




LA GUILDE DES MAGES

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

Dernière mise à jour le 23 Janvier 2010

La Guilde des Mages est une organisation puissante dont les membres savent bien maîtriser la magie. De plus elle propose de nombreux services : vente de potion, d'objets enchantés, de parchemins, de sorts. C'est aussi à la Guilde des Mages qu'on peut créer un sort ou enchanter un objet.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- L'Origine de la Guilde des Mages 
- Galérion le Mystique 
- Charte de la Guilde des Mages 

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les grades

3 - Les quêtes ...

3.1 - à Balmora auprès d'Ajira

3.2 - à Balmora auprès de Ranis Athrys

3.3 - à Ald'Ruhn auprès d'Edwinna Elbert

3.4 - à Sadrith Mora auprès de Lézarde-à-l'ombre-des-arbres

3.5 - à Vivec auprès de Trébonius

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

Pour entrer dans la Guilde des Mages, il faut se rendre à Balmora : c'est Ranis Athrys qui s'occupe de l'inscription. Elle vous enverra ensuite auprès d'Ajira pour vos premières missions.

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 : Alchimie, Mysticisme, Illusion, Altération, Destruction, Enchantement

Les compétences majeures sont : Intelligence, Volonté

- Postulant : compétences à 30
- Apprenti : compétence à 30 et un des talents à 10
- Compagnon : compétences à 30 et un des talents à 20
- Invocateur : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Convocateur : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Magicien : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Sorcier : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Mage : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Maître mage : compétence à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Archimage : compétence à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

3 - LES QUÊTES

3.1 - BALMORA : LES QUÊTES D'AJIRA

3.1.1 - 4 espèces de champignons

Ajira vous demande quatre espèces de champignons de la région : de la Russule Phosphorescente, du Coprin Violet, de la Girofle Virulente et de l'Hydra Facia. Vous trouverez ces champignons autour de Seyda Nyhin, sur la Côte de la Mélancolie (la Girofle Virulente et l'Hydra Facia sur l'écorce des arbres et la Russule Phosphorescente et le Coprin Violet autour des arbres et des rochers)... donc le plus simple est de reprendre l'échassier des marais pour cette première quête ^^ ... Vous trouverez les 4 espèces de champignon autour du phare de Seyda Nyhin !

Ajira vous donne en échange des champignons, quatre potions de guérison à bas prix.

3.1.2 - La fausse gemme spirituelle

Ajira veut remplacer la "vraie" gemme qui se trouve dans le bureau de Galbedir par une fausse. Le bureau se trouve au premier étage de la guilde : il vous suffit de placer la fausse gemme et de voler la "vraie" (ainsi que les gemmes enchantées qui se trouvent sur le bureau !)... Mais soyez discret ^^

Ajira vous laissera toutes ces gemmes en récompense.

3.1.3 - 4 sortes de fleurs

Ajira vous demande quatre espèces de fleurs de la région : de la Kanet Dorée, de la Pétale de Fleur de Roche, de l'Anthère de Saule et de la Bruyère. Vous en trouverez ... partout : il y en a plein sur la route qui longe l'Odaï vers le Sud (après le pont de bois), au niveau des Champs de Kummus etc ...

Ajira vous donne en échange six potions de regain de magie à bas prix.

Cependant il existe une alternative qui usera moins vos pitits petons : acheter les fleurs chez le Prêtreur sur Gage !!! Il vous en vendra 3 et Ajira vous vendra la quatrième MDR.

3.1.4 - La jatte en céramique

Ajira a besoin d'une jatte en céramique (ou à la rigueur d'un pot en argile), elle vous donne 10 po pour aller en acheter une chez le marchand Ra Virr (qui coûte 8 po) mais il est toujours possible d'en voler une ^^

3.1.5 - Les rapports volés

Galbedir a volé les rapports d'Ajira sur les champignons 🍄 et les fleurs 🌸 ! Elle vous demande de les retrouver. Il vous faudra avoir une affinité d'au moins 70 avec Galbedir pour qu'elle avoue les avoir volés et cachés : l'un est au niveau des tonneaux et paniers au rez-de-chaussée de la guilde, l'autre est dans le dortoir au sous-sol sous l'armoire.

Ajira vous donne une potion de bouclier de feu de choix, de bouclier de froid de choix, de bouclier de foudre de choix et deux potions d'absorption de sorts de choix.

A partir de maintenant, Ajira vous demandera de revenir la voir quand vous aurez atteint le rang de Sorcier ... Elle aura à ce moment là des secrets à vous révéler :-)

3.1.6 - Le Bâton de Magnus

Son premier secret est l'existence du Bâton de Magnus. Il se trouve en possession d'une nécromancienne Dréveni Hlaren dans la caverne d'Assu, au nord du Mont Kand.

Le Bâton de Magnus est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.

3.1.7 - L'Anneau du Sorcier

Son second secret est l'existence de l'Anneau du Sorcier. Il est en possession de Vindamea Drethan un nécromancien nichant dans la caverne d'Ashirbadon, à l'est des ruines daédriques de Bal Fel.

L'Anneau du Sorcier est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 11 000 po.

3.2 - BALMORA : LES QUÊTES DE RANIS ATHRYS

3.2.1 - La cotisation de Manwe / Recruter ou tuer Ljarar Béréloth

Deux quêtes en une XD

Ranis réclame à Manwe sa cotisation à la guilde. Elle se trouve dans la caverne de Punabi (au nord de Marandus, sur la droite), juste à l'entrée. Il vous suffit d'avoir une affinité d'au moins 70 pour qu'elle accepte de payer sa cotisation qui s'élève à 2 000 po. Sinon, il vous est possible de la tuer, ou de payer pour elle ... Par contre, dans ma partie, lorsque j'ai voulu rendre la cotisation de Manwe à Ranis, elle ne m'a prélevé que 1 000 po sur les 2 000 XD

Ranis vous demande aussi de recruter Ljarar Béréloth. Il se trouve dans la caverne de Sulipund (au nord de Punabi sur la gauche), au premier étage. Là aussi, il vous suffit de le corrompre pour avoir une affinité d'au moins 70 pour qu'il accepte de s'engager dans la guilde. Il a été très sensible à mon ton admiratif :-)

Ranis vous donne deux potions de regain de magie de qualité en récompense.

Important : profitez-en pour voler le livre "Les Chroniques de Nchuleft" dans sa pièce en prévision d'une quête future !

3.2.2 - L'entraînement illégal

Lui-seul-est-là, un argonien du Cercle du Mur du Sud, propose un entraînement illégal dans la discipline de Guérison. Ranis veut qu'il arrête de pratiquer cet entraînement.

Vous avez plusieurs possibilités : le provoquer pour le tuer, le corrompre pour le persuader d'arrêter (minimum 70 d'affinité) ou passer un pacte avec lui qui consiste à faire croire à Ranis qu'il a accepté d'arrêter et en échange il proposera cet entraînement illégal en guérison moins cher ^^

3.2.3 - Une escorte pour Intermérel

Ranis a besoin des notes d'Intermérel, un érudit. Vous le trouverez à la Taverne des Huit-Plats de Balmora. Il acceptera de vous donner une copie des notes à condition que vous l'escortiez jusqu'à la Taverne de Michemin de Délagiad.

Ceci dit ... si vous avez la flemme de l'escorter jusqu'à Délagiad (c'est loin !), rien ne vous empêche de le tuer dans un coin tranquille pour récupérer ses notes :-D

3.2.4 - Tuer Tashpi Ashibael la nécromancienne

Ranis veut la mort de Tashpi Ashibael, une nécromancienne vivant à Maar Gan. En fait, Tashpi n'est pas une nécromancienne, mais Ranis veut sa mort car elle a refusé d'adhérer à la guilde des mages !

Il vous est donc possible de s'arranger avec elle en la laissant vivre et en faisant croire à Ranis qu'elle est morte.

Ranis vous donne en échange deux Parchemins de Quatrième Barrière et deux Parchemins de Salve Élémentaire Feu.

3.2.5 - Chasse à l'espion

Ranis vous demande d'enquêter au sujet d'un espion Telvanni qui se cacherait au sein de la guilde à Ald'Ruhn, à Sadrith Mora ou à Vivec.

Tout compte fait, vous le trouverez à Vivec : c'est Tiram Gadar. Pour en avoir la preuve, il vous suffit de parler à Trébonius pour qu'il vous donne une fausse lettre de recommandation d'Ocato au sujet de Tiram. Sur cette lettre Ocato est écrit "aucato" LOL

Ranis vous donne deux Parchemins d'Appel de Sainte Dorées et l'unique dague daédrique Buveuse d'Âmes en récompense.

3.3 - ALD'RUHN : LES QUÊTES D'EDWINNA ELBERT

3.3.1 - Les Chroniques de Nchuleft

Edwinna a besoin du livre intitulé "*Les Chroniques de Nchuleft*" 📖.

Si vous ne l'avez pas récupéré dans la caverne de Sulipond, vous pourrez l'acheter dans la boutique de Jobasha, un bouquiniste khajitt de Vivec (sa boutique 'Aux Livres Rares de Jobasha' se trouve dans le quartier étranger).

3.3.2 - La potion de Lézarde-à-l'ombre-des-arbres

Edwinna a besoin d'une potion de détection des créatures que doit lui préparer Lézarde-à-l'ombre-des-arbres. Lézarde se trouve à la guilde des mages de Sadrih Mora.

Edwinna vous donne une potion d'ombre de choix en récompense.

3.3.3 - Voler le Chimarvamidium

Edwinna a besoin d'un livre intitulé "*Le Chimarvamidium*" 📖 (à vos souhaits LOL) ; elle vous donne pour cette mission deux Parchemins pour ouvrir les serrures.

Vous trouverez le livre à la guilde des mages de Vivec, dans la chambre de Sirlonwe : dans un coffre fermé dans le réduit de la chambre.

3.3.4 - La hutte de Huleen

Edwinna vous demande d'enquêter au sujet d'un problème qu'il y aurait dans la hutte de Huleen, à Maar Gan.

La hutte est en dehors de la ville au sud est. Vous trouverez un galopin à l'intérieur : tuez le et récupérez la clé sur lui, elle ouvre une porte au sous sol. C'est Listien Birlès, l'apprenti de Huleen, qui faisait des essais d'invocation ... Le loooooozzer !!!

Edwinna vous donne deux Parchemins de cinquième Barrière pour avoir résolu le problème.

3.3.5 - Ramener le Chimarvamidium

Edwinna veut que le livre soit remis à sa place.

Elle vous donne une Amulette d'Intervention ALMSIVI et une Amulette d'Intervention Divine.

3.3.6 - Le tube dwemer d'Arknghthunch-Sturdumz

Edwinna a besoin d'un tube dwemer. Elle indique les ruines Arknghthunch-Sturdumz (l'horreur à écrire LOL) ou vous pourrez en trouver ... sauf si vous en possédez déjà un. Les ruines sont à l'ouest d'Ald Velothi, après le pont.

Si non il y en a un à Arknghthand, les ruines près de Balmora (début de la quête principale) : entrez dans la ruine, descendez sur les pierres, engouffrez vous sur la droite, descendez les escaliers, entrez dans la Cellule de la Main Creuse et ... fouillez LOL

3.3.7 - Le rapport d'excavation

Eldwinna n'a pas reçu le rapport d'excavation de Sênilius Cadiusus de la mine de Nchuleftingth. La mine est au nord ouest du Mont Kand.

Là-bas, Sênilius s'inquiète pour Anes Vendu qui doit avoir le rapport sur lui. Vous trouverez son corps dans un passage secret que vous révélez en actionnant des manivelles.

Important : profitez en pour récupérer le livre intitulé "Les Jardins suspendus" ^^

Attention cette quête peut démarrer d'une autre manière : en parlant à Hasphat Antabolis (Guilde des Guerriers). Le lien "langue des Dwemers" apparaît dans sa boîte de dialogue après que vous lui avez ramené le Cube Dwemer. Il vous donne alors une note de recommandation à donner à Sênilius.

3.3.8 - Les plans du scarabée de Mzuleft

Eldwinna a besoin des plans du scarabée des ruines dwemer de Mzulet. Les ruines sont au sud de Dagon Fel.

Important : n'oubliez pas de récupérer le livre intitulé "L'Œuf du Temps" dans la pièce d'à côté ^^

3.3.9 - Béthamez

Eldwinna réclame d'autres plans dwemers : ceux des ruines de Béthamez. Les ruines ont été mises à jour dans la mine d'œuf de Gnisis.

Si vous ne vous êtes pas enrôlé dans la Légion, vous ne pourrez pas entrer dans la mine. Mais vous trouverez une autre entrée, à l'est de la ville, près de la rivière :-)

Cependant il existe un moyen encore plus simple pour entrer : il suffit de ramasser la pioche de mineur près de l'entrée ! Ainsi le garde vous laissera entrer sans problème ^^

Important : Et là encore n'oubliez pas le livre intitulé "Métaphysique Divine" ^^

Si vous interrogez les gens au sujet des dernières rumeurs, on vous expliquera qu'Eldwinna a besoin d'artefacts dwemers pour terminer la fabrication de ses propres centurions dwemers ... Si Trébonius savait ça !

3.4 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE LÉZARDE A L'OMBRE DES ARBRES

3.4.1 - Une escorte pour Tenyemínwe

Lézarde vous explique que Tenyemínwe, une aldmer se trouvant au Cercle de Muriel la Fripouille, a besoin d'être escorté jusqu'aux quais de Sadrith Mora (jusqu'au bateau l'Elfe des Mers).

Tenyemínwe vous offre deux parchemins en récompense, l'un appel d'astronach de feu et l'autre appel d'astronach de givre.

3.4.2 - Les Vampires de Vvardenfell vol2

Lézarde a besoin d'un livre intitulé "Les Vampires de Vvardenfell Vol2" 📖. Vous le trouverez à la boutique *Aux Livres rares de Jobasha*, dans le quartier étranger de Vivec.

3.4.3 - Rencontre avec une Sage femme Cendrais

Lézarde désire rencontrer une Sage Femme Cendrais : elle vous demande de parler à la Sage femme du Camp des Ahemmusas qui se trouve au nord de Tel Mora (ou de Vos). La Sage Femme refuse d'aller à Sadrith Mora mais elle accepte d'envoyer son apprentie Minabí.

Minabí se trouve dans le tombeau des Favelis ; elle accepte de rencontrer Lézarde à condition que vous tuiez le fantôme de Kanit Ashurnisammis.

Ensuite, il vous faut retourner voir la Sage Femme et lui dire la vérité (à savoir que vous avez aidé Minabi à tuer le fantôme) pour qu'elle accepte à son tour que son apprentie parte à Sadrith Mora.

3.4.4 - Le nécromancien

Lézarde veut la mort de Télura Ulver, une nécromancienne se cachant à Shall, une caverne sur l'île au nord Hla Oad.

A partir de ce moment là, il vous est possible de terminer toutes les quêtes données plus haut. Quant à Lézarde, elle ne vous donnera rien tant que vous ne serez pas promu au rang de Mage. Lorsque vous aurez les conditions requises pour passer au rang de Mage, Lézarde vous demandera de posséder un Bâton de Mage : soit vous lui achetez (5 000 po tout de même !), soit vous allez en voler un à Anirne, une nécromancienne qui se cache à Sudh, sur l'île de Shéogorath.

3.4.5 - Une âme de goule des cendres

Lézarde a besoin d'une gemme contenant une âme de goule. Elle vous donne pour la quête deux Parchemins de Capture d'Âmes et deux puissantes gemmes spirituelles. Elle vous conseille d'aller dans la caverne de Yakín (au nord ouest de Tel Aruhn), mais vous en trouverez aussi derrière la Porte des Âmes, dans les Monts Écarlates.

3.4.6 - Les carnets de Galur Ríthari

Lézarde a besoin du livre "Papier privés de Galur Ríthari" 📖. On les trouve dans la bibliothèque secrète du Palais de la Justice à Vivec : l'entrée de la bibliothèque est une trappe cachée sous un tapis dans le Bureau de la Garde (attention la serrure est piégée et y a plein de monde lol).

Elle vous offre l'Amulette du Putois en récompense qui est une simple amulette ... sans enchantement.

Ce livre explique comment il est possible de se soigner du vampirisme si on a été atteint. D'ailleurs, quand on le lit, cela déclenche la quête "Se guérir du vampirisme".

3.4.7 - L'archimage

Attention avant de commencer cette quête, il vaut mieux faire celles que proposent Trébonius, l'archimage de la guilde, à Vivec ^^

D'autre part, il faut avoir les conditions requises pour devenir Archimage pour que cette quête s'enclenche ^^

Lézarde vous remet une lettre de recommandation d'Ocato à donner à Trébonius afin qu'il vous cède sa place en tant qu'archimage !

Ainsi, si votre jeu est à jour, vous n'avez pas à provoquer en duel Trébonius !

3.5 - VIVEC : LES QUÊTES DE TRÉBONIUS

Les quêtes données par Trébonius ne sont pas du tout obligatoires, c'est juste pour le fun ^^

Si vous parlez à Trébonius avant de lui remettre la recommandation et qu'il vous défie en duel : ne le tuez pas (sinon vous ne pourrez jamais lui remettre de lettre) et reprenez une sauvegarde antérieure. Cependant si votre jeu est à jour avec les derniers patchs correctifs, vous ne devez pas avoir ce bug.

3.5.1 - Le mystère des nains

Trébonius vous demande d'enquêter sur la disparition des nains ... et sans plus d'explication ! En insistant un peu sur la mission, il vous suggère d'en parler à Edwinna. Mais elle ne peut rien faire pour vous et vous suggère d'en parler à Hasphat. Hasphat pense d'un Érudite Telvanni vous aiderait.

Les trois livres intitulés "Les Jardins Suspendus" 📖, "L'Œuf du Temps" 📖 et "Métaphysique Divine" 📖 expliquent cette disparition ... mais il vous est impossible de les lire :-/

Malgré le fait que cette quête paraisse impossible à réaliser, il y a bel et bien un ... que dis-je DEUX moyens :-)

Dans la quête principale, vous rencontrerez le dernier des Dwemers vivant Yagrum Bagram ! Voici sa théorie au sujet de la disparition des naïns :

Le seigneur Kagrénac, premier artisan et philosophe de son temps en matière de magie, conçut des outils destinés à transcender les frontières de la mortalité. Mais des penseurs qui avaient étudié ses formules affirmaient que les effets secondaires étaient imprévisibles et potentiellement catastrophiques. Je pense que Kagrénac a réussi mais que tous les miens, désormais immortels, se sont retrouvés emportés dans un Royaume extérieur à moins que son expérience n'ait échoué et qu'il ait éradiqué notre race.

Je crois pouvoir vous expliquer à l'aide de "Métaphysique divine". Les Dwemers étaient loin d'être d'accord à ce sujet. Kagrénac et ses défenseurs, dont Bthuand Mzahnch, pensaient pouvoir améliorer notre race, tandis que les autres jugeaient le risque trop grand. Peut-être la guerre contre Nérévar et les Dunmers a-t-elle incité Kagrénac à lancer son expérience sans précaution. Et même si ce livre affirme qu'elle était sans danger, la disparition de ma race laisse supposer le contraire.

La seconde manière de résoudre cette quête est de parler à Baladas Demnevanni. En effet, vous entendrez parler de ce Mage Telvanni si vous avez décidé de rejoindre cette Grande Maison. Voici sa théorie :

Oui, je peux désormais traduire ces livres. "L'Oeuf du Temps", écrit par Bthuand Mzahnch, réfute de manière convaincante une théorie très répandue au temps de Nérévar. À l'époque, de nombreux Dwemers pensaient qu'utiliser le pouvoir du Cœur de Lorkhan représentait un risque injustifiable. Le second livre, "Métaphysique divine", explique comment les Dwemers ont essayé de créer un nouveau dieu, Anumidium, à l'aide des outils de Kagrénac et des battements sacrés du Cœur de Lorkhan.

Comme les Dwemers n'ont laissé derrière eux ni squelettes ni signes de conflit, je pense que des rituels d'anti-crétion accomplis plusieurs générations durant ont fini par les faire disparaître du Mundus, et ce en un clin d'œil. Ils se sont volatilisés derrière les mathématiques, les couleurs et le principe actif même. Le fait qu'ils aient disparu au cours du conflit qui les opposait à Nérévar et aux Tribuns n'est que pure coïncidence.

Pour les Dwemers, il était impensable que l'esprit puisse être un composé synthétique situé plus bas que le divin de trois ou quatre degrés sur l'échelle de la création. Au cours de l'ère Première, ils ont étudié la mort des Os de la Terre, appelés désormais lois de la nature, disséquant ainsi le processus par lequel le sacré s'est incarné dans le profane. Selon moi, leurs artisans ont mis au point une technique permettant d'obtenir l'effet inverse, la création du sacré à partir de la mort du profane.

Et là, je peux vous assurer que Trébonius est écoeuré que vous ayez réussi XD il fait son intéressant au sujet des livres, mais il n'y comprend que dalle MDR

Il vous dit qu'il aura bien une autre mission pour vous ... mais il faudra revenir le voir quand *les troubles actuels seront derrière nous ...*

3.5.2 - Tuer tous les consielliers Telvannis

Cette quête ne s'enclenche que lorsque vous avez terminé la quête principale !

Trébonius vous demande de tuer ... tous les dirigeants Telvannis !!! Une seule solution : les provoquer puis les tuer.

Il vous donnera son Bâton et son Amulette de Nécromancien en récompense et ce sont des objets uniques :-)