

# LE TEMPLE

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

*Dernière mise à jour le 16 Juin 2009*

Le Temple des Tribuns, ou plus simplement Temple, est la religion locale des peuples sédentaires de Morrowind. Les fidèles vénèrent trois dieux-rois, Almalexia, Sotha Sil et Vivec, collectivement appelés Tribuns. Le Temple s'oppose au Culte Impérial qui est la religion officielle de l'Empire (selon eux, les Neuf Divins ne sont ni des dieux ni des ancêtres dignes d'adoration et leur culte n'est que stupide superstition !).

On distingue des saints mineurs :

- Saint Felme le Brave : bouchers, poissonniers
- Saint Llothís le Dieux : tailleurs, teinturiers
- Sainte Méris la Pacificatrice : fermiers, laboureurs
- Saint Roris le Martyr : négociants, caravaniers
- Saint Aralor le Pénitent : tanneurs, mineurs
- Saint Délyn le Sage : potiers, souffleurs de verre
- Saint Olms le Juste : clercs, chandeliers
- Sainte Rilme aux Pieds Nus : marins, pèlerins et mendiants
- Sainte Séryne la Miséricordieuse : boulangers, brasseurs et distillateurs





Et des saints majeurs :

- Almalexia la Gardienne : sainte patronne des guérisseurs et des enseignants
- Sotha Sil le Mage : saint patron des artificiers et des magiciens
- Vivec le Poète : saint patron des artistes et des roublards
- Saint Nérévar le Capitaine : saint patron des guerriers et des hommes d'État
- Saint Véloth le Pèlerin : saint patron des bannis et de tous ceux qui cherchent quelque chose

Azura, Méphala et Boéthia acceptèrent le statut de divin pour Almalexia, Sotha Sil et Vivec. Ces trois daédras bienveillants sont aussi appelés les Anticipations.

Mais Shéogorath, Mérunès Dagon, Malacath et Molag Bal ont refusé de prêter allégeance aux Tribuns. Ces quatre daédras rebelles ont alors formé les Quatre Coins de la Maison des Troubles.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Anticipations 
- La Maison des Troubles 
- La Vie des Saints 
- Les Consolations de la Prière 

## SOMMAIRE

- 1 - Prier au Temple : les bénédictions et les guérisons
- 2 - Entrer dans le temple
- 3 - Les grades
- 4 - Les quêtes ...
  - 4.1 - à Balmora auprès de Feldrélo Sadri
  - 4.2 - à Ald'Ruhn auprès de Tuls Valen
  - 4.3 - à La Porte des Ames auprès de Uvoo Lljaren
  - 4.4 - à Molag Mar auprès de Tharer Rothéloth
  - 4.5 - à Vivec auprès de Endryn Llétan
  - 4.6 - à Vivec auprès de Tholer Saryoni

## 1 - PRIER AU TEMPLE : LES BÉNÉDICTIONS ET LES GUÉRISONS

Dans chaque Temple, vous verrez différents sanctuaires (des sortes de stèles en fait), sur lesquels vous pouvez cliquer pour demander une bénédiction et/ou une guérison.

Chaque sanctuaire vous proposera une guérison des maladies communes, du fléau et du poison en plus de leur bénédiction propre ; mais le sanctuaire des Tribuns a la particularité de vous donner en plus une guérison d'ALMSIVI grâce à laquelle vous retrouverez vos caractéristiques et vos talents ^^

Toutes ces bénédictions sont cumulables alors profitez en surtout quand vous vous promenez à Vivec ou à la Porte des Ames :-D

Voici la liste des sanctuaires :

- Sanctuaire d'Aralor : Intervention d'Aralor vous augmente votre Personnalité de 5 pts
- Sanctuaire de St Délyn : Bouclier de St Délyn vous donne une Résistance au Fléau de 10%
- Sanctuaire de St Felme : Gloire de Felme vous augmente votre Guérison de 5pts
- Sanctuaire de St Lothis : Bastion de Lothis vous augmente votre Volonté de 5 pts
- Sanctuaire de Ste Méris : Défense de Méris vous donne une Résistance à la Peste de 20 %
- Sanctuaire de St Nérévar : Esprit de Nérévar vous augmente vos Points de Fatigue de 20 pts
- Sanctuaire de St Olms : Bénédiction d'Olms vous donne une Résistance aux Maladies de 20 %
- Sanctuaire de Ste Rilme : Grâce de Rilme vous augmente votre Endurance de 5 pts
- Sanctuaire de St Roris : Epanouissement de roris vous augmente votre Santé de 5 pts
- Sanctuaire de Ste Séryne : Bouclier de Séryne vous donne une Résistance au Poison de 20 %
- Sanctuaire de St Véloth : Force Intérieur de Véloth vous augmente votre Magie de 10 pts
- Sanctuaire du Courroux de Vivec : Furie de Vivec vous augmente votre Attaque de 5 pts
- Sanctuaire des Tribuns (3 en 1 ^^) :
  - o Grâce de la Dame (Almalexia lol) vous augmente votre Endurance de 5 pts
  - o Mystère de Vivec vous augmente votre Chance de 10 pts
  - o Ame de Sotha Sil vous augmente votre Magie de 5 pts

## 2 - ENTRER DANS LE TEMPLE

Pour entrer dans le temple, il faut se rendre à Balmora : c'est Feldrélo Sadri qui s'occupe de l'inscription.

*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.*

## 3 - LES GRADES

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

Les compétences majeures sont : Personnalité, Intelligence

- Profane : compétences à 30
- Novice : compétence à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5
- Initié : compétences à 30 et deux talents à 20
- Acolyte : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Adeptes : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Vicaire : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Disciple : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Devin : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Patriarche : compétence à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Grand chanoine : compétence à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 4 - LES QUÊTES

### 4.1 - BALMORA : LA QUÊTE DE FELDRELO SADRI

Cette quête vous sera en fait proposée par n'importe quel adepte du Temple, mais comme vous commencez l'aventure à Balmora, autant faire appel à Feldrelo Sadri !

#### 4.1.1 - Le pèlerinage des Sept Grâces

Feldrelo Sadri vous demande de faire ce pèlerinage en suivant les instructions du livre intitulé "La Voie du Pèlerin" (c'est en fait la condition pour être admis au temple : c'est à dire que tous les prêtres vous proposeront ce pèlerinage avant de vous donner d'autres quêtes). Lisez bien le livre, il est utile de savoir par exemple que des potions fabriquées soi même ne fonctionneront pas pour une offrande ;-)

La Grâce de l'Humilité : Le sanctuaire des Champs de Kummu *merci de l'humilité que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne me laisserai pas guider par la vanité et je saurai vous remercier de la place qui est la mienne dans le vaste monde.* La stèle est le long des berges nord du Lac Amaya. Vous devez lire les inscriptions en ayant un morceau de pulponge dans votre inventaire (on en trouve plein à Gnisis : quelqu'un en cultive ^^). Vous bénéficierez de la bénédiction des Champs de Kummu, 100 pts de plume pendant 1h.

La Grâce de l'Audace : Le sanctuaire de la lune figée *merci de l'audace que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne refuserai pas les risques et je ne me cacherai pas derrière la prudence, car la fortune sourit aux audacieux.* La stèle se situe dans le Quartier du Temple à Vivec, le long du mur ouest du Grand Sanctuaire. Il faut lire les inscriptions en ayant une potion de lévitation sur soi (si vous n'en avez pas, vous en trouverez en vente chez tous les bons alchimistes ^^). Vous bénéficierez d'une bénédiction de lévitation 100 pts pendant 1h.

La Grâce de la Générosité : Le sanctuaire du Palais *merci de la générosité que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne volerais pas, je n'amasserais pas les richesses et je ne m'encombrerais pas de trésors inutiles, préférant partager avec ceux qui en ont besoin.* La stèle est au sommet du Palais de Vivec. Vous devez lire les inscriptions en donnant 100 po. Vous bénéficierez de la bénédiction du palais soit 10 pts de marchandage pendant 1h.

La Grâce de la Courtoisie : Le sanctuaire du Canal des Mystères *merci de la courtoisie que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne tiendrai pas de propos injurieux et je parlerai toujours respectueusement, même avec mes ennemis, car les paroles mesurées peuvent désamorcer la colère.* Pour trouver la stèle, il vous faut aller au troisième niveau du Canal des Mystères : au centre du Canal. Pour y arriver, c'est plutôt comique ... entrez par une porte (n'importe laquelle) et ressortez aussitôt par cette même porte ... Rhôôô vous n'êtes pas au même endroit XD. Vous l'aurez compris, tentez d'arriver au 3ème niveau ! Dans la pièce Centre du Canal, vous trouverez une première stèle qui vous suggèrera la noyade (!) : n'ayez pas peur et noyez vous pour faire apparaître une passerelle qui mènera vers le sanctuaire du Canal des Mystères. Près de la stèle, le Seigneur Krazzt vous attend : vous devez lui offrir une épée longue en argent (il y en a dans le coffre à côté de lui). Puis seulement après vous pourrez lire les inscriptions de la stèle. Vous bénéficierez de 2 bénédictions de respiration aquatique et de nage rapide 25 pts pendant 1h.

La Grâce de la Justice : Le sanctuaire du Masque *merci de la justice que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne serai ni cruel ni arbitraire, car qui se montre juste gagne l'amour, la confiance et le respect des autres.* La stèle se trouve au temple de Gnisis. Il faut lire les inscriptions avec une potion de guérison des maladies communes sur vous (que vous pourrez acheter chez n'importe quel alchimiste ^^). Je n'ai reçu aucune bénédiction ouin :- (c'est po juste ... juste ... justice ... HAHHAH !!! Non ? haem désolée.

La Grâce du Courage : Le sanctuaire de la Caverne de Koal *merci du courage que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne refuserai pas les risques et je ne me cacherai pas derrière la prudence, car la fortune sourit aux audacieux.* La caverne est au sud de Gnisis. La stèle est à l'entrée. Il vous faut lire les inscriptions en ayant une cire de dreugh sur vous (il y en a en vente au temple ^^). Vous bénéficierez d'une bénédiction qui vous augmente de 10 pts pendant 1h vos talents de Combat sans Armure, Armure Légère, Armure Intermédiaire et Armure Lourde !


La Grâce de la Fierté : Le sanctuaire de la Porte des Ames *merci de la fierté que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne douterais pas de moi-même, ni des miens ou de mes dieux, et j'insisterai pour que mes droits soient respectés.* Il va vous falloir passer par la Porte des Ames. La stèle est au nord est tout près des Remparts Intangibles. Lisez les inscriptions en ayant une gemme spirituelle dans votre inventaire. Vous bénéficierez de 2 bénédictions : magie 50 pts et bouclier 25 pts pendant 1h.

## 4.2 - ALDRUHN : LES QUÊTES DE TULS VALEN

### 4.2.1 - Un peu de compassion

Tuls Valen vous demande de soigner Bulfin gra-Shugar qui a contracté la maladie du fléau. Pour cela, il vous donne une potion mais vous suggère fortement de ne pas l'utiliser ... Alors je vous conseille d'acheter le sort 'Don de Rylmé'.

L'orque se trouve dans les ruines daédriques de Maekashishi (à l'ouest de Maar Gan derrière la chaîne de montagne).

Tuls Valen vous offre le livre intitulé "Les Quatre Prétendants de Benita"  en récompense qui vous donnera 1 point en guérison :-)

*Ce qui est bizarre, c'est que quand je lui dis que je n'ai pas utilisé sa potion, ça ne change rien et il ne me la reprend pas. Je la garde même dans mon inventaire ! Et si je l'ai utilisée, idem, il s'en moque, le but étant d'avoir de la compassion XD*

### 4.2.2 - La fausse incarnation

Tuls Valen veut faire comprendre à Elvil Vidron qu'il n'est pas le nérévarine ... Ben vi c'est VOUS le nérévarine !!! Tsss

Vous le trouverez à Suran. Pour le convaincre, il vous suffit de le corrompre jusqu'à obtenir une affinité à 80.

Tuls Valen vous donne trois potions de guérison de choix en récompense.

### 4.2.3 - Le culte maléfique d'Hassour

Tuls Valen veut se débarrasser de Dagoth Fovon. Il est dans la caverne de Hassour, au sud de Fort Phalène.

Son âme permet d'enchanter un objet avec une charge à 300.

Tuls Valen vous offre deux Parchemins de Bénédiction de Daéri et deux potions de guérison du fléau en récompense.

### 4.2.4 - Le pèlerinage de Maar Gan

Tuls Valen vous demande d'accomplir le pèlerinage de Maar Gan.

Rendez vous au temple de Maar Gan. Sur place, il faut *narguer le daedra Anhaedre* puis le tuer, et enfin lire les inscriptions sur la Pierre Magique de Maar Gan.

Avant le combat avec daedra, si vous parlez de 'bénédition' à Tralas Rendas, il vous lancera la bénédiction de Maar Gan qui vous augmente votre Attaque de 25 pts et vous donne Sanctuaire 75 pts. Après le combat, il ne le donne plus ôO

De même que activer le rocher vous augmente votre Eloquence et votre Personnalité de 10 pts.

*Dans une seconde partie je n'ai pas eu cette quête ôO. Mon jeu est à jour et le drémora n'est même pas à Maar Gan ôO (enfin bon, je la laisse quand même ^^).*

## 4.3 - LA PORTE DES AMES : LES QUÊTES DE UVOO LLAREN

*A la Porte des Ames, vous rencontrerez un certain Wulf, vétéran de la Légion. Il vous offre son "sou fétiche du vieil homme" pour qu'il vous porte chance :-). Ensuite, l'Oracle du Culte Impérial vous expliquera que la "chance de l'empereur" s'attache à vous depuis que ce vieux vétéran vous a remis sa pièce tout simplement parce que vous avez reçu la visite d'un aspect de Tiber Septim en personne !!! Elle vous dit que c'est un signe que les dieux vous ont réservé un destin d'exception ^^*

### 4.3.1 - Soigner le Cendrais banni

Uvoo Llaren vous demande de soigner Assantus Hansar, un Cendrais.

Sa yourte est juste à côté de la Porte des Ames, au sud.

Uvoo Llaren vous donne trois potions de guérison des maladies communes en récompense.

#### 4.2.2 - A boire et à manger pour l'ermite

Uvoo Llaren vous demande d'apporter à boire et à manger à Sendas Sathis, un ermite vivant sur une île isolée à l'ouest de Rothéran. Il vous donne pour cela quatre petits oeufs de kwama et quatre bouteilles de mazte.

#### 4.2.3 - La Tunique en Cheveux de Saint Aralor

Uvoo Llaren veut récupérer la Tunique en Cheveux de Saint Aralor de Fériel Salmyn, un ordonnateur porté disparu dans la cité perdue de Kogoruhn. Le cadavre est le long du muret de la place forte.

#### 4.2.4 - Le Tranchoir de Saint Felme

Uvoo Llaren veut récupérer le Tranchoir de Saint Felme perdu à l'ouest de Dagoth Ur, dans le repaire de Tureynudal.

*Le Tranchoir de Saint Felme est un des artefacts uniques du jeu.*

#### 4.2.5 - La Crosse de Sainte Llothís le Pieux

Uvoo Llaren veut récupérer la Crosse de Sainte Llothís. Elle est dans le repaire de Dagoth Ur, dans la tour intérieure.

*La Crosse de Sainte Llothís est un des artefacts uniques du jeu.*


*Lorsque vous serez Grand Chanoine, retournez parler à Uvoo et il vous rendra tous les artefacts que vous lui avez apportés !!!*

### 4.3 - MOLAG MAR : LES QUÊTES DE THARER ROTHELOTH


#### 4.3.1 - Soigner Lette

Tharer Rothéloth vous demande de soigner Lette, une villageoise de Tel Mora qui a contracté la Fièvre des Marais.

Vous avez juste à lui lancer un sort de guérison des maladies communes ou utiliser une potion.

Tharer Rothéloth vous offre le livre intitulé "2920, Ondepluie"  en récompense qui vous donnera 1 point en guérison :-)

#### 4.3.2 - Le pèlerinage du Mont Kand

Tharer Rotéloth vous demande d'accomplir le pèlerinage du Mont Kand. Il vous conseille d'acheter le livre intitulé "Le Livre Jaune des Énigmes"  (vous pourrez le trouver chez le bouquiniste de Ald'Ruhn). Il vous donne aussi quatre potions de vision nocturne.

Les réponses aux énigmes sont les suivantes : "le plombs", "Tuer avec une épée" et "L'orc".

*Pour les deux premières, ce sont les même que celles mentionnées dans le livre, par contre pour la dernière énigme, livre donne 'aldmer' comme bonne réponse ... mauvaise traduction ?*

*Juste au dessus de la porte de la caverne, vous trouverez un cadavre avec 3 objets enchantés sur lui : ne les vendez pas ! Ils vous seront demandé lors d'une quête pour le Culte impérial ^^*

#### 4.3.3 - Le nécromancien de Mawia

Tharer Rotéloth veut se débarrasser de Delvam Andarys, un nécromancien. Il se cache à Mawia au sud est de Molag Mar. Delvam vous léguera à l'insu de son plein gré Shimsil, son épée courte en ébonite et son anneau unique de régénération :-)

#### 4.3.4 - Tuer Raxle Berne

Tharer Rotéloth vous demande de tuer Raxle Berne, un vampire. Pour cela, il vous donne un Anneau de Gardien, une Ceinture de Baume de Balyna et l'unique Marteau du Jugement de Véloth. Le vampire se cache à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uviríth.

*Le Jugement de Véloth est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 15 000 po.*

### 4.4 - VIVEC : LES QUÊTES D'ENDRYN LLETHAN

#### 4.4.1 - Contenir la maladie

Endryn Llethan vous demande de convaincre Tanuséa Véloth d'aller se faire soigner de la peste au Pestarium de Tel Fyr. Elle est dans les gradins de l'Arène.

Le seul moyen de la convaincre est de lui dire *faites le pour moi* pour qu'elle accepte de partir.

#### 4.4.2 - Le pèlerinage silencieux

Endryn Llethan vous propose d'effectuer le Pèlerinage du Silence.

Rendez vous au Sanctuaire du Sanctus (indiqué sur la carte) sans parler à qui que ce soit ... Vous ne pouvez donc pas prendre les échassiers, ni les bateaux !!! Vous devez donc vous y rendre à pied !!! Oui oui vous n'avez pas la berlue ... Vous êtes bien à Vivec et c'est sur l'île de Shéogorath qu'il faut vous rendre !!! UARGH

Un kilomètre à pied, ça use, ça usseu :-D

Pour ma part, j'ai utilisé le sort *marche sur l'eau* ... y a moins de Braillards sur l'eau ! Et j'ai mis 2 jours et 2 nuits MDR

Endryn Llethan vous offre 4 livres en récompense : "*36 Leçons de Vivec, 9ème Sermon*" qui vous donnera 1 point en Arme Contondante, "*Les 4 Prétendants de Bénita*" qui vous donnera 1 point en Guérison (déjà offert par tuls Valen ...) et "*36 Leçons de Vivec, 27ème Sermon*" qui vous donnera 1 point en Eloquence et enfin "*Silence*" qui vous donnera 1 point en Illusion.

*Souvenez-vous du Sanctuaire de la Lune Figée dans le Quartier du Temple de Vivec, contre 100 po vous aurez une lévitation 100 pts pendant 1h !!! Alors profitez-en, ça ira trois fois plus vite :-D*

*Si non, vous avez une autre astuce : soit vous connaissez cette quête et vous l'anticipez en plaçant un sort de marque près du sanctuaire ; soit vous prenez la quête mais vous rompez votre silence en prenant le bateau, vous placez un sort de marque près du sanctuaire, vous recommencez la quête et hop, un sort de rappel vous y envoie et en moins de 10s la quête est terminée ^^*

#### 4.4.3 - Les Chaussures de Sainte Rilme

Endryn Llethan veut récupérer les Chaussures de Sainte Rilme. Pour cela, il vous donne quatre potions de guérisons de choix et deux potions d'invisibilité de choix.

Les Chaussures de Sainte Rilme se trouvent dans le Sanctuaire des ruines daédriques Ald Sotha, dans un coffre.

*Les Chaussures de Sainte Rilme sont un artefact unique du jeu.*

*Vous rencontrerez dans ces ruines daédriques (où est vénéré Mérúnès Dagon) Sévéra Magia qui possède sur elle le Gant de Vivelame de Sanguyín, l'Anneau d'Esquive de Sanguyín et l'Amulette Armure leste de Sanguyín, ainsi que Llandrale Varam qui possède sur elle les Anneaux Sagesse Radieuse, Sagesse Éminent et Sagesse Rouge de Sanguyín. Gardez les précieusement pour la Morag Tong !*

*Lorsque vous serez Grand Chanoine, retournez parler à Endryn et il vous rendra les chaussures que vous lui avez apportées !!!*

#### 4.4.4 - Le culte des sous-sols de Saint Delyn

Endryn Llêthan veut éliminer un *faux culte* (c'est à dire un culte vénérant un des Quatre Coins, ici Shéogorath) qui sévit à Ihinipilit, dans les canaux du Canton Saint Delyn. Il vous donne pour cela deux Parchemins de Feu d'Enfer, deux Parchemins de Salve Élémentaire et deux Parchemins de la Cinquième Barrière.

Vous devez tuer Bjadmund le chef du culte.

Endryn Llêthan vous offre l'unique Bâton de Sagesse ancestral en récompense.

### 4.5 - VIVEC : LES QUÊTES DE THOLER SARYONI

#### 4.5.1 - Le Pèlerinage des quatre coins

*Une Grande Maison construite sur du sable... les piliers du Temple reposent sur les Troubles. Les esprits malins se tiennent regroupés dans les coins sombres, sur des colonnes pourries enserrées dans du fer. Le marbre fissuré et effrité tient dans chaque main un métal puissant, forgé dans le feu et la foi. Enchaînés, ces esclaves réticents servent le pays, le Temple étant assuré de leur allégeance par la grâce du Bâtisseur.*

Le Premier Coin de la Maison des Troubles : La statue de Malacath, au sud ouest de Dagon Fel. Lisez les inscriptions avec quatre cœurs de daëdra en inventaire. La bénédiction du Premier Coin vous fortifiera votre Force entre 10 et 20 points.

Le Deuxième Coin de la Maison des Troubles : La statue de Mérunès, dans le sanctuaire d'Ald Sotha. La bénédiction du Deuxième Coin vous fortifiera vos talents Destruction et Hache et votre Attaque de 10 points chacun.

Le Troisième Coin de la Maison des Troubles : La statue de Bal Ur au nord de Suran. La bénédiction du Troisième Coin vous fortifiera votre Eloquence de 5 points.

Le Quatrième Coin de la Maison des Troubles : La statue de Shéogorath. Il vous faut d'abord récupérer le Gant Gambolpoulis à Ald Daedroth et lire les inscriptions de la statue en le portant. Le gant est dans l'antichambre du sanctuaire, sous un oreiller. La bénédiction du Troisième Coin vous fortifiera ET vous atténuera votre Intelligence, Chance, Personnalité et Volonté entre 1 et 25 points XD

#### 4.5.2 - L'Armure d'Ébène

*Vous ne pourrez faire cette quête qu'à partir du rang Patriarche.*

Tholer Saryoni veut récupérer l'Armure d'Ébène. Rendez vous sur le Mont Assarnibi (au nord est de Molag Mar) et de lire les inscriptions sur la stèle : *c'est ici que Molag Bal surveillait les 99 amants de Boéthia, laquelle donna naissance à Almalexia, Mère de Morrowind.*

Non seulement vous gardez la cuirasse mais en plus Tholer Saryoni nous nomme Grand Chanoine du temple ^^

*L'armure d'Ébène est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*