

LA GRANDE MAISON TELVANNI

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

Dernière mise à jour le 4 novembre 2009

SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Grande Maison Telvanni
- 2 - Les grades
 - 3.1 - à Sadrith Mora auprès de Félixa Ulessen
 - 3.2 - à Sadrith Mora auprès de Raven Omayn
 - 3.3 - à Sadrith Mora auprès de Mallam Ryon
 - 3.4 - à Sadrith Mora auprès de Arava Uvulas
 - 3.5 - à Sadrith Mora auprès de Galos Mathendis
 - 3.6 - à Sadrith Mora auprès de Maître Néloth
 - 3.7 - à Sadrith Mora auprès d'Eddie Le Vif Théman
 - 3.8 - à Tel Mora auprès de Maîtresse Dratha
 - 3.9 - à Tel Branora auprès de Maîtresse Thérana
 - 3.10 - à Gnisis auprès de Baladas Demnavanni
 - 3.11 - à Tel Vos auprès de Maître Aryon
- 4 - La Place Forte

1 - ENTRER DANS LA MAISON

Pour entrer dans la Grande Maison Telvanni, il faut se rendre à Sadrith Mora et s'adresser à l'un des hérauts du Palais du Conseil Telvanni.

2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Mysticisme, Invocation, Illusion, Altération, Destruction, Enchantement

Les compétences majeures sont : Volonté, Intelligence

- 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
- Héraut : compétences à 30, un talent à 40 et deux autres à 10
- Prestidigitateur : compétences à 31, un talent à 50 et deux autres à 15
- Enchanteur : compétences à 32, un talent à 60 et deux autres à 20
- Maître : compétences à 33, un talent à 70 et deux autres à 25
- Grand mage : compétences à 33, un talent à 80 et deux autres à 30
- Archimage : compétences à 33, un talent à 90 et deux autres à 35

3 - LES QUÊTES

3.1 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE FELIXA ULESSEN, Héraut de Maîtresse Thérana

3.1.1 - Les nouveaux habits

Félixa Ulessen vous charge de remettre une nouvelle jupe à sa Maîtresse Thérana, et donne pour cela 2 parchemins d'Intervention Divine.

Thérana se trouve dans ses quartiers dans la tour Telvanni à tel Branora. Elle refuse les vêtements et si on les essaie, elle attaque ! Le seul moyen est de demander à l'esclave derrière elle d'essayer les habits (l'esclave se fait tuer).

Félisa Ulëssen vous donne 500 po en récompense et vous enseigne les sorts Marque et Rappel.

3.1.2 - La révolte des esclaves

Félisa Ulëssen veut mettre un terme à la révolte des esclaves de la mine d'œufs d'Abedaal.

Vous devez parler à leur chef Elydal Leï. Et vous avez alors plusieurs possibilités : soit vous écoutez ses condoléances et vous libérez les esclaves en donnant la clé des bracelets à Elydal Leï (la clé est dans une caisse près de la reine Kwama), soit vous les tuez tous !

Si vous les avez épargnés et libérés, Félissa Ulëssen enseigne les sorts de commandement de créatures et d'humanoïdes.

Et si vous les avez tous tués, vous recevrez un Anneau de Nuage Toxique et un Anneau de Tempête de Feu en récompense.

3.2 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE RAVEN OMAYN, Héraut de Maîtresse Dratha

3.2.1 - La pulponge

Raven Omayn a besoin de cinq morceaux de pulponges. Vous en cueillerez sur les grasseponges mais vous pouvez aussi les acheter.

La récompense est de 100 po et Raven Omayn vous enseigne en plus le sort Guérison de la Maladie Commune.

3.2.2 - Noire Guigne

Raven Omayn veut récupérer l'Anneau de Noire Guigne ; d'après elle, il serait à Sadrith Mora.

Vous apprenez que c'est un des membres de la Morag Tong qui le possède : Alven Salas.

Raven Omayn vous enseigne en échange les sorts de démoralisation d'humanoïdes et de créatures.

3.3 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE MALLAM RYON, Héraut de l'Archimage Gothren

3.3.1 - Trois questions pour Baladas Demnevanni

Mallam Ryon vous demande poser trois questions à Baladas Demnevanni au sujet de la disparition des nains, des artefacts dwemers et de la langue dwemer.

Baladas Demnevanni est à Arvs Drelen, à Gnisís.

3.3.2 - Mission à Nchuleft

Mallam Ryon veut récupérer les plans dwemers des Ruines de Nchuleft. Elles se situent au sud ouest de Tel Vos.

Surtout profitez-en pour récupérer le livre intitulé "Les Chroniques de Nchuleft" en prévision d'une quête future.

Mallam Ryon offre le casque unique de Céphalopode de Gothren en récompense.

3.4 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE ARARA UVULAS, Héraut de Maître Néloth

3.4.1 - Le savon de sload

Arara Uvulas a besoin de cinq morceaux de savon de sload, et pour cela il vous donne 500 po pour que vous vous en procuriez facilement.

3.4.2 - Le Bâton de l'Aube d'Argent

Arara Uvulas veut récupérer le Bâton de l'Aube d'Argent. D'après lui, ce serait un mage de la guilde des mages du Complexe du Serval de Sadrith Mora qui le posséderait.

Effectivement c'est Arielle Rheinciel qui l'a ; elle vous le vend pour 300 po.

Arara Uvulas vous offre une épée de verre paralysante en récompense, et vous enseigne en plus le sort de cécité.

Ce bâton est une des armes uniques du jeu ^^

3.5 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE GALOS MATHENDIS, Héraut de Maître Aryon

3.5.1 - Le message codé

Galos Mathendis vous charge de remettre un message codé à Divayth Fyr, et pour cela il vous donne 4 potions de marche sur l'eau, 4 potions de nage rapide et 7 potions de guérison de qualité.

Divayth Fyr est dans sa tour à Tel Fyr ; à son tour il vous donne un autre message codé à remettre en échange du sien à Galos Mathendis qui vous offrira 500 po en récompense.

3.5.2 - La guérison du fléau

Galos Mathendis vous demande de livrer des potions de guérison du fléau à l'apothicaire Andil. Il faut en acheter trois : vous en trouverez chez le guérisseur de Sadrith Mora.

Andil est à Tel Vos, dans la Tour des Services (tour nord ouest). Il vous donne en échange 3 potions de guérison de qualité et 3 autres de regain de points de fatigue de qualité.

Galos Mathendis vous récompense de 500 po.

3.5.3 - La peau de daédra

Galos Mathendis vous demande de livrer une peau de daédra à Maître Aryon. L'alchimiste de Sadrith Mora en vend.

Maître Aryon est à Tel Vos (prévoir une potion ou un sort de lévitation ^^). Il vous achètera la peau de daédra 300 po, et vous enseignera en plus le sort de paralysie.

Dans le journal, il est écrit que c'est Mallam Ryon qui vous donne la quête !

3.6 - SADRITH MORA : LA QUÊTE DE MAÎTRE NÉLOTH

3.6.1 - La Fierté du dragon

Maître Néloth veut récupérer la Robe de la Fierté du Dragon. C'est Senise Thindo qui la possède : elle est dans les logements de la tour à tel Aruhn.

Il faut la provoquer par un ton sarcastique pour la tuer et récupérer la robe.

Maître Néloth vous offre 100 po en récompense.

3.7 - SADRITH MORA : LES QUÊTES D'EDDIE LE VIF THEMAN

Vous pourrez faire les quête de votre Héraut après l'avoir ... trouvé HAHHAHA. Enfin bon, je voulais dire, après avoir achevé la quête "trouver un Héraut" de Maître Aryon ^^

3.7.1 - L'Anneau d'Équité

Eddie Le Vif vous propose de récupérer l'unique Anneau d'Équité. Il a besoin pour cela de la Clé de Tel Naga. Vous pouvez la récupérer sur n'importe quelle personne résidant dans la tour.

3.7.2 - L'Amulette d'Unité

Eddie Le Vif vous propose maintenant de récupérer l'unique Amulette d'Unité. Il a besoin pour cela de cinq Potion d'Invisibilité Standard. Vous en trouverez chez n'importe quel alchimiste marchand.

3.8 - TEL MORA : LA QUÊTE DE MAÎTRESSE DRATHA

3.8.1 - L'Amulette de Chair Reconstituée

Maîtresse Dratha veut récupérer l'Amulette de Chair Reconstituée. C'est Bérengéval, un des gardes de Maître Néloth, un Bosmer, qui la possède.

Bérengéval se trouve dans les quartiers communs de la tour de Tel Naga à Sadriith Mora. Vous devrez le provoquer par un ton sarcastique et le tuer pour récupérer l'amulette de Chair Reconstituée.

Maîtresse Dratha vous offre quatre Parchemins d'Appel de Sainte Dorée et une Amulette d'Absorption de Sort en récompense.

3.9 - TEL BRANORA : LA QUÊTE DE MAÎTRESSE THÉRANA

3.9.1 - L'Arc d'Auriel

Maîtresse Thérana veut récupérer l'Arc d'Auriel. D'après elle, c'est Ralyn Othrael qui le possède ; il est à la Porte des Ames.

Maîtresse Thérana vous donne une cuirasse et une paire de jambières daédriques ayant des enchantements uniques en récompense. Mais vous pouvez aussi choisir d'être payé en pièces sonnantes et trébuchantes : elle vous donnera alors 11 111 po ... ce qui ne vaut pas vraiment le coup puisque vous récupérerez bien plus en vendant la cuirasse et l'armure auprès du crabe marchand !!!

L'Arc d'Auriel est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 15 000 po. Donc pour le récupérer, il vous faudra tuer ou voler Maîtresse Thérana !

3.10 - GNISIS : LES QUÊTES DE BALADAS DEMNEVANNI

3.10.1 - Noyr Mézalf

Baladas Demnevanni veut que je lui ramène l'anneau de Noyr Mézalf parfois appelé Mézalf Bthungthumz. Vous le trouverez à Bthungthumz, située à l'est de Khuul (dans la Foyada) sur Dahrk Mézalf, un fantôme dwemer.

Baladas vous offre un Anneau de Tempête d'éclair et son centurion dwemer :-)

Cette quête se déclenchera après que vous lui apporterez les 3 livres qu'il vous demande ^^ (voir la 1ère quête de Maître Aryon)

3.11 - TEL VOS : LES QUÊTES DE MAÎTRE ARYON

3.11.1 - Baladas Demnevanni / Les livres dwemers

Maître Aryon accepte de devenir votre Protecteur si vous arrivez à convaincre Baladas d'intégrer le conseil Telvanni. Baladas Demnevanni se trouve dans sa tour Ars Drelen à Gnisis. Il accepte si vous lui ramenez trois livres intitulés "Le Feu et la Loi de Nchunak" 📖, "Origine des Lois Dwemers" 📖 et "Les Chroniques de Nchuleft" 📖.

Vous pourrez acheter le livre *Le Feu et la Loi de Nchunak* chez la bouquiniste de Balmora.

Vous trouverez les deux autres chez Jobasha, bouquiniste dans le Quartier Étranger à Vivec (à moins d'avoir récupéré le livre *Les Chroniques de Nchuleft* dans les Ruines de Nchuleft ^^).

Baladas Demnevanni vous offre en récompense des trois livres l'unique Anneau Clé d'Ondusi, l'unique Amulette d'Admonestation, la Ceinture de la Seconde Barrière et l'unique paire de Chaussures de Marche Assurée.

Quant à Maître Aryon, il vous donne le Bâton d'Argent de la Paix en récompense.

3.11.2 - La mine d'œuf de Mudan-Mul

Maître Aryon vous demande de guérir la Reine Kwama de la mine d'œufs de Mudan-Mul atteinte de la maladie du fléau. Pour cela il vous enseigne un sort de guérison du fléau.

Maître Aryon vous offre en récompense le livre intitulé *"Respiration Aquatique"* qui vous donnera 1 point en altération :-)

3.11.3 - Les sorts de magicien

Maître Aryon souhaite que vous maîtrisiez les sorts de base d'attaque de feu (soit le sort Boule de Feu), de Lévitiation et le sort de Rappel. Vous pourrez acheter ces sorts chez les mages.

Maître Aryon vous offre le livre intitulé *"L'Art de la Magie de Guerre"* qui vous donnera 1 point en destruction.

3.11.4 - Odirniran

Maître Aryon veut prêter main forte à Milyn Faram à Odirniran. Sa place forte est prise d'assaut par la Maison Hlaalu !

Odirniran se trouve au sud des Ruines Daédrique de Nchurdamz. Il vous faut tuer tous les Hlaalu sur place en épargnant la prisonnière.

Milyn Faram est tout en haut de sa tour ; il donne en récompense un Parchemin d'Appel de Deadroth si vous avez épargné sa prisonnière, sinon il ne vous donnera rien.

Quant à Maître Aryon, il vous donne cet unique Bâton en argent de la Faïm ainsi que le livre intitulé *"Incident à Necrom"* qui vous donnera 1 point en illusion.

3.11.5 - Le monopole de la Guilde des Mages

Maître Aryon veut mettre un terme au monopole du culte des mages. Il a besoin du soutien de la Maison Rédoran au Grand Conseil : il vous faut donc convaincre au moins trois des conseillers Rédorans à Adl'Ruhn.

Allez voir en premier Athyn Saréthi qui donne de suite son soutien, puis les autres conseillers Minerve Arobar, Hlaren Ramoran et Garisa Lléthri chacun dans leur manoir respectif ainsi que Brara Morvayn, dans ses quartiers dans le Palais du Conseil Rédoran.

Maître Aryon vous donne en récompense l'unique Gant Dominateur d'Aryon.

3.11.6 - Shísti

Maître Aryon vous demande de prêter main forte à Favès Andas à Shísti. La tour a été envahie par les Rédorans !

Il est réfugié dans une pièce secrète qu'on ouvre en actionnant un crâne sur un bureau.

Favès Andas vous donne les livres intitulés *"Le Lorkhan Lunaire"* et *"Une Trahison Hypothétique"* en remerciement.

Maître Aryon vous offre un Bâton d'Argent de Guerre en récompense.

3.11.7 - Recruter un Héraut

Maître Aryon vous incite à trouver un héraut. En se renseignant auprès des Telvannis, vous apprenez que Eddie Le Vif serait apte. Il habite à Balmora. Eddie Le Vif accepte de devenir votre héraut en échange d'un Bâton de la Paix.

Maître Aryon vous offre l'unique Gant Assistant d'Aryon en récompense.

3.11.8 - Tuer Raynasa Réthan

Maître Aryon vous demande de tuer Raynasa Réthan, une noble de la Maison Hlaalu. Elle est dans son Manoir sur le Plateau Odaï, le long de la rivière Odaï, à l'ouest de Hla Oad.

3.11.9 - Tuer Banden Indarys

Maître Aryon vous demande de tuer Banden Indarys, un noble de la Maison Rédoran. Il est dans son Manoir à Bal Isra, sur la route menant d'Ald'Ruhn à Maar Gan.

3.11.10 - L'Archimage Gothren

Lorsque toutes les quêtes sont terminées et qu'il est possible d'atteindre le rang de Grand Mage, Maître Aryon explique qu'il vous faudra provoquer en duel à mort l'Archimage Gothren afin de prendre sa place.

Il suffit de le provoquer par un ton sarcastique :-)

Maître Aryon vous nomme alors Archimage de la Grande Maison Telvanni ^^

4 - LA PLACE FORTE

4.1 - Première étape

Lorsque le rang Prestidigitateur est atteint, il est possible d'aller voir Ljunella Hléran. Elle est à l'Ermitage, au Palais du conseil Telvanni à Sadrith Mora. C'est elle qui s'occupera de la construction de la place forte. Elle sera construite à Tel Uvirith.

Ljunella Hléran réclame dans un premier temps un Permis de Construire qu'il faut se procurer auprès du Duc Vedam Dren, dans la salle du Grand Conseil à Coeurébène, ainsi que deux gemmes renfermant des âmes de daédra, si possible celle d'Astronach des tempêtes mais les âmes de Sainte Dorées ou d'Ombres Ailées sont acceptées.

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

4.2 - Deuxième étape

Lorsque le rang Enchanteur est atteint et que la place forte est terminée (on en est informé par une note dans le journal), Ljunella Hléran a alors besoin de 5000 po ainsi que les plans dwemers des Ruines Mzanchend, situées au nord ouest de Tel Uvirith, afin que les travaux de la deuxième phase puissent débiter.

4.3 - Troisième étape

Lorsque le rang Maître est atteint et que la seconde phase des travaux est terminée (on le sait par une note dans le journal), il faut retourner voir Ljunella Hléran. Elle a besoin du livre intitulé "Secrets des Animoncules Dwemers" pour mettre en place des Centurions Dwemers qui défendront la Place Forte. Ce livre est à Galom Daéus.

Quelques jours après avoir donné le livre à Ljunella Hléran, une note dans le journal informera alors que le manoir est définitivement terminé ^^