

LES VAMPIRES DE WARDENFELL

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

Dernière mise à jour le 30 Septembre 2009

SOMMAIRE

- 1 - Introduction
- 2 - Les trois clans de vampires :
 - 2.1 - Le clan Hundae
 - 2.2 - Le clan Quarra
 - 2.3 - Le clan Berne
- 3 - Quêtes non affiliées à un clan
- 4 - Se guérir du Vampirisme

1 - INTRODUCTION SUR LES VAMPIRES

Il y a trois livres qui nous informent sur les vampires : *"Les Vampires de Vvardenfell"*, volumes 1 📖 et 2 📖, ainsi que *"Les Papiers Privés de Galur Rithari"* 📖.

Le premier volume des *"Vampires de Vvardenfell"* peut être acheté chez Jobasha, bouquiniste au Quartier Étranger à Vivec. Il traite des vampires en général et détaille les trois clans existant sur Vvardenfell : le clan Hundae, vampires magiciens, le clan Quarra, vampires guerriers, et le clan Berne, vampires voleurs.

Le second volume des *"Vampires de Vvardenfell"* peut aussi être acheté chez Jobasha. Dans ce livre, on apprend qu'il est possible de se devampiriser sans vraiment expliquer par quel moyen. Il fait juste allusion à un certain Galur Rithari, emprisonné par le temple pour hérésie puis relâché car il avait trouvé le moyen de se guérir du vampirisme.

Galur Rithari a donc écrit sa biographie et explique dans ses Carnets comment se devampiriser. On trouve *"Les Carnets de Galur Rithari"* dans la Bibliothèque du Palais de la Sagesse à Vivec (ou à Galom Daëus, sur une esplanade au dessus de Raxle Berne, ou encore dans la Bibliothèque de Kagrenac à Tureynulal). Ce livre est donc le plus important !

Pour devenir vampire, il vous suffit de vous rendre dans le repaire d'un des trois clans, de vous laisser attaquer par un des vampires jusqu'à ce que la maladie Hémophilie Vampirique soit contractée. Attention ! L'Hémophilie Vampirique est une maladie commune (elle se soigne donc facilement par une potion ou un sort) !

Il est très important de se faire attaquer dans le repaire d'un des clans pour pouvoir ensuite en faire partie ^^ Sinon vous ne pourrez pas faire les quêtes relatives à ces clans ^^

Une fois l'Hémophilie Vampirique contractée, il vous faut attendre trois jours ; et au bout du troisième jour, vous serez réveillé par un cauchemar et vous remarquerez que vos caractéristiques (talents et compétences) auront bien changé.

D'ailleurs j'ai détaillé les bonus "de base" (ceux que vous contracté en étant vampire non affilié à un clan) des bonus "de clan" (qui s'ajoutent au bonus de base ^^).

Lorsque vous deviendrez vampire :

Personne ne vous adressera la parole excepté les mages de la guilde des mages ou les Telvannis. Mais attention, les mages vous refuseront leurs services, donc pas de voyage possible entre guides de guildes ! Pas de voyages rapides non plus en bateau ou en échassiers ! Les seuls voyages rapides possibles ne pourront donc se faire qu'en utilisant les Index de Portails. Pareil pour les marchands, ils ne vous proposeront pas leurs services sauf le Galopin et le Crabe Marchand.

Dormir vous restaurera vos points de mana mais ne vous soignera pas, prévoyez donc des sorts ou des potions de guérison, ou des objets enchantés de sorts de regain de santé à effet constant.

La lumière du soleil vous affectera, il est donc plus prudent de se promener la nuit !

Vous serez très sensible au feu (50%) mais immunisés totalement aux maladies communes et à la paralysie. De plus, vous résisterez à 50% aux armes normales.

2 - LES TROIS CLANS

2.1 - LE CLAN AUNDAE

2.1.1 - Localisation

Le clan Aundae se trouve à Çendremelech, sur l'île située au nord est de la place forte de Valenvaryon. C'est Dhaunayne Aundae la chef de clan.

2.1.2 - Les bonus

Les bonus de compétence :

- Force +20 de base
- Volonté +20 de base
- Rapidité +20 de base
- Bonus du Clan Aundae : Volonté +20 soit un total de +40 ^^

Les bonus de talent :

- Acrobatie +30
- Athlétisme +30
- Combat à mains nues +30
- Combat sans armure +30
- Destruction +30
- Discrétion +30
- Illusion +30
- Mysticisme +30
- Bonus du Clan Aundae : Destruction +20 soit un total de +50 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Lame courte +20 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Mysticisme +20 soit un total de +50 ^^

2.1.3 - Les quêtes de Dhaunayne Aundae

I - Liens de sang

Dhaunayne Aundae veut des nouvelles de son fils Vilandon. Pour cela, elle vous donne sa chevalière estampillée des armoiries de la famille et vous explique qu'il vaut mieux commencer les recherches à Sadrith Mora.

Adressez vous à un mage de la guilde des mages, Tusamircil, qui se trouve au Complexe du Serval à Sadrith Mora. Il vous explique qu'il a déjà vu cet anneau au doigt de Sinyaranen, et que le seul moyen que ce dernier accepte de vous parler, est que vous lui livriez une potion qu'il avait commandée il y a quelques temps.

Sinyaranen est à l'Auberge du Passage, il accepte de vous parler uniquement si vous lui donnez la potion : il vous explique alors que Vilandon (son grand père !) est devenu chasseur de vampire pour venger ses parents attaqués par une horde de vampire, mais qu'il a été à son tour tué par un vampire, Kjeld.

Dhaunayne Aundae veut donc à son tour venger son fils et vous demande à ce que Kjeld soit tué. Kjeld est un Quarra, vous le trouverez dans les Ruines Dwemers Druscashti, au sud ouest du Camps des Urshilakus, le long du Foyada Bani-Dad.

Profitez en pour tuer tous les membres du clan en prévision d'une quête future ^^

Dhaunayne Aundae vous donnera alors accès aux services du clan à savoir l'alchimiste Mororug et l'armurier Gladroon.

II - Le chasseur de vampire

Dhaunayne Aundae veut se débarrasser d'un chasseur de vampire qui a réussi à s'infiltrer dans le clan. Elle veut qu'il soit tué en plein jour devant témoins. Elle suppose qu'il est à Ald'Ruhn.

Renseignez vous à la guilde des mages d'Ald'Ruhn auprès d'Heem-La : il vous explique que le chasseur est A'no Vando.

Il est entre les deux tours de gardes à l'ouest de la ville. Il vous attaquera à vue ! Courez vite vers le centre de la ville pour le tuer au vu de tout le monde ! A'no Vando possède sur lui deux objets uniques : sa masse d'armes Lumière du Jour et un bouclier en ébonite sans nom avec un enchantement unique.

En récompense, Dhaunayne Aundae vous offre l'Amulette des Aundae qui vous permettra de vous téléporter directement à l'entrée de Cendremelech :-)

Attendez ce n'est pas fini ^^

Ensuite, Dhaunayne Aundae vous promet une meilleure récompense si vous exterminiez tous les vampires des clans rivaux, Berne et Quarra !

Ceux du clan Quarra ont déjà été tués lors de la quête précédente.

Le clan Berne est à Galom Daëus, à l'ouest de Tel Uvirith.

Cependant je vous conseille de tuer un maximum de vampires affiliés à ces clans. Vous trouverez des membres du Clan Berne dans les Tombeaux Ancestraux des Andrethis (au sud est de la place forte Hlormaren) ou des Reloths (à l'ouest de Maar Gan de l'autre coté des montagnes) par exemple. Et ceux du Clan Quarra dans les Tombeaux Ancestraux des Seranos (au nord de Galom Daëus), ou encore des Hléran (à l'Ouest de Ald'Ruhn) entre autres.

Dhaunayne Aundae vous enseigne cette récompense ultime : le sort Contact du Vampire qui vous permettra de vous nourrir sur le "bétail" du clan ... MIAM ^^

2.2 - LE CLAN QUARRA

2.2.1 - Localisation

Le clan Quarra se trouve dans les Ruines Dwemers Druscashti, au sud ouest du Camps des Urshilakus, le long du Foyada Bani-Dad. C'est Volrinna Quarra la chef de clan.

2.2.2 - Les bonus

Les bonus de compétence :

- Force +20
- Volonté +20
- Rapidité +20
- Bonus du Clan Quarra : Force +20 soit un total de +40 ^^

Les bonus de talents :

- Acrobatie +30
- Athlétisme +30
- Combat à mains nues +30
- Combat sans armure +30
- Destruction +30
- Discrétion +30
- Illusion +30
- Mysticisme +30
- Bonus du Clan Aundae : Arme contondante +20 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Armure lourde +20 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Combat à mains nues +20 soit un total de +50 ^^

2.2.3 Les quêtes de Volrína Quarra

I - Le culte du Seigneur Irarak

Volrína Quarra veut se débarrasser du Seigneur Irarak. Ce vampire se trouve dans le Tombeau Ancestral de Gínith (au nord ouest de Gnisís et au sud ouest d'Ald Velothi).

Tuez Irarak et ses acolytes ! Car il tentera de vous corrompre et de le laisser en vie en échange de 1000 po.

Volrína Quarra vous donnera alors accès aux services du clan.

Si vous avez accepté les 1 000 po du Seigneur Irarak, vous serez exclu du Clan Quarra !!!

Pour info, Irarak fait partie du Clan Berne ^^

II - L'amulette des quarras

Volrína Quarra a besoin d'ingrédients pour confectionner des sorts puissants : cinq Amulettes de Saphir Ostentatoires, deux poignées de Sel du Vide, un Cœur de Daedra, un morceau d'Éctoplasme, un Crâne Humain et de la Poussière de Vampire ... Rien que ça LOL,

Vous trouverez les Amulettes de Saphir ostentatoires un peu partout (à moins d'en avoir acheté auprès des tailleurs d'Ald'Ruhn ou de Balmora avant d'être devenu vampire), les Sel du Vide sont sur les Astronachs des Tempêtes, les Cœurs de Daedra sur un Daedra (Sainte Dorée, Daedroth, Faucheclan etc...), l'Éctoplasme sur un Squelette, la Poussière de Vampire sur un vampire (hahaha) et il y a des Crânes Humains sur des étagères de la guilde des mages à Caldéra.

Volrína Quarra vous offre en récompense l'Amulette des Quarra qui vous permettra de vous téléporter directement à l'entrée de Druscashti.

Attendez ce n'est pas fini ^^

Ensuite, Volrína Quarra vous promet une meilleure récompense si vous exterminiez tous les vampires des clans rivaux, Berne et Aundae !

Le Clan Aundae est à Cendremelech, sur l'île située au nord est de la place forte de Valenvaryon.

Le Clan Berne est à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uvirith.

Cependant je vous conseille de tuer un maximum de vampires affiliés à ces clans. Vous trouverez des membres du Clan Berne dans les Tombeaux Ancestraux des Andrethis (au sud est de la place forte Hlormaren) ou des Reloths (à l'ouest de Maar Gan de l'autre côté des montagnes) par exemple. Et ceux du Clan Aundae dans les Tombeaux Ancestraux des Saréthi (au nord de l'archipel de Shéogorath), ou encore des Aralen (au sud du Camps des Zaïnabs) entre autres.

Volrína Quarra vous enseigne cette récompense ultime : le sort Contact du Vampire qui vous permettra de vous nourrir sur le "bétail" du clan ... MIAM ^^

2.3 - LE CLAN BERNE

2.3.1 - Localisation

Le clan Berne se trouve à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uvirith. C'est Raxle Berne le chef de clan.

2.3.2 - Les bonus

Les bonus de compétence :

- Force +20
- Volonté +20
- Rapidité +20
- Bonus du Clan Quarra : Agilité +20 ^^

Les bonus de talents :

- Acrobatie +30
- Athlétisme +30
- Combat à mains nues +30
- Combat sans armure +30
- Destruction +30
- Discrétion +30
- Illusion +30
- Mysticisme +30
- Bonus du Clan Hundaë : Combat à mains nues +20 soit un total de +50 ^^
- Bonus du Clan Hundaë : Combat sans armure +20 soit un total de +50 ^^
- Bonus du Clan Hundaë : Discrétion +20 soit un total de +50 ^^

2.3.3 - Les quêtes de Raxle Berne

I - Le sang des Quarra

Raxle Berne vous demande de récupérer la potion de sang du clan Quarra.

Rendez vous dans le repaire des Quarra, dans les ruines daédriques Druscashti. La potion est dans un tonneau scellé au niveau inférieur.

Profitez en pour éliminer tous les vampires du clan, en prévision d'une quête future ^^

En récompense, Raxle Berne vous donnera alors accès aux services du clan.

II - Merta la vampire

Raxle Berne veut éliminer Merta une vampire. Elle se cache dans le Tombeau Ancestral des Réloth, à l'ouest de Maar Gan.

Raxle Berne vous offre en récompense l'Amulette des Berne qui vous permettra de vous téléporter directement à l'entrée de Galom Daéus :-)

Attendez ce n'est pas fini ^^

Ensuite, Raxle Berne vous promet une meilleure récompense si vous exterminiez tous les vampires des clans rivaux, Quarra et Hundaë !

Le Clan Hundaë est à Cendremelech, sur l'île située au nord est de la place forte de Valenvaryon.

Le Clan Quarra est dans les Ruines Dwemers Druscashti, au sud ouest du Camps des Urshilakus, le long du Foyada Bani-Dad.

Cependant je vous conseille de tuer un maximum de vampires affiliés à ces clans. Vous trouverez des membres du Clan Quarra dans les Tombeaux Ancestraux des Seranos (au nord de Galom Daéus), ou encore des Hléran (à l'Ouest de Ald'Ruhn) par exemple. Et ceux du Clan Hundaë dans les Tombeaux Ancestraux des Saréthi (au nord de l'archipel de Shéogorath), ou encore des Aralen (au sud du Camps des Zaïnabs) entre autres.

Raxle Berne vous enseigne cette récompense ultime : le sort Contact du Vampire qui vous permettra de vous nourrir sur le "bétail" du clan ... MIAM ^^

3 - LES QUÊTES NON AFFILIÉES A UN CLAN

3.1 - Le jeune homme qui voulait devenir mort-vivant

Fathasa Lléthri est dans les chambres du Manoir Lléthri, à Ald'Ruhn sous Skar.

Elle veut que vous l'aidez à convaincre son fils Sanvyn Lléthri de ne pas devenir vampire. Il est dans une pièce à côté (ou dans le couloir). Il vous suffit de lui parler une première fois, puis une seconde fois en le provoquant d'un ton sarcastique pour qu'il attaque.

Ne ripostez surtout pas ! Il arrêtera de lui-même au bout d'un moment, et ne voudra plus devenir vampire.

Fathasa Lléthri vous offre sa bague en récompense (et elle est unique ^^).

3.2 - Les quêtes de Raven Omayn : Assassiner Rimintil / Du sang pour Maîtresse Dratha

Raven Omayn est dans le Palais du Conseil Telvanni à Sadrith Mora.

Raven Omayn vous demande dans un premier temps de tuer Rimintil, un Aldmer. Rimintil est dans la Tour Centrale de Tel Vos, au sous sol. Provoquez-le d'un ton sarcastique. Raven Omayn vous offre en récompense la Robe du Reflet Radieux.

Raven Omayn veut ensuite récupérer la Potion de Sang Quarra. La fiole est dans le repaire des Quarras à Druscashti. Elle vous donne en récompense l'unique épée dwemer paralysante étrange que seul un vampire peut utiliser !

3.3 - Les quêtes de Sirilowne : La clé de Shashev / La poussière de vampire

Sirilowne se trouve à la guilde des mages à Vivec.

Dans un premier temps, Sirilowne veut se débarrasser de Shashev pour récupérer sa clé. Shashev est à l'Auberge Ald Skar à Ald'Ruhn.

Profitez-en pour ramasser son anneau qui est unique !

La suite de la quête est bien ... étrange ôO. Le problème est qu'il faut que vous ayez Lamedor sur vous. Donc soit vous avez eu la bonne idée d'aller la chercher avant d'être devenu un vampire grâce à la quête de Boéthia. Soit vous ne l'avez pas récupérée et donc seul un code peut vous sauver la vie LOL.

Ainsi donc, avant de parler à Sirilowne, faites en sorte d'avoir dans votre inventaire la clé de Shashev, Lamedor, et exactement la somme de 11 171 po...

En récupérant la clé, Sirilowne transforme Lamedor en Lamedazur !

Donc la quête se validera même si vous ne lui montrez pas Lamedor mais dans ce cas adieu Lamedazur !!!

Lamedazur est un des artefacts uniques du jeu.

Ensuite Sirilowne vous réclame trois morceaux de Poussière de Vampire.

Elle vous donne en récompense l'unique Amulette de Capture d'Âme.

3.4 - La lassitude des vampires

Marara est dans le Tombeau des Dréthans, à l'est de la place forte Rothéran. Elle veut être tuée de la main d'un vampire. Chose demandée, chose due ^^

Y a plus qu'à récupérer son anneau (qui est unique !) sur son cadavre ^^

Pour info, Marara fait partie du Clan Berne ^^

3.5 - L'emprisonnement de Mastrius

Mastrius est dans le Tombeau des Salvel, au nord ouest du Camps des Zaïnabs, de l'autre côté des Remparts Intangibles.

Il vous demande de lui ramener un cœur de daédra et le Bouclier Brise Sort. Le bouclier se trouve dans les Ruines Daédriques Bthuand (au nord du Tombeau).

Lorsque vous lui donnerez les objets, il vous attaquera ! Bah défendez vous et récupérez le Bouclier Brise Sort :-D

Le bouclier Brise-Sort est un artéfact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.

4 - SE GUÉRIR DU VAMPIRISME

Comme je l'ai dit plus haut, le livre qui explique comment se dévampiriser s'intitule "Les Carnets de Galur Rithari" et le fait de lire le livre lance la quête :-)

C'est la statue de Molag Bal située dans le sanctuaire de Bal Ur, au nord de Suran, qui va vous aider. Il vous faut parler dans un premier temps à Derar Hlervu, puis à la statue. Molag Bal vous demandera que vous tuiez sa fille, Molag Grunda et son amant Nomeg Gwai, un astronach de givre (l'âme de Molag Grunda permet une charge de 350 et celle de l'Astronach, une charge de 160). Ils sont à Dubdilla, au sud de Vos.

Après ça, Molag Bal vous guérira du vampirisme.