - La gelée de scrib

Synnolian Tunifus a besoin de cinq morceaux de gelée de scrib. Il vous enseigne le sort Détection de créatures afin de vous aider à repérer les scribs. Vous en trouverez dans n'importe quelle mine d'œufs : Synnolian Tunifus suggère la mine de Shulk au sud de Balmora.

Synnolian Tunifus vous offre une potion de guérison du poison, une potion de guérison du fléau ainsi qu'un alambic d'apprenti en récompense.



### 3.1.5 - Le bulbe-liège

Synnolían Tunífus a besoin de cinq morceaux de bulbe-liège. Pour vous aider il vous enseigne un sort de nage rapide (bénédiction du nageur).

Il vous offre en échange une potion de guérison de la maladie commune et une potion de santé standard.

### 3.1.6 - La viande de rat

Synnolían Tunífus a besoin de cinq morceaux de viande de rat.

Il vous donne en échange une potion de guérison du poison ainsi que les livres intitulés "La Dot de l'Ombre"  et "Charwish-Koníngé Voll"  qui vous donneront tous les deux 1 point en Combat Sans Armure ^^

### 3.1.7 - Le cuir de netch

Synnolían Tunífus a besoin de cinq morceaux de cuir de netch.

Il vous donne cinq potions de résiste-magie de qualité et une Ceinture Baume de Balyna en récompense.

## 3.2 - LES QUÊTEURS : LES QUÊTES DE IULUS TRUPTOR

*Iulus Truptor vous demandera de réclamer l'aumône à plusieurs personnes ou organismes, mais il vous sera possible de lui donner l'argent sans même l'avoir quémander. Les récompenses seront les mêmes.*

### 3.2.1 - Quête auprès de la délégation de Bordeciel

Iulus Truptor vous charge de demander l'aumône de 100 po pour le Culte à la Délégation de Bordeciel, à Cœurébène.

Il vous faudra corrompre Heídmír jusqu'à au moins 80 pour qu'il accepte de donner 200 po.

Iulus Truptor vous donne l'unique paire de Chaussure de Conviction en récompense.

### 3.2.2 - Quête auprès de la délégation argonienne

Iulus Truptor vous charge de demander l'aumône de 100 po pour le Culte à la Délégation Argonienne, à Cœurébène.


Il vous faudra corrompre Im Kalaya jusqu'à au moins 80 pour qu'il accepte de donner 200 po.

Iulus Truptor vous donne l'unique Froc de Zénithar en récompense.

### 3.2.3 - L'aumône pour le sanctuaire de Fort Silène

Iulus Truptor vous charge de demander l'aumône de 100 po pour le sanctuaire de Fort Silène.

Rendez vous à Ald'Ruhn et faites la quête auprès des habitants.

Iulus Truptor vous offre un Parchemin d'Avale Gemme de Sphyggís, un Parchemin de Savoir Faire de Didale et le livre "Le Jeu de la Vente"  (qui vous donnera 1 point en marchandage) en récompense.

### 3.2.4 - L'ensemble tunique et veste

Iulus Truptor a besoin d'un ensemble tunique rouge / veste noire.

Vous pouvez corrompre jusqu'à 100 n'importe quel tailleur mais celui de Caldéra vous offrira deux ensemble plus un pantalon sur mesure (avec personnalité + 3 en effet constant) ^^

Iulus Truptor vous offre le livre intitulé "La Danse du Feu Chp7" qui vous donnera 1 point en marchandage.

### 3.2.5 - Du cognac pour le dîner de bienfaisance

Iulus Truptor a besoin de cinq bouteilles de Cognac de Cyrodiil. Il vous suggère de faire le tour des Cercles et des Tavernes de Balmora. Mais vous pouvez aussi en acheter chez les alchimistes. Cependant le patron du Mur du Sud vous dira qu'il y en a une caisse pleine au Club du Conseil ... Non aucun scrupule à voler la Camonna tong :-D

Iulus Truptor vous offre les gants uniques Main gauche et Main droite de Zenithar en récompense.

### 3.2.6 - La donation de Cunius Pélélius

Iulus Truptor réclame les 500 po que Cunius Pélélius doit au Culte.

Cunius Pélélius est dans le Palais du Gouverneur à Caldéra. Quoique vous lui demandiez, il refusera de payer ... D'ailleurs si vous exigez l'argent, il vous attaquera ! Le seul moyen est donc de le faire chanter. Pour cela, les personnes présentes dans le Palais mentionnent Olumba gro-Boglar, un orc à l'étage. Ce dernier vous confirme bien que Cunius est fauché et qu'il est obligé de détourner les fonds de la Mine ! Il ne vous reste plus qu'à partir pour la Mine et à parler à un esclave qui témoignera avoir vu Cunius Pélélius voler de l'ébonite.

De retour auprès de Cunius, vous aurez entre insister qu'il vous écoute, le prier qu'il vous accorde plus de temps ou encore le menacer de révéler qu'il prélève sa part sur les bénéfices de la Mine ... Mais ça ne changera toujours rien LOL

Ce qu'il faut faire c'est le menacer de faire témoigner les esclaves au sujet du vol d'ébonite ! Coincé, Cunius Pélélius vous donnera alors 3 morceaux d'ébonite brute en échange du silence (en les revendant vous devriez attendre les 500 po ^^).

Iulus Truptor vous offre un Parchemin de Puissance Sauvage, un Parchemin de Revanche de Sire de Mhas, un Parchemin de la Prière du Joueur, un Parchemin d'Orgelet d'Elebran, un Parchemin du Noir Désespoir et un Parchemin de Distorsion d'Alvusia en récompense.

### 3.2.7 - La promesse de don de Canctunian Ponius

Iulus Truptor réclame les 1000 po que Canctunian Ponius avait promis de sonner au Culte.

Vous le trouverez à Cœurébène dans les bureaux de la Compagnie Orientale. Il accepte volontiers de payer mais la caisse a été volée ! Un Aldmer du nom de Mossanon serait le coupable.

En enquêtant auprès des employés de la Compagnie, vous apprenez qu'il a été vu à Vivec en compagnie de son amie Telvanni et qu'il utilise les services des guides de guilde.

A la Guilde des Mages de Vivec, le guide de guilde a déjà téléporté Mossanon à Sadrith Mora.

Le guide de guilde de Sadrith Mora vous explique que la Telvanni s'appelle Volmini Dral. Sa maison n'est pas très loin du Complexe.

Mossanon accepte de donner le restant de la caisse (2500 po sur les 3000 po volées) en échange de votre silence.

Après avoir ramené la caisse, Canctunian Ponius paye les 1000 po. Et Iulus vous récompense en vous donnant l'unique amulette Murmure de Zenithar ^^

## 3.3 - L'OFFICIANTE : LES QUETES DE KAYE

### 3.3.1 - La jatte en chaux

Carayel, un aldmer, a été soigné par le Culte mais il est parti en volant une jatte en chaux... Kaye veut juste récupérer cette jatte.

Carayel habite à Gnaar Mok ; la jatte se trouve dans sa maison, dans un tonneau.

Kaye vous donne 200 po et trois Parchemins d'Intervention Divine en récompense.

### 3.3.2 - La maison hantée

La maison de Nédhélas, un bosmer de Caldéra, est hantée. Kaye vous demande de vous débarrasser du fantôme.

Kaye vous offre 200 po et deux Parchemin de Dédale Visuel de Golnara en récompense.

### 3.3.3 - Thelse Dral la sorcière

Kaye vous demande d'éliminer la sorcière Thelse Dral.

Elle est dans la mine d'œuf d'Asha Ahe, au sud de Khuul. Les mineurs vous offriront chacun quatre gros œufs de kwama pour les avoir débarrassé de la sorcière ^^

Quant à Kaye, il vous donne un Anneau de Pierre de Feu en récompense.

### 3.3.4 - Le Bâton d'argent de l'Humiliation

Kaye veut récupérer les objets de Linus Iulus : son Bâton d'argent de l'Humiliation, son Amulette et sa Ceinture.

Il vous donne un Anneau de Détection de Enchantements pour retrouver le cadavre perdu aux alentours du Mont Kand ainsi que 100 po pour couvrir les frais.

Kaye vous laisse le Bâton d'argent de l'Humiliation en récompense et vous donne en plus l'unique Tunique de Guérison.

### 3.3.5 - L'esprit agité

Kaye veut savoir pourquoi Okur, une argonienne habitant Hla Oad, reçoit régulièrement la visite d'un fantôme. Il vous donne 100 po pour le voyage.

Okur vous explique que c'est le fantôme de Julielle Humine, assassinée par 4 contrebandiers. Okur vous demande de ramener l'Amulette de Julielle pour l'apaiser. Les contrebandiers sont dans la Mine de Yamasí (sur la route en direction de Seyda Nyhín, sur la gauche avant le pont) : l'un d'eux possède l'Amulette de Julielle sur lui.

Kaye vous offre un Parchemin de Feu d'Enfer, un Parchemin d'Appel d'Astronach de Feu et un Parchemin de la Cinquième Barrière en récompense.

## 3.4 - L'ORACLE : LES QUÊTES DE LALATIA VARRIAN

*L'oracle vous proposera des quêtes qui vous permettront de mettre la main sur différents artefacts uniques magiques du jeu :-)*

### 3.4.1 - L'Anneau dans les ténèbres

*Je vois le vent sur une main d'Elfe noir, le reflet des flammes sur un visage de Nain et un anneau d'eau dans les ténèbres. Mais la bouche de pierre ne murmure pas le moindre nom.*

Lalatia Varrían veut retrouver l'Anneau des Vents, trésor légendaire d'Elsweyr, sacré pour Kynareth.

Elle vous donne 2 parchemins d'Intervention Divine, 2 autres de Vitalité et 2 autres de Vigueur pour vous aidez dans vos recherches.

Il vous faut dans un premier temps demander à l'érudit Llaalam Drédil la signification de la vision de l'oracle : il se trouve dans la Salle du Grand Conseil à l'étage, à côté du Duc Védam Dren et de Varius Vantinus. Selon lui, l'Anneau des Vents est à Nammu, à l'ouest de Tel Aruhn.

Vous pouvez en profiter pour libérer Jon Colporteur en lui donnant un Parchemin d'Intervention Divine (que l'on trouve dans un tonneau si vous avez utilisé ceux de l'Oracle), il vous laissera alors en récompense ses gants uniques Avertissement de Zénithar et Ruse de Zénithar ^^

L'oracle vous laisse l'Anneau des Vents en récompense :- ) et vous explique que Jon Colporteur était manifestement une apparition de Zénithar en personne !

*L'Anneau des Vents est un artefact unique du jeu.*

### 3.4.2 - Les Bottes de l'Apôtre

*Au-delà des portes de Bérandas, dans les cavernes du silence, sous les ailes du crépuscule, dort la poussière dans les souliers que portait Talos.*

Lalatia Varrían veut retrouver les Bottes de l'Apôtre.

D'après l'érudit, elles se trouvent dans la place forte de Bérandas, au sud de Gnisis. Je vous conseille de léviter en hauteur pour rencontrer Ama Nin qui a besoin d'un parchemin d'Intervention Divine pour s'échapper. Et si vous lui donnez le parchemin, vous recevrez sa jupe et son chemisier, qui sont des vêtements uniques :-)

L'oracle vous les laisse en récompense :- ) et pense qu'Ama Nin était Mara déguisée ! Décidemment, les Neufs sont avec vous ^^

*Les Bottes de l'Apôtre est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 27 500 po.*

### 3.4.2 - La Lame Glacée du Monarque

Lalatia Varrían veut libérer Adusamsi Assurnarairan détenue à Rothéran (au Sud de Dagon Fel). Elle vous demande de retrouver par la même occasion la Lame Glacée du Monarque.

Adusamsi Assurnarairan est dans l'arène, prisonnière avec les esclaves. Il vous faut retrouver son anneau pour lui permettre de s'échapper. C'est Llaren Térano qui possède cet anneau (qui est unique), ainsi que la Robe d'Adusamsi (qui est aussi unique lol) et la Lame Glacée du Monarque.

L'oracle vous laisse l'épée en récompense et l'anneau d'intervention divine de Adusamsi Assurnarairan qui vous remercie.

*La Lame Glacée du Monarque est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

### 3.4.3 - Le Parchemin d'Incinération Terrible

Lalatia Varrían veut récupérer le Parchemin d'Incinération.

Vous pourrez soit le ramener, soit vous en servir pour tuer Caréalmo et Méryaran : tout ce petit monde se trouve dans les ruines daédriques d'Ashalmimikala.

Lalatia vous offre les Gantelets de la Gloire, une pièce d'armure unique.

*Caréalmo possède la Ceinture d'Art Martial de Sanguin, conservez-la pour les quêtes de la Morag Tong ^^*

### 3.4.5 - Brise-Grâne

*J'ai vu des ruines daédriques abritant une forge de pierre fondue en leur sein, mais le destin les a à tout jamais coupées du monde extérieur par le biais d'une gigantesque avalanche. (...) pénétrer dans la forge d'Hilbongard. Il faut pour cela passer par la demeure des morts.*

Lalatía Varrían veut retrouver Brise-Grânes, un marteau enchanté.

Llaalam Drédil l'érudit de Cœurébène ne vous renseignera pas beaucoup au sujet de la demeure des morts et des ruines daédriques interdites. Par contre, Nalasa Sarothen (Cercle de la Nation Elfique dans le quartier Hlaalu à Vivec) vous donnera plus de précision plus de précision : elle vous dirige vers Anudnabia qui abriterait une grande forge.

Les ruines daédriques Anudnabia sont au sud est de Sadrith Mora. L'entrée se fait en passant par le tombeau ancestral d'Omarén sur une petite île au nord est des ruines. Brise-Grâne est dans un coffre en suspension dans la Forge d'Hilbongard.

Lalatía Varrían vous offre l'unique Anneau Broyeur d'Ennemis en récompense si votre talent Arme Contondante est inférieur à 40, et dans le cas contraire, vous recevrez l'unique Anneau Moulin à Ennemi ^^

*Brise-Grâne est un artéfact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 24 000 po.*