

LA GRANDE MAISON RÉDORAN

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

Dernière mise à jour le 23 Janvier 2010

SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Grande Maison Rédoran
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
 - 3.1 - à Ald'Ruhn auprès de Néminda
 - 3.2 - à Ald'Ruhn auprès de Athyn Saréthi
 - 3.3 - à Ald'Ruhn auprès de Lloros sarano
 - 3.4 - à Ald'Ruhn auprès de Tuvésio Béleth
 - 3.5 - à Ald Vélothi auprès de Theldyn Virith
 - 3.6 - à Vivec auprès de Faral Réthéran
- 4 - La Place Forte

1 - ENTRER DANS LA MAISON

Pour entrer dans la Grande Maison Rédoran, il faut se rendre à Ald'Ruhn : c'est Néminda qui s'occupe de l'inscription.

2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Athlétisme, Lance, Lame longue, Armurerie, Armure lourde, Armure intermédiaire

Les compétences majeures : Endurance, Force

- Laquais : compétences à 30
- Serviteur : compétences à 30, un talent à 10 et deux autres à 5
- Vassal : compétences à 30 et deux des talents à 20
- Affilié : compétences à 30, un talent à 30 et deux autres à 5
- Parent : compétences à 30, un talent à 40 et deux autres à 10
- Cousin de la maison : compétences à 31, un talent à 50 et deux autres à 15
- Frère de la maison : compétences à 32, un talent à 60 et deux autres à 20
- Père de la maison : compétences à 33, un talent à 70 et deux autres à 25
- Conseiller : compétences à 33, un talent à 80 et deux autres à 30
- Grand maître : compétences à 33, un talent à 90 et deux autres à 35

3 - LES QUÊTES

3.1 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE NEMINDA

3.1.1 - Les crabes des vases

Néminda vous demande de voir Drulène Falen au sujet des crabes des vases qui attaquent son troupeau de guars. La ferme de Drulène Falen se situe sur la plaine entre la place forte Andasreth et Ald'Ruhn.

Drulène Falen donne quelques feuilles de plume-lo en récompense.

3.1.2 - Livrer une potion de guérison des maladies

Néminda vous charge de livrer une potion de guérison des maladies à Theldyn Virith. Il est dans l'avant poste de AldVélothi.

3.1.3 - Trouver Mathís Dalobar

Néminda veut retrouver le marchand Mathís Dalobar. Elle pense qu'il a disparu dans les environs de Maar Gan ou Gnísís. A Maar Gan, vous apprenez qu'un marchand accompagné d'un guar bâti s'est réfugié dans le tombeau des Rothan pour se protéger du fléau. Le tombeau se trouve à l'ouest de Maar Gan. Mathís Dalobar vous demandera de l'escorter jusqu'au Sanctuaire de Maar Gan.

3.1.4 - Le Casque de Père Fondateur

Néminda veut récupérer le Casque de Père Fondateur. C'est Alvis Téri qui l'a volé : il est à la taverne des Huit-Plats de Balmora. Il suffit d'avoir une bonne affinité pour qu'il vous le donne.

3.1.5 - Problèmes avec les bandits

Néminda vous demande à nouveau d'aider Drulène Falen : des brigands lui volent ses guar. Ils sont réfugiés au sud de la ferme, dans le tombeau ancestral des Telvayn (il y a 2 guar à l'entrée).

Drulène Falen donne quelques feuilles de plume-lo en récompense... eh ouï encore :-)

3.1.6 - Garder le manoir Saréthy

Néminda vous envoie aider Athyn Saréthi qui a reçu des menaces. Athyn Saréthi est à l'entrée de son manoir. Dès qu'on lui parle, 2 brigands arrivent.

Néminda vous donnera 200 po en récompense.

3.2 - ALD'RHNH : LES QUÊTES DES ATHYN SARETHI

3.2.1 - Sauver Varvur Saréthi

Athyn Saréthi vous demande de délivrer son fils, Varvur Saréthi, prisonnier dans le Manoir Vénim.

Athyn Saréthi insiste sur le fait qu'il ne faut pas tuer Bolvyn Vénim !

3.2.2 - Laver l'honneur de Varvur Saréthi / La statue de cendres

Athyn Saréthi est persuadé que son fils n'est pas responsable du meurtre de Bralen Larvaren (car c'est son meilleur ami).

Varvur Saréthi vous explique qu'il a rêvé qu'il tuait son ami et qu'il fait ces rêves depuis qu'il possède une statue de cendres suspecte. Athyn Saréthi vous suggère d'en parler à Llorès Sarano, au temple.

Des rumeurs circulent à Ald'Rhn au sujet d'une certaine personne qui vend d'étranges statues rouges ...

Varvur Saréthi vous avoue qu'il s'est procuré cette statue auprès de Galtís Gívrón. Galtís Gívrón est à la Marmite du Rat et lorsque vous lui parlez de cette statue, il attaque ! Il a sur lui une note de Hanarai Assutlanípal.

Llorès Sarano vous suggère d'aller voir cette Cendraise exilée de son camp, sa maison est à Ald'Rhn en bas du temple. Elle attaquera dès que vous lui parlerez.

Llorès Sarano vous offre quatre potions de guérison de qualité en récompense.

3.2.3 - Les calomnies d'Ondrès Néranó

Athyn Saréthi veut mettre un terme aux calomnies proférées par Ondrès Néranó. Il vous demande de le provoquer en duel. Ondrès Néranó est dans son Manoir à Balmora.

3.2.4 - Shurinbaal

Athyn Saréthi veut que vous vous débarrassiez des contrebandiers Daroder et Enjína. Ils sont dans la caverne de Shurinbaal (au sud ouest de Gnaar Mok). Leur contact à Ald'Ruhn est Drynar Varyon mais il ne s'étend pas sur le sujet même avec une affinité à 100.

3.2.5 - Le seigneur fou de Milk / Délina Mandas de Tel Fyr

Athyn Saréthi pense que Aréthan Mandas a perdu la raison : il s'est enfermé dans une caverne et il réclame un droit de passage à chaque voyageur !

Il vous demande de le raisonner ou, au pire, de le tuer. Son père, Llérar Mandas, se trouve à Cœurébène : il pense que son fils a perdu la raison parce que sa fille, Dényla Mandas, s'est faite enlevée et prisonnière à Tel Fyr.

Partez donc la libérer ! Elle vous donnera un médaillon à montrer à son père pour lui prouver qu'elle va bien.

Llérar Mandas vous donne un casque en ébonite en récompense.

Et Aréthan Mandas promet d'arrêter son délire dès qu'il apprend que sa fille va bien.

3.2.6 - Le soutien de Hlaren Ramoran : Les taxes de Gnisis / Nalvilie Saren

Hlaren Ramoran accepte de vous donner son soutien à condition que vous alliez collecter les taxes de Gnisis (60 po) auprès de Abelmawia. Il faut lui rendre les 60 po sinon il ne donnera pas son soutien.

Hlaren Ramoran vous demande une dernière faveur : celle de retrouver Nalvilie Saren. Sa famille possède un manoir sur la place du Quartier Rédoran à Vivec. Mais elle est bannie et s'est réfugiée au Canal Sud 1 du Canton Saint Olms. Elle refusera de parler à Hlaren Ramoran.

Mais vous pouvez aussi ne pas faire ces 2 quêtes en parlant directement à Nalvyna Sarinith, une dunmer aux cheveux rouges près de lui. Elle avoue être amoureuse de lui ! Et du coup en apprenant la nouvelle Hlaren Ramoran vous donnera son soutien directement ^^

3.2.7 - Le soutien de la Maîtresse Brara Morvayn : Mission au manoir Morvayn

La Maîtresse Brara Morvayn est réfugiée dans ses quartiers dans le Palais du Conseil Rédoran. Son manoir a été attaqué par une horde de monstre : elle vous donnera son soutien si vous libère son manoir en récupérant une statue de cendres suspecte.

Il vous faudra par la suite apporter cette statue à Llorès Sarano, au temple.

La Maîtresse Brara Morvayn vous offre une amulette de Coups Puissants en récompense en plus de son soutien.

3.2.8 - Le soutien de Garisa Lléthri : Preuves de corruption / Faire fermer la mine

Garisa Lléthri accepte de vous donner son soutien en échange d'une faveur. Il veut trouver les preuves de corruption qu'il y a au sein de la Mine de Caldéra. Il faut donc lui rapporter le Registre Secret qui se trouve dans un coffre dans la chambre d'Odral Helvi, à l'étage du Palais du Gouverneur.

En prévision, on peut de suite libérer tous les esclaves de la mine, en particulier Dahleena.

Garisa Lléthri voudra ensuite trouver le moyen de fermer la mine. On peut le faire en libérant Dahleena (elle se trouve dans une des cabanes d'esclaves).

Garísa Lléthri vous offre une paire de bottes en ébonite en récompense en plus de son soutien.

3.2.9 - Le soutien de Minerve Arobar

Lorsqu'on va lui demander son soutien, Minerve Arobar refuse catégoriquement !

Athyn Saréthi pense qu'il est influencé par les Telvanni et vous suggère d'aller à Sadrith Mora pour enquêter. Là bas, on apprend que sa fille, Nartise Arobar, est prisonnière dans la tour de Tel Naga. En la libérant, Minerve Arobar vous donne son soutien et vous offre son Amulette (qui est unique ^^) ainsi qu'un casque rédoran.

3.2.10 - Duel contre Bolvyn Vénim

Lorsque toutes les quêtes sont terminées et qu'il est possible d'atteindre le rang de Grand Maître, Athyn Saréthi vous explique qu'il vous faut affronter Bolvyn Vénim, l'actuel Grand Maître, dans un duel à mort à l'Arène de Vivec afin de prendre son rang.

3.3 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE LLOROS SARANO

3.3.1 - Trouver Fédris Tharen

Lloros Sarano veut retrouver le pèlerin Fédris Tharen disparu alors qu'il allait vers le sanctuaire de la caverne de Koal pour son pèlerinage.

Vous le trouverez près d'un arbre, près de l'entrée de la caverne. Il est malade mais il n'est pas nécessaire de le soigner pour terminer la quête.

Il suffit d'en informer Lloros Sarano qui donne une potion de guérison des maladies communes en récompense.

3.3.2 - Trouver Béden Giladren

Vous entendrez une rumeur à Ald'Rhun sur un groupe de Çendrais qui se vantent d'avoir enlevé un noble célèbre.

Lloros Sarano veut retrouver un autre pèlerin, Béden Giladren. Il a disparu dans les environs de Maar Gan.

Sur place, vous apprenez qu'il a été enlevé par une tribu de Çendrais. Leur campement se trouve le long de la route qui mène vers l'ouest (elle bifurque ensuite vers le sud) : c'est la yourte de Manat.

Il accepte de libérer le pèlerin en échange d'une rançon de 5000 po.

Si vous dites que Béden a menti et qu'il n'est pas un noble ... Manat sera écoeuré et vous le laissera pour 5 po !!!

3.3.3 - Ramener les boucliers d'Andasreth

Lloros sarano vous explique que quatre soldats rédorans ne sont pas revenus de la place forte Andasreth (sur la côte, au nord de Gnaar Mok).

Sur place ramassez les quatre boucliers des soldats et Lloros Sarano vous en laissera un en récompense.

3.4 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE TUVÉSO BELETH

3.4.1 - Une escorte jusqu'à la caverne de Koal

Tuvéso Béleth vous demande d'accompagner son fils Déval jusqu'à la Caverne de Koal.

Il vous offre une épée de feu en acier en récompense.

3.4.2 - Les dettes de réparation d'armure

Giras Indaram doit 2 000 po à Tuvéso. Ce dernier est à Molag Mar. Évidemment, il refuse de payer car l'armure est en mauvais état. Si vous allez parler à l'exalté Tidros Indaram, son frère, il acceptera de le persuader de rembourser ses dettes. Après un tel conseil, Giras vous provoquera en duel et arrêtera lui même le combat : il finit enfin par vous donner l'argent !

Il vous offre une épée de givre en verre en récompense.

3.5 - ALD VELOTHI : LES QUÊTES DE THELDYN VIRITH

3.5.1 - Nageoire Bleue

Theldyn Virith vous demande de tuer Nageoire Bleue, un poisson carnassier. Il est au niveau du port d'Ald Vélothi.

Theldyn Virith donne 10 cires de dreugh en récompense.

3.5.2 - La mine d'Ashimanu

Theldyn Virith veut que vous tuiez un shalk infecté qui a rendu malade les ouvriers et la reine kwama de la mine d'Ashimanu.

En prévision de la mission suivante, on peut tuer tous les kagoutis qui sont près de la mine, et en particulier leur chef.

3.5.3 - Le repaire de kagouti

Theldyn Virith veut se débarrasser d'un troupeau de kagouti qui attaque les voyageurs. Leur repaire est près de la mine d'Ashimanu.

Ah bah si c'est déjà fait, c'est tant mieux :-D

3.5.4 - Le rapport de Shisti

Theldyn Virith vous demande de récupérer un rapport au sujet de la base Telvanni de Shisti.

Shisti est au nord ouest de Maar Gan. Les Rédorans ont tué tous les Tévanni, il suffit de récupérer le rapport auprès de Brerama Sêlas.

Mais vous remarquerez sur le plan qu'il existe une porte dérobée : l'ouverture s'actionne avec un crâne posé sur une table.

En tuant le mage Telvanni, la récompense est plus importante.

3.5.5 - Tuer Gordol

Theldyn Virith veut se débarrasser de Gordol. Il se cache dans les ruines daédriques d'Ashalmawia, à l'est d'Ald Vélothi.

Theldyn Virith vous offre une lance en ébonite avec un enchantement unique en récompense.

3.6 - VIVEC : LES QUÊTES DE FARAL RETHERAN

3.6.1 - Les calomnies de Méril Hlaano

Faral Réthéran vous demande de faire taire les calomnies proférées par Méril Hlaano. Il se trouve à la Taverne des Huit-Plat de Balmora. Il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour qu'il accepte.

Faral Réthéran vous offre un Bouclier Sacré en récompense.

3.6.2 - Le tombeau des Rédas

Faral Réthéran veut récupérer trois objets de la Famille Rédas : le Gobelet de Rédas, la Robe des Actes de Rédas et la Hache de Guerre de Rédas. Ces objets sont dans le tombeau des Rédas, au sud est de Molag Mar.

3.6.3 - Duel d'honneur

Faral Réthéran vous demande de persuader Rothis Néthan de faire son duel contre un noble de la Grande Maison Hlaalu. Il traîne dans la Taverne des Fleurs d'Or, dans le Quartier Rédoran. Il accepte si vous lui apportiez dix potions de guérison standards (on peut en acheter au temple Rédoran).

3.6.4 - Tuer Dagoth Tanis

Faral Réthéran vous envoie tuer Dagoth Tanis. Il se cache dans la place forte de Falasmayon, au nord est de Maar Gan.

Il est possible de capturer son âme : l'objet enchanté aura une charge de 330.

Faral Réthéran veut en même temps récupérer l'Anneau Ancestral d'Irer Nervyon, un Exalté mort là-bas.

Faral Réthéran vous offre un Anneau des Ancêtres de sa famille en récompense.

3.6.5 - Tuer Reynel Uvirith

Faral Réthéran vous demande de tuer Reynel Uvirith, une noble Telvanni. Elle est dans sa tour à Tel Uvirith.

3.6.6 - Tuer Raynasa Rethan

Faral Réthéran vous demande de tuer Raynasa Rethan, une noble Hlaalu. Elle est dans son Manoir sur le Plateau Odaï.

4 - LA PLACE FORTE

4.1 - Première étape

Lorsque le rang Cousin de la maison est atteint, Athyn saréthi vous propose d'aller voir Galsa Gindu, au Palais du conseil Rédoran. C'est elle qui s'occupera de la construction de la place forte. Elle sera construite à Bal Isra.

Galsa Gindu réclame dans un premier temps 5000 po et un Permis de Construire qu'il vous faudra vous procurer auprès du Duc Vedam Dren, dans la salle du Grand Conseil à Cœurébène.

Quelques jours plus tard, une mise à jour dans le journal vous informera d'aller voir Galsa Gindu pour la suite de la construction. Elle veut savoir où en sont les travaux : il faut partir parler à Bugdul gro-Kharbush sur place, puis retourner voir Galsa Gindu pour lui informer que la place forte devrait être terminée rapidement.

4.2 - Deuxième étape

Lorsque le rang Frère de la Maison est atteint et que la place forte est terminée (on est informé par une note dans le journal), Galsa Gindu vous explique qu'il vous faut engager des gardes pour la défense du manoir.

Elle vous suggère de demander à Percius Mercius, responsable de la guilde des guerriers d'Ald'Ruhn. Il accepte à condition de libérer Frélène Acque détenue dans les prisons du Quartier Hlaalu à Vivec.

Les travaux de la deuxième phase peuvent alors débuter.

4.3 - Troisième étape

Lorsque le rang Père de la Maison est atteint et que la seconde phase des travaux est terminée (on le sait par une note dans le journal), retournez voir Galsa Gindu qui vous suggère d'aller voir le régisseur Guls sur place.

Ce dernier pense qu'il faut des femmes pour attirer plus de colons. On peut demander à Fathusa Gíréthí (elle est à l'auberge d'Ald Skar à Ald'Ruhn) et à Aryní Oréthí (elle se promène dehors près de sa maison à Ald'Ruhn) mais il faut avoir au moins 90 en affinité pour qu'elles acceptent.

Deux femmes suffisent pour que les travaux de la troisième phase commencent ; puis une note dans le journal informera alors que le manoir est définitivement terminé ^^

Cependant il existe une autre solution ! Vous pouvez aussi acheter deux esclaves à Tel Aruhn. Elles vous coûteront 1 000 po chacune.