

QUÊTES SECONDAIRES A WARDENFELL

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

Dernière mise à jour le 29 Octobre 2009

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orange* les artefacts ^^

Je vous conseille vivement de lire les conseils (haha), les secrets et surtout les dernières rumeurs auprès des PNJs : ils vous guideront vers tout plein de choses intéressantes ^^

(LONG) SOMMAIRE (LOL)

- 1 - Les quêtes aux alentours d'Ald'Ruhn
 - Iénas Sarandas
 - L'insupportable Viatrix
 - Falanu et Drérel Indaren
 - Le barbare paralysé - *La Calotte Glacière*
 - Le chargement de tunique
 - Un étrange individu chez Gíndrala Hléran
 - *Moissonneuse de Bthuangth*
- 2 - La quête aux alentours d'Ald Vélothí
 - Enlevée par une secte
- 3 - Les quêtes aux alentours des Ruines Daédriques de Bal Fell
 - *Les Bottes des Sept Lieues*
- 5 - Les quêtes aux alentours de Balmora
 - Larrius Varro raconte une histoire - *L'Anneau de Mimétisme*
 - Les Champs de Kummu
 - Le mort et la pipe de Skouma
 - Je ne suis pas une nécromancienne !
 - La caverne Vassír Didanat
 - L'oreiller très confortable
- 5 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Bérendas
 - Hannat Zaínsubani - *Croc d'Haynekhtnamet*
 - La livraison d'arme
- 6 - Les quêtes aux alentours de Caldéra
 - Retrouver *Tranche-Nuées*
 - Quelques faveurs pour les orques
 - Démégie et *les Bottes de Rapidité*
 - Les bijoux d'Aéta Brise-Vagues
 - Throknolf le Doltron
- 7 - Les quêtes aux alentours du Camp des Ahemmusas
 - Les peaux volées de Gíríth
 - Le rêve du guar blanc
- 8 - Les quêtes aux alentours du Camp des Erabenímsuns
 - Les peaux volées de Marsus Tullíus
 - L'esclave en fuite
 - *Le Casque du Ver Sanguinaire*
- 9 - Les quêtes aux alentours du Camp des Urshílakus :
 - Kuraplí cherche à faire justice - *La lance spirituelle d'Aíran-Ahe*
 - *Le bouclier Protecteur d'Éleídon*
- 10 - Les quêtes aux alentours du Camp des Zaínabs :
 - *L'Arc des Ombres*

- 11 - Les quêtes aux alentours de Cœurébène :
- La livraison de Drédil
 - La liste de client
 - *L'Armure en Os de Dragon*
 - *Le Bandeau noir d'Élvul*
- 12 - Les quêtes aux alentours de Dagon Fel :
- *L'Anneau de Rhynastre*
 - Kírgínía
- 13 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Falensarano :
- *Le Bâton d'Hasekodi*
- 14 - Les quêtes aux alentours de Gnísís :
- L'anneau de la dame - *L'Amulette des Ombres*
 - Hentus a besoin d'un pantalon
 - Le désaxé et le poisson carnassier
 - *L'anneau de Denstagmer*
 - Le sorcier triste
- 15 - Les quêtes aux alentours d'Hla Oad :
- Éjol le hors-la-loi
 - La beauté intérieure de Rabinna
- 16 - La quête aux alentours d'Hlomaren :
- *Forge des Tempêtes*
- 17 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Indoranyon :
- *Faiseuse de veuves*
- 18 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Kogorhun :
- *Le bouclier d'Ombres*
- 19 - Les quêtes aux alentours de Maar Gan :
- Un pèlerin pour la caverne de Koal
 - Tiléna Thalor
- 20 - Les quêtes aux alentours de Délagiad :
- La belle et le bandit
 - La jatte en argent
 - Ahnassi, une amie fidèle
 - Nels Llendo
 - *La ceinture de Coup de Pouce*
- 21 - Les quêtes à la Porte des Âmes
- *Le Bouclier d'Auriel*
 - *L'Amulette d'Usheeja*
- 22 - Les quêtes aux alentours de Sadríth Mora :
- Le fantôme de l'Auberge du Passage
- 23 - Les quêtes aux alentours de Seyda Nihyn :
- *L'anneau de Fargoth*
 - La cachette de Fargoth
 - Mort d'un collecteur de taxe
 - Voduníus Nuccíus
 - Tarhiel
 - *L'Anneau du Mentor*

- 24 - Les quêtes aux alentours de Suran :
- Le chasseur de primes ivrogne
 - L'évasion de Tul
 - Erudits et Kagoutis
 - Umbra - *L'Épée des Ombres*
- 25 - La quête aux alentours de Tel Aruhn :
- *L'arc Coup au But de Sanguyin*
 - *Le marteau de Bannissement*
- 26 - La quête aux alentours de Tel Branora :
- Une prime pour Trérayna Dalen
- 27 - Les quêtes aux alentours de Tel Fyr :
- L'Amulette de Sanctuaire Daédrique - *La Lame du Croissant*
 - *Châtiment*
 - *Volendrung*
 - *La cuirasse en Peau du Sauveur*
 - L'amulette du père - *L'épée d'Agustas*
- 28 - Les quêtes aux alentours de Tel Vos :
- Mission commerciale auprès des Zaïnabs - *L'Amulette de Lévitation*
- 28 - Les quêtes aux alentours de Vivec :
- Les trésors cachés
 - À l'extérieur de Vivec : Un homme et son guar
 - À l'extérieur de Vivec : Une escorte jusqu'à Molag Mar
 - À l'extérieur de Vivec : Le marchand en colère
 - Dans le Quartier Étranger : Un ami dans le besoin
 - Dans le Quartier Étranger : Calmonie à l'encontre d'une apothicaire
 - Dans le Quartier Étranger : Le mauvais acteur
 - Dans le Quartier Étranger : Les Larmes de Roland
 - Dans le Quartier Rédoran : L'os dwemer
 - Dans le Quartier Telvanni : *Baiser de Tempêtes*
 - Dans le Quartier Telvanni : Les rats de l'enchanteur
 - Dans le Quartier Hlaalu : Pour l'amour d'un Bosmer
 - Dans l'Arène : La quête de Méphala - *L'Anneau de Khajiit*
 - Dans le Palais de Justice : Meurtres étranges à Vivec - *La ceinture de l'Armure de Dieu*
 - Dans le Palais de Justice : Tarer Branym
 - Dans le Canton Sainte Delyn : Le chargement de chaux
 - Dans le Canton Sainte Delyn : Le fils invisible
 - Dans le Canton Saint Olms : La liste de prix
 - Dans le Canton Saint Olms : La triste vie de Danar Uvélas

1 - ALD'RHUN

Iénas Sarandas

D'après les rumeurs qui circulent à Ald'Rhun, il paraît que Iénas Sarandas a des problèmes d'argent mais ... ça ne se voit pas du tout ! Il est toujours vêtu avec le meilleur goût ! Et il paraît qu'il est esclave de l'alcool ... Il n'y a plus qu'à aller le voir ^^

Cinq marchands de Ald'Rhun recherchent Iénas Sarandas :

- Daynès Rédothrill, le prêteur sur gage, lui réclame un Anneau en ébonite brute et un autre en cristal de verre brut (ou 150 po, la moitié de la valeur des anneaux).
- Tiras Sadus, le quincaillier, lui réclame une Ceinture en peau de braillard des falaises (ou 50 po).
- Bévène Réleth, la tailleur, lui réclame une Amulette de jade de feu (ou 50 po).
- Bivale Ténéran, le tailleur, lui réclame une Chemise de brocard et un Pantalon de soie (ou 50 po).
- Lléther Vari, l'enchanteur, lui réclame des chaussures enchantées (ou 120 po).

Iénas Sarandas est chez lui. Il vous suffit de lui offrir un verre de cognac pour qu'il accepte de tout redonner (ou de lui faire une belle morale en lui citant les Sermons de Saryoni ^^). La seule récompense est d'avoir une bonne affinité avec les cinq marchands.

L'insupportable Viatrix

Vous rencontrerez Viatrix Pétília à l'entrée de Ald'Ruhn, sur la route. Elle a besoin d'une escorte jusqu'au Sanctuaire de la Fierté derrière la Porte des Ames. En récompense, elle ne donne que 100 po.

Elle marche à 2 km/h ... C'est long ... mais c'est looonnnzzzzZZZZzzzzzzzzzz

Falanu et Drélen Indaren

Falanu Indaren est tout près de l'entrée de la ville (vers l'ouest). Elle vous explique qu'elle et son mari se sont fait attaquer par une bande de chien de nix. Son mari s'est enfuit : elle vous demande de le retrouver. Il est plus loin vers l'ouest derrière des rochers. Ils vous offrent le livre intitulé "Danse du Feu, chp2" 📖 qui vous donnera 1 point en Parade en récompense.

Cette quête peut se réaliser dans l'autre sens, en parlant à Drélen ^^

Le barbare paralysé - La Çalotte Glacière

Hisin Verme-Illion traîne dans la direction de l'ouest d'Ald'Ruhn. Il a été paralysé par une sorcière : il suffit de le soigner avec un sort ou une potion. Il vous offre sa Çalotte Glacière en récompense ^^

Le chargement de tunique

Rasha, un marchand argonien, se trouve à l'est de la ferme de Drulène Falen (soit à l'ouest d'Ald'Ruhn derrière la chaîne de montagne) (entre les deux quoi LOL). Il vous demande de livrer de sa part 5 tuniques d'un goût exquis à Bivale Ténéran à Ald'Ruhn ... Attention car il vous demande même de prêter serment devant Zénithar !!! Il vous offrira une ceinture de volonté de fer en récompense.

Attention car Rasha va vous apposer la Marque de Zénithar ... et il vous sera impossible de parler à d'autres marchands que Bivale !!! Il vous faut donc terminer cette quête pour que cette marque disparaisse ...

Un étrange individu chez Gíndrala Hléran

Gíndrala Hléran se promène en ville. Si vous lui parlez, elle vous explique qu'elle n'ose plus rentrer chez elle : un individu étrange s'est installé dans sa maison et refuse de partir. Elle en a peur et vous demande de lui demander de partir (elle vous donne la clé de sa maison). En fait c'est un Rêveur qui s'est installé et bien évidemment, impossible de le raisonner pour qu'il parte alors ... l'unique solution est de le provoquer et de le tuer :-). Gíndrala n'aura rien d'autre à vous offrir que ses remerciements ^^

Moissonneuse de Bthuangth

Cette haldebarde dwemer est cachée derrière le lit de Dandéra Sélaro, le forgeron d'Ald'Ruhn.

2 - ALD VELOTHI

Enlevée par une secte

Malexa est prisonnière dans les ruines daédriques d'Ashalmawia, à l'est d'Ald Vélothi. Elle vous demande de retrouver son mari Sason. Il est près du tombeau ancestral des Alen. Sason vous offre 200 po en remerciement.

Cette quête peut aussi se faire à l'envers en parlant à Sason en premier ^^

3 - BAL FELL

Les bottes de Sept Lîeues

Vous trouverez cette paire de botte dans les Ruines Daédriques de Bal Fell :-)

Les Bottes de Sept Lîeues est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.

4 - BALMORA

Larrius Varro raconte une histoire - L'Anneau de Mîmétisme

Si vous interrogez les habitants de Balmora, beaucoup d'entre eux vous parleront de Larrius Varro qui se bat contre la corruption et la Çamonna tong. Alors allez lui donc lui parler ^^

Larrius Varro, commandant de la Légion de Fort Phalène, veut mettre fin à la corruption. Il vous explique que le Magistrat de Balmora est payé par la Camonna Tong. Il n'en sait pas plus sur les membres de la Camonna Tong responsables de cette corruption.

Il vous demande donc de tuer les cinq membres de la Camonna Tong : Vadusa Sathryon, l'éclaireur, Marasa Aren, le préteur sur gage, Madrale Thirith, le voleur, Sovor Trandel, l'érudit et Thanélen Vélas, le forgeron (lui est déjà responsable d'un meurtre : voir les quête de la Grande Maison Hlaalu). Vous les trouverez tous au Cercle du Club du Conseil. Il vous faudra les provoquer avec un ton sarcastique pour qu'ils vous attaquent en premier. La récompense est un Anneau de Mimétisme et le livre intitulé "La Reine-Louve Völl" qui vous donnera 1 point en Eloquence.

L'Anneau de Mimétisme est un des artefacts uniques du jeu !

Les rumeurs changeront quand vous aurez fini la quête : on vous parlera que tous les membres de la Camonna Tong ont été assassinés au Club du Conseil ! Vous ne seriez pas impliqué dans ce massacre par hasard ?? ... LOL

Les Champs de Kummu

Vous rencontrerez Névrassa Dralor assez loin de Balmora ... Pour la trouver, allez jusqu'à la Mine d'œuf de Shulk, traversez la rivière et continuez sur le chemin vers le sud. Névrassa Dralor vous attend sur le bord du chemin et vous demande de l'escorter ... jusqu'aux Champs de Kummu, c'est loin !!! Elle vous offre 150 po de récompense.

Je vous conseille de l'escorter en continuant sur la route vers Pelagiad plutôt que de remonter sur Balmora. Cela vous évitera de traverser la Foyada Mamaea et d'y rencontrer ces fichus Braillards XD

Le mort et la pipe de Skouma

Lui-Seul-Est-Là, un argonien qui traîne au Mur du Sud, vous parle de Tsiya : elle est plutôt nerveuse en ce moment ... son fournisseur de sucrerie a du retard ! Cette rumeur vous incite donc à lui rendre visite ^^ et effectivement, elle est inquiète de ce qui a pu arriver à son ami Ernil Omoran ... Bon ben y a plus qu'à le trouver le bougre !

Sur la route en direction de Caldéra (au nord de Balmora donc ^^), après le pont et à gauche au niveau de la bifurcation, vous trouverez le cadavre d'Ernil Omoran. Il a sur lui une lettre adressée à Tsiya et une pipe de Skouma. Tsiya est chez elle à Balmora (elle s'est enfermée, il faut donc forcer la serrure de niveau 50). Elle est contente que vous lui apportiez sa pipe et vous donne 50 po et 10 Sucres de Lune.

Je ne suis pas une nécromancienne !

Sharn gra-Muzgob, de la Guilde des Mages de Balmora, vous parle de nécromancie mais vous affirme bien qu'elle ne pratique pas la magie noire !! Tiens tiens ... ben voyons et alors pourquoi vous en parle-t-elle alors ??

A partir de ce moment c'est THE CHALLENGE : à vous d'ouvrir en toute discrétion le coffre à côté d'elle pour y récupérer son livre personnel "Les légions des morts". Voici comment j'ai procédé : d'abord je me suis mise derrière Sharn afin qu'elle se retourne puis je me suis mise derrière elle près de son coffre. J'ai du recharger ma partie 50 fois avant d'y arriver XD

Elle finit par avouer et accepte de vous enseigner un sort d'appel de fantôme ancestral ou de serviteur ancestral, à vous de choisir :-)

La caverne Vassir Didanat

La caverne est presque en face de la mine d'œuf de Shulk, de l'autre côté de l'Odaï : c'est en fait une mine d'ébonite désaffectée. Il vous suffit d'aller la visiter (et pourtant, il n'y a rien à récupérer) puis d'aller voir au choix :

- Dram Béro (Manoir Hanté sur la Place du Quartier Saint Olms à Vivec) qui vous offrira une arme daédrique que vous choisirez !
- Névèla Ulès (Manoir Ulès près de Suran) mais elle ne vous offrira AUCUNE récompense ...
- Vélenda Omani (Manoir Omani à l'est de Vivec) qui vous donnera 2 000 malheureuses petites po lol.

L'oreiller très confortable

Au Nord de Vas, dans la région de Shéogorath, vous trouverez une épave abandonnée. Dans la cabine, il y a une facture sur la table au nom de Drarayne Thélas. Si vous lui apportez, elle sera attristée que son chargement d'oreiller ait été perdu ... mais vous donnera tout de même son oreiller très confortable ! Grâce à lui, vous serez super reposé LOL

5 - BERENDAS

Hannat Zaïnsubani - Croc d'Haynekhtnamet

Hannat Zaïnsubani est prisonnier dans la caverne Mamaea, à l'est de Bérendas. En l'escortant vers la sortie, il vous dit d'aller voir son père Hassour Zaïnsubani à l'auberge d'Ald Skar à Ald'Ruhn. Hassour vous offrira un Anneau de Chance, une Épée de Netch Impériale et cinq morceaux d'ébonite brute en récompense.

Dans la grotte vous récupérez le Croc d'Haynekhtnamet, un des artefacts uniques du jeu qui peut être vendu au Musée des Objets de Longsanglot pour 16 000 po ^^

La livraison d'arme

Lucan Ostorius est sur la route juste à l'ouest des ruines daédriques Dushariran (entre Mamaea et les ruines). Il vous demande de livrer des armes à Yak gro-Shandar (un bâton en acier, une hache de guerre en argent, une épée courte en acier et une dague de feu en argent). Yak gro-Shandar est à la Marmite du Rat à Ald'Rhun : il vous donne 100 po de récompense.

6 - CALDERA

Retrouver Tranche-Nuées

Sur la route en direction de la Mine de Caldéra, vous croiserez Hlormar Vin-Sis, un homme nu (dommage que j'ai mis le mod caleçon MDR !) qui vous affirme avoir été dévalisé par une sorcière : elle lui aurait pris ses vêtements mais surtout sa hache Tranche-Nuées. Pour retrouver Sosia Caristiana, la sorcière, suivez la route vers le nord. Évidemment, elle vous expliquera avoir dépouillé Hlormar Vin-Sis uniquement pour se protéger de lui ... Elle lui fait une proposition : elle lui rendra sa hache dans 3 jours à la Guilde des Mages de Caldéra ... Mouais ...

Qui croire ?

Vous avez donc le choix entre croire Hlormar Vin-Sis, l'aider à tuer la sorcière (vous recevrez alors en récompense deux points de force), ou croire Sosia Caristiana et l'aider à tuer Hlormar Vin-Sis (vous récupérez alors tout l'équipement dont la Hache Tranche-Nuées) ...

Bien sûr vous êtes des joueurs aguerris et vous avez déjà tout compris : vous aiderez en premier le Nordique pour recevoir les 2 points en Force puis vous le provoquerez pour récupérer sa hache XD

Quelques faveurs pour les Orcs

Sur la route vers Gnaar Mok, derrière un rocher sur la droite, vous rencontrerez Bugrol gro-Bagul (difficile à trouver, du pur hasard !). Cet orc serait recherché par *les gros bras* et il vous donne une note 📄 à remettre à son amie Bashuk gra-Bat, qui habite Caldéra. Elle vous donne à son tour une note 📄 à remettre à Bugro gro-Bagul. La récompense est un diamant. En gros, vous jouez au facteur XD

Démégie et les Bottes de Rapidité

Démégie est sur la route allant de Caldéra vers Gnaar Mok. Elle a besoin d'une escorte jusqu'à Gnaar Mok. Elle vous donne en récompense ses Bottes de Vitesse (si elle meurt en route, ça n'est apparemment pas un souci vu que sa tête est mise à prix pour contrebande).

Les Bottes de Vitesse sont une pièce d'armure unique qui pourront être vendues au Musée des Objets à Longsanglot pour 250 po.

Les bijoux d'Aëta Brise-Vagues

Aëta Brise-Vagues est aux abords de Caldéra à l'est (derrière le muret). Elle affirme qu'un certain Dro'Zhirr lui aurait volé ses bijoux de famille. Dro'Zhirr se cache dans la caverne de Shushisti (à l'est de Caldéra derrière la chaîne de montagne). Vous avez la possibilité de faire un marché avec lui : il vous rend les bijoux et en échange, vous partagez la prime avec lui ... mais rien ne vous interdit de tout garder pour vous LOL (ou de lui donner la moitié puis de le tuer ^^)

Throknolf le Poltron

Ça n'est pas une quête mais juste une rumeur. Keel-Ranius, un argonien se promenant dans la ville, vous parle de cet idiot de Throknolf le Poltron qui se vante de son fabuleux butin caché dans sa grotte ... Pour info, il se terre à Kudanat, une caverne au nord ouest des mines de Caldéra ^^ (mais bonjour le contenu du coffre ...)

7 - CAMP DES AHEMMUSAS

Les peaux volées de Girith

Athanden Girith est sur la route au sud est du Camp des Ahemmusas. Il vous demande de récupérer ses peaux de guar qui lui ont été volées par deux Cendrais. Vous apprenez que les Cendrais, Emul-Ran et Ilabael, se trouvent au sud est du Camp des Ahemmusas le long de l'eau. Pour la récompense Athanden Girith vous envoie voir son amie Berwen, marchande à Tel Mora. Elle vous offre trois Potions de Santé standard et un Anneau de Main Cornue.

Le rêve du guar blanc

Urshamusa Rapli se promène dans le camp : elle veut retrouver un guar blanc. D'après elle, il se trouverait "sur une piste en fourche, où les rochers poussent hors de la terre comme les doigts de la main". Il vous suffit de suivre la route en direction du sud ouest : le guar blanc se cache derrière des pics rocheux (en forme de doigt). Lorsque vous vous approchez de lui, il s'éloignera vers l'ouest derrière les collines : il faut le suivre (si vous voulez le tuer pour capturer son âme, l'objet enchanté aura une charge de 50). On tombe alors sur le cadavre Ashamanu (tombe <-> cadavre ... HAHAHHA ... non ? désolée). Ramenez son Amulette à Urshamusa Rapli qui vous offre le Bouclier de l'Indomptable en récompense.

Cette quête fait plus ou moins partie de la quête principale. En effet, vous pouvez la faire bien avant de commencer la quête "nérevarine des Ahemussas". Si vous ne l'avez pas faite, vous serez obligé de la faire à ce moment là.

8 - CAMP DES ERABENIMSUNS

Les peaux volées de Marsus Tullius

Marsus Tullius est au nord ouest du camp. Il a été dévalisé : on lui a volé son stock de peau de guar. Les voleurs sont au Camp : Tinti et Hairan. On peut récupérer les peaux en corrompant Hairan. La récompense de 200 po est donnée par le père de Marsus Tullius : c'est Stentus Tullius qui se promène dans Tel Aruhn.

L'esclave en fuite

Vous rencontrerez Rija, un argonien esclave à l'ouest du Camp Cendrais des Erabenimsuns. Il est en fuite et vous demande de le conduire auprès d'Im Kalaya, à la Délégation Argonienne de Coeurébène, qui vous offre une Ceinture Sanglante en récompense.

Le trajet est long mais vous pouvez emprunter les échassiers ou les bateaux ^^

Le Casque du Ver Sanguinaire

Vous trouverez ce casque dans le Tombeau Ancstral des Marens, à l'ouest du camp. Il va falloir tuer Batou le Dingue pour le récupérer ; vous aurez alors un message du style "le fil de la prophétie a été rompu, veuillez recharger une partie pour continuer, ceci cela" ... Soit c'est un bug, soit j'ai pas tout exploré dans ma quête principale mais je n'ai jamais entendu parler de lui !!! Et puis si vous avez fini Morrowind, vous pouvez ignorer cet avertissement !

Le casque est une pièce d'armure unique du jeu et peut être vendu 17 000 po au Musée des Objets de Longsanglot.

9 - CAMP DES URSHILAKUS

Kurapli cherche à faire justice - La lance spirituelle d'Aïran-Ahe

Kurapli est une marchande dans le Camp des Urshilakus. Elle vous demande de venger la mort de son mari en tuant Zallay Subaddamael. Ce traître se cache dans le Camp des Aharasaplits, sur l'île de Shéogorad. Kurapli vous offrira l'unique lance spirituelle d'Aïran-Ahe en récompense.

Le bouclier Protecteur d'Eleidon

On trouve le bouclier dans la caverne Ibar-Dad à l'ouest des Ruines Daédriques Assurnabitchipi.

Ce bouclier est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

10 - CAMP DES ZAINABS

L'Arc des Ombres

On trouve l'Arc des Ombres dans le Tombeau Ancstral des Venim, au nord du camp des Zaïnabs.

Cet arc est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 21 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

11 - COEURÉBÈNE

La livraison de Drédil

Llaalam Drédil est dans la Salle du grand Conseil à Coeurébène, à l'étage (à côté du Duc). Il vous demande de remettre une lettre 📧 à un Khajitt, J'Zhirr, au Bureaux de la Compagnie de l'Empire Oriental. En échange, D'Zhirr donne une lettre 📧 à remettre à Llaalam Drédil. La récompense est de 75 po...

La liste de client

Bolrín est dans le Bureau de la Compagnie Orientale. Il vous demande de lui ramener la liste de clients de Audénian Valius. Cet enchanteur Telvanni est dans le Quartier Telvanni de Vivec (gare au Dévoreur et aux Rats LOL). Bolrín vous récompensera de 700 po ^^

En plus Audénian Valius vous demandera de le débarrasser des Rats dans sa chambre, ça tombe bien :-)

L'Armure en Os de Dragon

La grotte de Mudan est située sur une petite île au sud de Cœurébène, l'entrée étant sous l'eau un petit sort ou une petite potion de respiration aquatique n'est pas de trop ^^ . Au fond de la grotte, on trouve l'entrée d'un avant poste perdu dwemer. Dans la tour de droite, on trouve le cadavre de Peke Utchoo, un chasseur de trésor qui a mal fini lol ; il a sur lui une clé dwemer qui permet d'ouvrir la porte du donjon central. Dans le donjon, un gardien à vapeur vous attend méchamment : lui aussi il possède la clé qui permet d'ouvrir l'armoire ! Et vous récupérez la Cuirasse en Os du Dragon !

Cette cuirasse est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

Bandeau noir d'Elvul

Cet unique gant gauche ostentatoire est placé dans une commode à la Commission Impériale de Cœurébène.

12 - DAGON FEL

L'Anneau de Phynastre

L'Anneau de Phynastre se trouve dans le Tombeau Ancestral des Sénim, à l'est de Dagon Fel. A ce propos, la sépulture de Pop Je est assez jolie ; on y récupère aussi un os et l'amulette de Pop Je.

L'anneau de Phynastre est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 9 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

Kirginia

Ce n'est pas une quête mais une rumeur. Vous apprendrez que Kirginia traîne dans le coin et qu'elle doit préparer un trafic de contrebande ... Elle traîne dans la caverne de Punsabanit, au sud de Dagon Fel.

13 - FALENSARANO

Le Bâton d'Hasekodi

Le bâton est dans le Tombeau Ancestral des Gimothran, au sud de la Place Forte Falensarano.

Ce bâton est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

Petite anecdote : sur le cadavre du Tombeau Ancestral des Gimothran, on trouve une lettre  relatant d'un compagnon de route qui possède la clé de ce tombeau. En effet, allez faire un tour dans le Tombeau Ancestral des Baram : vous trouverez ce compagnon d'arme avec la clé funéraire des Gimothran ^^

14 - GNISIS

L'anneau de la dame - L'Amulette des Ombres

Sur la route en direction d'Ald Vélothi, vous croiserez Synette Jéline qui a perdu son anneau dans la mare à côté d'elle. C'est pas simple de le trouver : montez sur le petit rocher sur la gauche de la mare, l'anneau est juste en dessous près des algues. Au moment même où vous le prenez, elle et son ami (quasi invisible car il possède une amulette qui le rend Caméléon à 80%) vous attaquent ! Donc soit vous récupérez l'anneau gentiment et vous les tuez après, soit vous les tuez sans vous occuper de l'anneau. Dans les deux cas, vous obtiendrez l'Amulette des Ombres :-)

Hentus a besoin d'un pantalon

Vous remarquerez Hentus Yansur-Nummu dans l'eau, aux pieds de l'échassier. Non non, il ne se baigne pas, mais il se cache car Hainab Lasami lui a volé son pantalon LOL. Hainab Lasami ne se promène que la nuit dans Gnisis, il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour récupérer le pantalon. Pas de récompense ... juste des remerciements de la part de Hentus Yansur-Nummu :-)

Le désaxé et le poisson carnassier

Din est au nord de Gnisis. Ce rougegarde s'est fait mordre par un poisson carnassier et a un peu perdu la tête. Vous avez le choix entre l'emmener au temple de Gnisis auprès de la guérisseuse Mehra Drora, ou le soigner avec un sort de guérison de la maladie d'autrui. Il vous offre 30 po en récompense.

L'Anneau de Dentstagmer

Le Tombeau des Falas est au sud de Gnisis, au bord de la rivière. Vous y trouverez dans l'urne de D. Bryant les Cendres de D. Bryant et surtout l'Anneau de Dentstagmer, un des objets magiques uniques du jeu.

Il y a 3 Cendres Uniques dans le jeu : celles de D. Bryant, celles de G. Lyngas (dans le Tombeau Ancestral des Ravel accompagnées de 4 shurikens de verres) et celles du Seigneur Brinne (dans le Tombeau Ancestral des Samarys accompagnées de l'Anneau du Mentor). Ces Cendres sont un hommage aux personnes décédées pendant la production du jeu.

Le sorcier triste

La caverne est au nord-est de Gnisis le long de la rivière. En entrant, vous serez direct agressé par trois galopin et un ogrim ^^ . La caverne est jonchée de cadavre ! En hauteur vous découvrez une cage : Ingwold le magicien s'y est enfermé depuis qu'il n'arrive plus à contrôler ses galopins LOL. Il veut une potion de lévitation pour s'échapper : il y en a une bouteille dans la grotte. Il vous propose en récompense une jupe ostentatoire et un casque en fourrure colovien : vous pouvez accepter les 2 ou l'un ou l'autre ou encore aucun des deux.

15 - HLA OAD

Fjol le hors-la-loi

De Hla Oad à Balmora, de nombreuses personnes vous mettront en garde : un brigand dévalise les voyageurs imprudents non loin de Hla Oad ! Alors allez faire justice YEHH !!!!!

A proximité du village, Fjol propose sa sécurité contre 100 po. Paix à son âme... (si vous le tuez la quête reste en cours donc si ça vous gêne : donnez lui l'or puis tuez le lol). Larrius Varro sera ravi d'apprendre la mort de ce brigand !

La beauté intérieure de Rabinna

Il y a un passage souterrain sous le Planque des Voleurs. Là, Renam Arinith vous demande d'apporter une esclave, Rabinna, à son ami Vorar Helas à Balmora. Rabinna a trop peur pour discuter mais si la caractéristique Personnalité est fortifiée par un sort ou une potion (Musc d'Insecte Telvanni par exemple), elle vous explique qu'elle transporte de la drogue dans son estomac et vous supplie d'être escortée jusqu'à la Délégation Argonienne de Cœurébène. Là-bas, Im Kalaya offre 400 po en récompense.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de le faire. Lorsque vous arriverez chez Vorar Helas, celui ci tentera de la tuer pour récupérer la drogue. Vous avez donc le choix entre aider Rabinna et tuer Vorar Helas (mais dans ce cas Im Kalaya ne vous donnera aucune récompense), ou laisser faire Vorar Helas.

16 - HLORMAREN

Forge des Tempêtes

C'est Brilnosu Llarys qui possède cette haldebarde dwemer : elle se cache sur le toit de la Place Forte.

17 - INDORANYON

Faiseuse de Veuve

Botrir est à l'ouest de la Place Forte d'Indoranyon et au sud est du Tombeau Ancestral des Andalar. Il a été dévalisé par une sorcière qu'il escortait : Ivéri Llothri. Il veut surtout récupérer Faiseuse de Veuve, sa hache. La sorcière est au nord ouest de là où se trouvait Botrir, sous un arbre. Dès que vous arrivez, Botrir l'attaque ! En lui rendant Faiseuse de Veuve, Botrir vous enseigne 1 point du talent Hache. Évidemment, vous pouvez décider de ne pas aider Botrir et d'aller s'occuper de la sorcière pour récupérer la hache !

18 - KOGORUHN

Le bouclier d'Ombre

Vous trouverez ce bouclier dwemer dans la Place forte de Kogoruhn et vous devrez y aller lors de la quête principale =>

19 - MAAR GAN

Un pèlerin pour la caverne de Koal

Fonus Rathryon se trouve à l'ouest de Maar Gan sur la route. Il veut être escorté jusqu'au sanctuaire de la Caverne de Koal en moins de 2 jours. Il vous offre 150 po en récompense.

Tiléna Thalor

Ça n'est pas une quête mais une rumeur ... Tiléna Thalor est une contrebandière ... Et si on la croise à Maar Gan, c'est qu'elle mijote quelque chose ! Elle est à Zanabí, une caverne au sud de la Place Forte Hlormaren.

20 - DELAGIAD

La belle et le bandit

Sur la route qui va au nord de Pélagiad, vous croiserez Maurrie Aurmine. Elle est tombée amoureuse de Nélos Onmar, un brigand qui vient de lui voler ses bijoux ! Elle vous donne un gant à lui remettre en gage de son amour : vous le trouverez dans la Taverne de Michemín à Pélagiad.

Nélos Onmar vous donne en échange une lettre à remettre à Maurrie Aurmine.

Si vous jouez un personnage féminin, elle nommera Barnand Erelie, un ami qui traîne dans l'Auberge de Sethan à Tel Branora, qui vous donnera votre récompense et si vous jouez un personnage masculin, elle nommera alors Emusette Bracques une amie qui habite Tel Arhun.

Dans les deux cas, vous recevrez 3 potions de guérisons de choix ^^

Çe qui est excellent, c'est que lorsque vous interrogez les gens au sujet de Maurrie et Nélos (en particulier les Telvannis) ils vous apprennent que leur amour est chanté par tous les bardes !

La jatte en argent

Dans la caverne Ulumussa, au nord ouest de Pélagiad, vous trouverez une jatte en argent ayant appartenu à Beluelle. Si vous vous renseignez à Pélagiad, vous apprendrez que Piernette Beluelle vit dans sa ferme au nord ouest des Ruines Daédriques d'Ald Sotha. Piernette Beluelle vous enseignera 1 point au talent de Marchandage pour vous remercier d'avoir retrouvé cette jatte.

Ahnassi, une amie fidèle

Ahnassi est une Khajit que vous rencontrerez dans la Taverne de Michemín. Elle fait partie de la guilde des voleurs, et vous propose une série de petites quêtes. Mais ces quêtes n'entrent pas en compte pour les promotions de la guilde ; c'est pourquoi je les ai mises ici ^^

Le principe est simple : vous êtes son ami(e), vous vous échangez donc des cadeaux !

Ahnassi vous donne d'abord une potion de plume de qualité.

Ensuite elle vous demande de tuer Daren Adryn, un adepte de la Camonna tong qui traîne dans la cabane de Nadène Rothéran, à Gnaar Mok. Même avec une affinité à 100, il refuse tout dialogue. Si vous insistez, il attaque ! Mais tous ces compagnons lui viendront en aide (et un massacre en plus, un !!!)... Ahnassi vous donne une tunique et un pantalon ostentatoire ainsi que le livre "36 Leçons de Vivec, 30ème Sermon" 📖, qui vous donnera 1 point en Lame Courte, en récompense. D'autre part elle vous indique l'emplacement de la clé des coffres spéciaux de la trésorerie Rédoran à Vivec ! Cette clé est dans la commode de la femme de Beldrose Dralor (dans son manoir sur la Place). Je vous conseille d'y faire un tour : beaucoup d'argent, de pierres précieuses et d'armes à voler !!! Attention aux gardes bien évidemment :-)

Ahnassi veut ensuite que vous l'aidez à convaincre son ex mari J'Dhannar d'arrêter le Skouma. J'Dhannar est dans les canaux du Canton Saint Olms et il refuse tout dialogue. Mais il y a une personne dans le Temple du Canton qui vous apprendra qu'il existe un livre écrit par une Dunmer qui raconte comment elle s'est guérie de cette drogue. Ce livre intitulé "Confession" 📖 est vendu chez Jobasha. Il vous suffit ensuite de le donner à J'Dhannar pour qu'il se remette en question ! Ahnassi vous donnera alors la clé de sa maison. Elle vous recommande aussi son amie Sényndie, maître en acrobatie ! Sényndie est dans le Quartier des Guerriers dans l'Arène : elle vous offre le livre intitulé "La Flèche Noire, Volume 1" 📖 qui vous donnera 1 point en Acrobatie en guise d'amitié.

Ahnassi veut ensuite deux fleurs : une fleur de coda pour elle et une kanet dorée pour vous. Les fleurs de coda poussent dans les marais, et les kanets dorées se trouvent au pied des arbres dans les environs de Vivec. Vous retrouverez Ahnassi chez elle et non plus à la taverne.

Ahnassi vous explique qu'il existe une très belle robe qu'elle voudrait voir : la Robe du Reflet Radieux. Vous en trouverez un modèle dans la commode de Mavon Drénim, dans le quartier Telvanni à Vivec. Vous aurez ensuite le choix entre lui prouver

vosre amitié en lui donnant la robe, ou la garder. Si vous lui donnez la robe, elle vous donne 20 shurikens en ébonite en échange et vous propose la autre quête suivante. Sinon, elle ne vous propose plus rien.

Si vous lui avez donné la Robe du Reflet Radieux, Ahnassi vous explique qu'il existe un gant magique, le Bandeau Noir d'Elvul, qui se trouve dans la Commission Impériale de Cœurébène. Ce gant est dans une commode. Il est possible d'accéder à la Commission Impériale par un passage secret : l'entrée est sous l'eau juste au nord de la Salle du Conseil (mais franchement, vous ne craignez rien en y allant par la porte normale lol). Ahnassi vous laisse ce gant en gage d'amitié ^^

Nels Llendo

Vous rencontrez ce Dunmer sur la route entre Pélagiad et Vivec. Si vous jouez un personnage féminin il vous demandera un bisou ^^ et si vous jouez un personnage masculin, il vous demandera 50 po. Si vous acceptez, il vous donne rendez vous à la Taverne de Michemin de Pélagiad pour des séances d'entraînement en Lame courte, Sécurité et discrétion ^^ (Si vous avez refusé, il se jettera sur vous LOL).

La ceinture de Coup de Pouce

Il vous faudra tuer Godrod Pattes-Velues pour récupérer cette ceinture ostentatoire unique ... Il se cache à Ullumusa, une caverne au nord ouest de Pélagiad.

21 - PORTE DES AMES

Le Bouclier d'Auriel

C'est l'exalté Drélyne Llénim qui possède ce bouclier ... y a plus qu'à le récupérer LOL

Ce bouclier est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 13 500 po.

L'Amulette d'Ushecja

Vous trouverez cette amulette à la Porte des Ames, dans la Tour du Crépuscule, au niveau inférieur.

21 - SADRITH MORA

Le fantôme de l'Auberge du Passage

Les habitants vous parlent bien évidemment du fantôme de l'auberge brrrrr ... et si vous y allez ?! Rhoooo mais si qui n'a jamais rêvé de dormir dans une chambre hantée LOL

Un fantôme hante une chambre de l'Auberge du Passage. Angaredhel, le propriétaire, vous demande de voir avec Arara Uvulas, Prêtresse Mage au Palais du conseil Telvanni, pour avoir plus de renseignements. D'après elle, ce fantôme est le fruit d'une invocation, car il revient sans cesse. Si vous interrogez les habitants de la ville, ils vous diront que la seule personne pratiquant l'école de l'invocation à Sadrith Mora est Uléni Héléran, de la Guilde des Mages. Elle accepte de mettre fin à cette blague et vous donne une note à remettre à Angaredhel.

Malgré le fait que vous ayez 3 choix dans votre dialogue avec Angaredhe, vous n'aurez en fait que 2 possibilités :

- En effet, si vous ne voulez pas nommer Uléni, rien ne se passe et Angaredhe insiste pour de plus ample renseignements.
- Vous accusez Uléni sans donner sa note
- Vous donnez la note d'Uléni

Dans les 2 cas, vous recevrez en récompense un anneau à choisir parmi celui du guerrier, du voleur ou du mage.

22 - SEYDA NIHYN

L'anneau de Fargoth

Fargoth a perdu son anneau. C'est un anneau gravé de guérison unique : il est dans le tonneau dans la cour du Bureau des Taxes et du Recensement. En lui donnant, vous obtiendrez une affinité à 85 avec Arile, le patron de l'Auberge ce qui n'est pas rien au début de l'aventure !!!

La cachette de Fargoth

Hrisskar 'Les Pieds-Plats' est à l'étage de l'Auberge d'Arile. Il veut récupérer le magot de Fargoth : il sait qu'il est caché quelque part dans Seyda Nihyn. Pour cela, vous devrez monter au sommet du phare en pleine nuit et regarder où Fargoth cache

ses affaires : dans une souche creuse au milieu d'un petit marécage. Vous y trouverez 300 po, un crochet et l'anneau. Vous aurez donc deux possibilités :

- Soit vous gardez tout.
- Soit vous retournez voir Hrísskar qui vous donnera 100 po en récompense et vous laissera l'anneau et le crochet (seul l'argent l'intéresse).

Mort d'un collecteur de taxe

De nombreuses rumeurs circuleront au sujet de la disparition du collecteur de taxe.

Le percepteur Processius Vitellius a été assassiné : son corps se trouve à l'ouest de Seyda Nihyn. Je vous conseille de récupérer les 200 po et son Registre de Taxes puis d'aller voir Socicius Ergalla pour tout lui remettre (surtout l'argent). En effet, une prime de 500 po vous sera offerte si vous retrouvez le meurtrier !

Thavere Vedrano, sa femme, est la gardienne du phare. Elle pense que c'est Foryn Gilnith le meurtrier ; elle réclame aussi l'Anneau de Processus en souvenir. Foryn Gilnith est dans sa cabane : il vous suffit de lui dire qu'il doit être puni pour qu'il attaque en premier. Et croyez moi que pour un premier combat, c'est pas simple du tout d'en venir à bout avec une arme !!! Perso, j'ai joué avec des boules de feu ;-)

Vous pouvez enfin récupérer l'Anneau de Processius et aller chercher la prime auprès de Socucius Ergalla. Quant à l'anneau, soit vous le rendez à Thavere Vedrano (contre deux potions de guérison standards), soit vous le gardez pour l'enchanter, soit vous le vendez.

Vous pouvez aussi garder les 200 po et continuer la quête XD

Vodunius Nuccius

Vodunius Nuccius vous conseille d'aller voir Darvane Hlérán, au port des échassiers. Elle vous apprendra que Vodunius n'est pas heureux à Seyda Nihyn et qu'il cherche à partir. Il faut retourner lui parler : il vous proposera son Anneau Maudit pour 100 po, cet argent lui servira à payer son voyage.

Tarhiel

Ca n'est pas vraiment une quête, mais juste un event plutôt marrant :-)

Sur la route en direction de Hla Oad, vous croiserez un mage qui tombe du ciel. Vous pouvez récupérer sur lui son Journal Intime 📖, trois Parchemin de Vol d'Icare ... et son joli chapeau XD

Ce mage avait créé un sort qui lui permettait de sauter si haut, que cela le faisait voyager très loin sans prendre les échassiers ... oui mais l'atterrissage a été fatal MDR

L'Anneau du Mentor

En parlant des "dernières rumeurs" à Albécus Colollus, à l'étage de la Taverne d'Arile, vous apprendrez qu'un crétin à réussi à perdre l'Anneau du Mentor dans un tombeau pas très loin de Seyda Nihyn MDR

En effet, l'anneau se trouve dans le Tombeau Ancstral des Samarys, au nord ouest de Seyda Nihyn, au bord de l'eau. Vous y trouverez aussi les cendres du Seigneur Brinne. L'Anneau du Mentor est un des objets magiques uniques du jeu ^^

Il y a 3 Cendres Uniques dans le jeu : celles de D. Bryant, celles de G. Lyngas (dans le Tombeau Ancstral des Ravel accompagnées de 4 shurikens de verres) et celles du Seigneur Brinne (dans le Tombeau Ancstral des Samarys accompagnées de l'Anneau du Mentor). Ces Cendres sont un hommage aux personnes décédées pendant la production du jeu.

23 - SURAN

Le chasseur de primes ivrogne

Daric Bielle, que vous rencontrez à la Taverne de Suran, recherche son esclave Haj-Éi qui s'est échappé. Il avait demandé les services du guide Cache-ses-yeux, mais ils n'ont jamais réussi à le retrouver. Vous apprenez par le marchand d'esclave que 'Cache-ses-yeux' se dit Haj-Éi en langage argonien ... Ensuite vous avez le choix de dénoncer sa véritable identité ou de laisser Cache-ses-yeux libre. C't idiot est si saoul qu'il n'a même pas reconnu son esclave MDR

Si votre personnage est argonien, vous n'aurez pas besoin de trouver un traducteur ! Vous comprendrez directement que Haj-Éi veut dire 'cache-ses-yeux' lol (élémentaire).

L'évasion de Tul

Tul est sur la route en direction des Champs Kummu. Il prétend s'être échappé de la Plantation Dren. Il veut être escorté jusqu'à la ferme de Sterdecan. Il suffit de continuer vers le nord ouest toujours en suivant la direction des Champs Kummu.

Arrivé là-bas, Tul tente de tuer Sterdecan : il est en fait un assassin de la Cammona Tong !!! Là, vous avez deux possibilité : aider Sterdecan et vous recevrez en récompense un Anneau Magique ou aider Tul et vous recevrez ... rien.

On se rend rapidement compte que Tul n'est pas un esclave car lorsqu'on lui parle des Lanternes Jumelles, il répond : "Les Lanternes jumelles ? Elles... euh, elles donnent de la lumière, non ? Oui, je sais ! Vos yeux sont comme les lampes jumelles de l'espoir ! c'est cela !" LOL

Erudits et kagoutis

Au nord est de la ferme de Sterdecan, il y a une horde de Kagouti en rut près du Tombeau des Sandas. Il vous faut les tuer pour ensuite rencontrer sur la route (toujours en direction des Champs Kummu) Edras Oril, perdu, qui vous demande de retrouver son ami Thoronor. Thoronor est un peu plus loin, il vous donnera une Amulette de Chute Ralentie en cadeau. Sachez que les Kagoutis en rut ont une âme qui charge un objet à 200 au lieu de 20 pour les kagoutis normaux !

Vous pouvez aussi faire cette quête à l'envers : en rencontrant en premier Thoronir qui vous demande de retrouver son ami.

Umbr - L'Épée des Ombres

Lorsque vous interrogerez les habitants (par exemple Helviane Désèle), ils vous parleront d'un fou furieux qui erre dans les collines à l'est en hurlant qu'on le combatte !

En effet, à l'est de Suran, dans les montagnes (prévoir une potion ou un sort de lévitation), vous rencontrerez Umbr, un orque qui vous demande à mourir dignement dans un combat. Il est relativement puissant donc petit niveau s'abstenir ! On récupère l'Épée des Ombres :-)

Cette épée est un des objets magiques uniques du jeu qui peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets de Longsanglot.

24 - TEL ARUHN

L'arc Coup au But de Sanguyin

Cet arc se trouve dans les salles communes de la tour de Tel Arhun. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, cet arc ne fait pas partie des Fils du Tisseur !

Le marteau de Bannissement

Le camp d'Ashamanu est à l'ouest de Tel Arhun. Vous récupèrerez ce marteau de guerre en fer sur d'Arlowe.

25 - TEL BRANORA

Une prime pour Trérayna Dalen

Mollimo de Havrebrume vous propose 1 000 po de récompense si vous tuez à sa place Trérayna Dalen ^^

26 - TEL FYR

L'Amulette de Sanctuaire Daédrique - La Lame du Croissant

Il y a dans la pièce où se trouve Divayth Fyr, un petit coffre sur une étagère que l'on peut ouvrir grâce par un sort, un parchemin ou un crochet si le niveau en sécurité est suffisamment élevé. Le coffre contient l'Amulette de Sanctuaire Daédrique. Il suffit de mettre cette amulette sur votre personnage (dans le menu inventaire) pour qu'elle vous téléporte dans le sanctuaire de Magas Volar, où vous devrez vaincre le Seigneur Drémora Drégas Volar. La victoire vous rapportera la Lame du Croissant.

Les autres coffres de Tel Fyr contiennent des objets bien intéressants : soit vous avez un haut niveau en sécurité et vous pouvez tous les ouvrir, soit vous utilisez les clés de Divayth Fyr qui sont numérotées (cela revient à une sorte de jeu de piste).

La Lame du Croissant

Cette masse d'armes est dans un coffre à côté de Divayth Fyr.

Volendung

Vous trouverez ce marteau dans un coffre, dans le Cœur du Pestarium, près de Yagrum Bagarn.

La cuirasse en Peau du sauveur

Vous trouverez cette cuirasse dans une armoire, à Tel Fyr.

L'amulette du père - L'épée d'Augustas

Satyana est dans le Tombeau Ancestral des Arením. Elle veut récupérer l'amulette de son père, Augustus. Si vous avez un bon niveau en sécurité, vous pourrez crocheter la porte fermée (niveau 60) et trouver le cadavre de son père. Sinon, il existe une clé dans ce tombeau qui permet d'ouvrir cette porte : c'est la Clé Funéraire d'Arením, et elle se trouve par terre près d'un autre cadavre. En échange de l'Amulette, Satyana accepte que vous prenez tout ce qui vous intéresse dans le tombeau (dont l'Épée d'Augustas).

27 - TEL VOS

Mission commerciale auprès des Zaïnabs - L'Amulette de Lévitation

Turedus Talanian est dans les quartiers de Maître Aryon à Tel Vos (prévoir une potion ou un sort de lévitation pour y accéder). Il veut savoir quelles sont les marchandises recherchées par le Camp des Zaïnabs afin d'établir des liens commerciaux avec le Camp. Sur place, vous apprenez que les Cendrais ont besoin de potions de guérison des maladies communes et du fléau. Turedus Talanian vous offre 100 po et l'unique Amulette de Lévitation en récompense pour cette information.

28 - VIVEC

Les dernières rumeurs de Vivec

- Sirilowne, de la Guilde des Mages, pense que la Confrérie Noire se prépare à attaquer la Morag Tong : la Maîtresse de la Nuit, dirigeante de la confrérie noire, est venue en personne sur Vvardenfell !
- Diverses personnes vous parlent de Tanuséa Véloth qui a contracté la Maladie des Dieux mais qui refuse de quitter Vivec.
- Baïssa la Khajiite a entendu 2 individus encagoulés discuter d'une salle sous l'Arène :-)
- Raril Giral, le patron du Cercle de la Craie Noire, vous explique qu'Herd a une planque située entre Ald Sotha et Bal Fel. Il est à Sinsibadon, une caverne située sur l'île à l'est d'Ald Sotha et ... euh ... son nom en français est Troupeau :-X
- Beaucoup de gens vont parleront de meurtres étranges : allez au Palais de la Justice pour déclencher la quête ^^
- Crassus Curio a commandé une fresque murale à plusieurs artistes ... On suppose qu'il aimerait monter la nouvelle pièce de théâtre qu'il a écrite !

Les trésors cachés

Allez faire un tour dans le Donjon Telvanni : il se situe dans la Tour Telvanni, Place Telvanni. Vous remarquerez deux portes fermées. Ces portes sont enchantées : si vous y entrez, vous tomberez sur une pièce vide avec des Astronachs à tuer, puis si vous ressortez ... vous tomberez sur une pièce cachées pleine de trésors ! Une armure complète en ébonite, de nombreuses armes daédriques, en ébonite et en verre, beaucoup d'argent et de pierres précieuses etc etc !!!

Et il y a le même genre de pièce bourrée de trésor dans le Donjon Rédoran et le Donjon Hlaalu!!! La pièce est derrière une porte fermée à 90 et gardée par des ordonnateurs :-)

26.1 - Extérieurs de Vivec

Un homme et son Guar

Téris Raledran et son guar sont au nord de Vivec : suivre la route jusqu'aux Plantations. Téris vous demande de l'escorter jusqu'à Vivec, plus particulièrement jusqu'au magasin du tailleur Agrippine Herennia. A un moment donné, il laissera Rollie seul : les guar ne sont pas acceptés dans la ville ! Le magasin d'Agrippine Herennia est dans les canaux du Quartier Etranger. La récompense est de 200 po.

Une escorte jusqu'à Molag Mar

Daur Maston est sur la route au nord de Vivec, en direction des Plantations. Il vous demande de l'escorter jusqu'à sa partenaire Vanjirra à Molag Mar. Elle attend au sommet de Molag Mar et elle vous offre un Anneau de Lumière en récompense.

Le marchand en colère

Vous le trouvez à l'ouest des Ruines d'Ald Sotha. Son chargement de verre brut a été volé par ses gardes, Alvir Hlérán et Dondir. Ces derniers se cachent dans la caverne Beshara, tout près. Si vous lui ramenez son chargement de verre brut, Tinos Drothan vous augmentera le talent de marchandage en récompense.

26.2 - Quartier Étranger

Un ami dans le besoin

Alusaron est forgeron sur la Place du Quartier Étranger. Il réclame le contrat de son concurrent Tilvur. Il vous offrira en récompense un Hache de Guerre du Feu Mordant.

Calomnie à l'encontre d'une apothécaire

Sur la Place du Quartier Étranger, Domalen distribue des tracts diffamatoires au sujet d'Aurane Frennis, l'alchimiste. Il faut en informer Aurane Frennis puis retourner voir Domalen qui avoue que c'est un coup de l'alchimiste Telvanni Galuro Belan. Aurane Frennis donne 100 po de récompense.

Le mauvais acteur

La boutique de l'alchimiste Muin-Gei est au niveau inférieur du Quartier Étranger. Il veut que vous éloigniez Marcel Maurard qui traîne devant son magasin et qui fait soi-disant fuir ses clients. Marcel Maurard rêve d'intégrer une troupe de théâtre or Crassius Curio est en train d'en écrire une et a donc besoin d'acteurs ! Muin-Gei vous donne une Rapière de Plaie en fer en récompense.

Les Larmes de Roland

Aurane Frennis, alchimiste, dont la boutique est au niveau inférieur du Quartier Étranger, a besoin d'une variété de Kanet Dorée : les Larmes de Roland. Vous les trouverez à Ald Sotha, les ruines daédriques situées au nord est de Vivec. La plante ressemble à la Kanet Dorée, et elle se trouve au pied d'un arbre. Une potion de chance de choix en récompense.

26.3 - Quartier Rédoran

L'os dwemer

Balen Andrano est marchand dans le Quartier Rédoran. Il accuse sa concurrente Jeanne de faire plus de profit que lui : il vous demande alors de placer un Os de Nain dans son coffre près de son lit pour que la chance tourne et que Jeanne n'ait plus de clients. Jeanne est dans les ouvrages inférieurs du Quartier Étranger. Balen Andrano vous offre l'Amulette du Sommeil en récompense.

26.4 - Quartier Telvanni

Baiser des Tempêtes

Ennbjol est un nordique qui passe son temps à la taverne La Tête de Léopard des complexes supérieurs du Quartier Telvanni. Il vous réclame une bouteille de matze et si vous lui en donner une, il vous offre en échange une clé permettant d'ouvrir le tombeau d'Oldgerd enterré avec sa hache Baiser des Tempêtes. Les indications données par le nordique pour trouver l'entrée du tombeau sont assez claires : c'est le Tombeau Ancestral des Marvanis. Vous trouverez dans ce tombeau une porte allant à Tukushapal ; et là ... j'ai adoré :-)) vous vous retrouvez dans un superbe labyrinthe ! Au bout de celui-ci, il y a une porte menant à la sépulture d'Oldgerd. La sépulture est magnifique ! Baiser des Tempêtes n'attend plus que vous ^^

Les rats de l'enchanteur

Audénian Valius vous demande de tuer les rats qui ont envahis sa chambre ! Il vous offre une puissante gemme spirituelle en récompense.

26.5 - Quartier Hlaalu

Pour l'amour d'un Bosmer

Sur la Place Hlaalu, au milieu des plantes, vous trouverez une lettre d'amour écrite par Gadayn pour Éraldil. Gadayn Andarys est à la quincaillerie Hlaalu et il vous demande de parler à Éraldil à sa place ... Évidemment Éraldil ne trouve pas cet homme à son goût ! Pouah qu'elle dit LOL ! Par contre elle vous dirige vers sa cousine moche Glathel qui cherche un mari ... À ce moment là, vous avez 2 possibilités ^^

Gadayn aura confectionné un filtre d'amour que vous donnerez à Geraldil. Elle accepte les excuses ... Mais cet idiot de Gadayn sera malheureux avec elle ! Elle le harcèle, ne cesse de se plaindre et dilapide son argent XD. C'est une vraie peste en fait MDR (en plus vous ne recevrez aucune récompense !).

Vous conseillez à Gadayn de parler à Glathel, la cousine ... Et là, c'est le coup de foudre ! Vous recevrez une Robe de Reflet Radieux en récompense :-)

26.6 - Arène

La quête de Méphala - L'Anneau de Khajiit

Allez faire un tour dans les quartiers secrets de la Morag Tong dans l'Arène. Taros Dral vous demande de tuer Balyn Omarel : il vous donne pour cela des Pétales de Fleur d'Amertume empoisonnées. La maison de Balyn Omarel est à Balmora : vous devez très très discrètement placer les Pétales de Fleur dans le chaudron puis revenir voir Taros Dral. Parlez ensuite à Mephala, l'autel dans la pièce à côté pour recevoir en récompense l'Anneau de Khajiit. Si vous retournez à Balmora chez Balyn Omarel après cela, vous le retrouverez mort. L'Anneau de Khajiit est un des artefacts uniques du jeu.

26.7 - Palais de la Justice

Meurtres étranges à Vivec - La ceinture de l'Armure de Dieu

Quand vous interrogez les gens sur les dernières rumeurs, beaucoup vous parleront de meurtres étranges. Le mieux est d'aller voir au Palais de la Justice pour y avoir plus d'information ^^

Elam Andas est dans le Bureau de la Garde du Palais de Justice. Il vous demande d'éliminer une femme dunmer munie d'une dague sans plus d'explication. Vous la trouverez dans les canaux du Quartier Étranger. Elam Andas vous offre soit un casque et une cuirasse indoril, soit l'unique Ceinture de l'Armure de Dieu en récompense

Elle possède une clé en bronze grossier qui sert à crocheter les portes verrouillées à 10 dans la Caverne Mamaëa, et pour les portes verrouillées à 45, c'est la petite clé luisante qui les crochète et on la trouve sur le garde des rêveurs près de Dagoth Araynis !

Une série d'insulte

Tarer Branym est à côté de Elam Andas. Il a eu la bonne idée d'insulter Trébonius ! Depuis il est pris d'une démangeaison qu'aucunes potions ne peut guérir LOL ... Il vous dit qu'il regrette qu'il ne voulait pas insulter Trébonius, qu'il était bourré et qu'il ne savait plus ce qu'il faisait XD. Il vous donne le livre intitulé "Aedras et Daedras par Tarer" 📖 pour que vous le remettiez à Trébonius en guise d'excuses. Le mage accepte et vous donne une potion de guérison pour Tarer et une potion de lévitation de qualité pour vous. Tarer Branym vous offre 100 po en récompense.

26.8 - Canton Saint Delyn

Le chargement de chaux

Elle est dans le Halle des Souffleurs de Verre du Canton Saint Delyn. Elle vous demande d'aller lui récupérer des objets en chaux (jattes et bols, cinq de chaque) dans le navire Chun-Obk à Cœurébène. Elle vous offrira 1500 po en récompense mais vous obtiendrez trois fois plus en les revendant au Rampant :-)

Le fils invisible

Cassius Olcinus est invisible LOL ! Il se promène sur la place du Canton Saint Delyn. C'est Févyn Ralen, un ensorceleur Telvanni qui l'a rendu invisible ... comme Cassius lui avait demandé ! Cependant Cassius lui doit 400 po et le mage refusera donc de lever le sort tant qu'il ne sera pas payé. Vous pouvez demander l'argent à son père, Lucrétianus Olcinus, marchand sur la place. Lucrétianus Olcinus vous offre 100 po en récompense (ou 500 si vous avez avancé les 400 po ^^).

26.9 - Canton Saint Olms

La liste de prix

Méruve Hlen est dans la Halle des tailleurs et Tenturiers. Elle veut savoir qui fixe les prix car elle les trouve élevés. Elle vous demande que vous enquêtiez à Cœurébène, dans les bureaux de la Compagnie, auprès de J'Zhirr. Évidemment, J'Zhirr ne sait rien ... Mais derrière lui, il y a une porte qui mène à une petite pièce : vous y trouvez un coffre (pensez à l'Amulette des Ombres !). La preuve est là : c'est le Duc qui fixe les prix ! Méruve Hlen vous augmente de 2 points le talent Marchandage en récompense.

La triste vie de Danar Uvélas

En parlant des dernières rumeurs aux habitants de Vivec, vous apprendrez que le mari de Moroni Uvélas a disparu. Moroni est dans la Halle des Brasseurs et Poissonniers. Évidemment, elle vous demande de retrouver son mari drogué au skouma : elle vous explique qu'il traîne souvent dans les complexes inférieurs et elle a peur qu'il ait attrapé une maladie ou pire ... La Peste ! Elle avait vu juste : vous trouverez un traqueur pestiféré portant l'anneau de Danar. Moroni vous offrira 3 potions de guérison des maladies en récompense.