

LA GUILDE DES VOLEURS


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

Dernière mise à jour le 10 Juillet 2009

La Guilde des Voleurs est dirigée par Jim Stacey (‘le gentilhomme’). Il tente que sa Guilde redevienne la Bal Molagmer, ancienne organisation type Robin des Bois qui volait aux riches pour donner aux pauvres. Cependant la Camonna Tong va réussir à éradiquer cette Guilde grâce à la Guilde des Guerriers.

Votre rôle sera justement de faire en sorte que la Camonna Tong n’y parvienne pas !

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Règles de la Guilde des Voleurs 

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les grades

3 - Les quêtes ...

- 3.1 - à Balmora auprès d’Habasi ‘Dent-de-Sucre’
- 3.2 - à Ald Ruhn auprès d’Hengoth le Joaillier
- 3.3 - à Sadith Mora auprès de La Grande Helende
- 3.4 - à Vivec pour la Bal Molagmer
- 3.5 - à Vivec auprès de Jim ‘le gentilhomme’ Stacey

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

Pour rentrer dans la guilde des voleurs, il faut se rendre à Balmora et s’adresser à Habasi ‘Dent-de-Sucre’ qui se trouve au Cercle du Mur du Sud.

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.

2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Précision, Lame courte, Armure légère, Acrobatie, Discrétion, Sécurité

Les compétences majeures sont : Agilité, Personnalité

- Crapaud : compétences à 30
- Bleu : compétences à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5
- Voleur : compétence à 30 et deux talents à 20
- Capuches noire : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Exécutant : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Bandit : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Capitaine : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Chef de cellule : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Maître organisateur : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Maître voleur : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

3 - LES QUÊTES

3.1 - BALMORA : LES QUÊTES D'HABASI 'DENTS-DE-SUCRE'

3.1.1 - Des diamants pour Habasi

Habasi a besoin d'un diamant : vous pourrez en voler un chez l'alchimiste Nalcarya de Havreblanc à Balmora ... bon courage XD (mais bon au pire vous pouvez toujours lui acheter) !

Ma technique : j'ai réussi à passer derrière Nalcarya, et elle s'est donc retournée pour me parler. Elle avait donc le dos tourné de son étagère où se trouvent 2 diamants. Avec patience, j'ai fini par réussir à lui en voler un !

Petite précision : dans un petit coffre fermé avec une serrure de niveau 20 à l'étage (celui placé au dessus du lit), vous trouverez 3 diamants ! Ni Nalcarya ni le garde ne vous verront voler en toute tranquillité !!!

3.1.2 - La clé du Manoir Néran

Habasi veut la clé du Manoir Néran. Ondrés Nerano, le prêtre du Manoir possède la clé sur lui, il vous faut jouer les pickpockets !

Mais il vous est aussi possible de corrompre Sovor Trandel, le serviteur d'Ondrés Nerano qui se trouve au Cercle du Club du Conseil, pour obtenir la clé.

Si vous avez déjà fait la quête Larrius Varro raconte une histoire alors vous avez exterminé toute la racaille du Club du Conseil : vous avez donc forcément trouvé la clé du manoir sur le cadavre de Sovor Trandel ^^

3.1.3 - Les artefacts dwemers de Ra'Zhid

Ra'Zhid aurait dû livrer des artefacts dwemers à Habasi mais il les a gardés. Habasi veut les récupérer : il s'agit d'un gobelet, d'une jatte et d'un tube dwemers.

Ra'Zhid réside à Hla Oad, à la Planque du Voleur. Les artefacts sont dans un coffre caché derrière 3 tonneaux. Soit vous ouvrez ce coffre en toute discrétion (niveau 35), soit vous tenter de voler la clé de Ra'Zhid ^^

Vous pouvez aussi vous amuser à provoquer toutes les personnes de la pièce pour les tuer pour pouvoir ensuite voler en toute tranquillité :-D

Habasi vous donne deux crochets de maître, deux sondes de compagnon et un marteau en récompense.

3.1.4 - Le cognac millésimé

Habasi réclame le cognac millésimé que possède Ralen Hlaalo. Ralen est dans son Manoir : il a été tué (cette quête fait partie de celles de la Grande Maison Hlaalu mais je crois que vous pouvez la résoudre sans être membre de la Maison), il vous est donc facile de voler la bouteille de cognac.

Habasi vous donne 1000 po en récompense.

3.1.5 - Faire libérer Bragor Neuvechausses

Habasi veut libérer Bragor Neuvechausses, prisonnier à Fort Pélagiad.

Dans un premier temps, vous devrez voler un *artefact dwemer étrange* au marchand Mébestien Ence : vous trouverez tout simplement un détecteur d'ondes radio dwemer dans un petit coffre à l'étage ^^

Ensuite, montrez cet artefact à Shadbak gra-Burbug et menacez la de mettre à jour le fait qu'elle soit au courant de la contrebande de Mébestien Ence ! Mais attention : il ne faut surtout pas lui dire que vous avez volé cet artefact ! Elle acceptera alors de libérer Bragor.

Bragor vous donnera ses chaussures "qui n'ont fait que lui apporter des ennuis".

Habasi vous donne 1000 po en récompense.

3.1.6 - Le maître de la sécurité

Habasi demande un protecteur, un aldmer, qui accepterait de sécuriser la Cercle du Mur du Sud. Si vous interrogez les habitants de Balmora, vous apprendrez qu'ils sont peu nombreux les Adlmers :

- Culumaire est au Verrou de la Chance : elle refuse de s'occuper de ce ramassis de voleurs et d'escrocs !
- Estirdalin est à la Guilde des Mages et elle vous parle du Mur du sud sans se soucier de quoi que ce soit XD
- Imara est au Manoir du Conseil Hlaalu ... *"ah bon, il ont besoin d'être protégé ?"* mais c'est pas pour ça qu'il viendra XD
- Nalcarya l'alchimiste se met en colère : ELLE a besoin d'être protégée, on lui vole plein de choses !!! (des diamants peut-être LOL). Bref, elle doute que quelqu'un lève le petit doigt pour *"le vin coupé d'eau"* servi au Mur du sud !
- Tyermallin vit chez lui. C'est une Lame et la Guilde des Voleurs ne l'intéresse pas !
- Hécérinde est chez lui et c'est bien évidemment lui qui acceptera d'assurer la sécurité.

Habasi vous proposera alors en récompense ultime d'enlever toute prime que vous récolterez au cours de vos vols ^^

3.2 - ALD RUHN : LES QUÊTES D'ÆNGOTH LE JOAILLIER

3.2.1 - Dévaliser la Guilde des Mages

Ængoth veut récupérer le Tanto du Diable d'Anareren de la Guilde des Mages.

La Guilde n'est pas vide, il y a un garde dans le hall d'entrée !

Le Tanto devrait se trouver dans un petit coffre sur une étagère dans le renforcement de la 'boutique' d'Anareren. Évidemment, profitez-en pour tout dévaliser XD

Pensez à récupérer pour une quête future le livre intitulé "L'Envers de l'Endroit" 📖 situé sur une étagère près de l'autel (à gauche en bas des escaliers) !!!

3.2.2 - Le casque Redoran

Ængoth a besoin d'un casque redoran : il pense que vous en trouverez un dans le Manoir Arobar.

Effectivement, le casque est au dessus d'une armoire dans les Chambre du Manoir.

Ængoth vous donne 1000 po en récompense.

Vous pouvez aussi, en prévision de la quête suivante, voler le "Livre de chevet de Boethia" contenu dans le coffre de la chambre de Gandesa Arobar !!!

3.2.3 - Gandosa

Ængoth veut le "Livre de chevet de Boethia". Ça tombe bien vous l'avez déjà sur vous ;-)

Ah bon vous l'avez oublié ??? tsss ... il se trouve dans le Manoir Arobar ^^

Ængoth vous offre une Amulette du Silence Lointain et une Anneau de Caméléon en récompense.

Dans le livre, il est écrit "Aucun mot ne peut décrire ce que vous voyez. Ou ce que vous croyez voir." ...

3.2.4 - L'Envers de l'Endroit

Ængoth a besoin d'un livre intitulé "L'Envers de l'Endroit" 📖. Miles Gloriosus, qui loge à l'Auberge d'Andus à Maar Gan, le possède... alors allez lui voler !!!

Ængoth vous donne 1000 po en récompense.

Ce livre est marrant : tous les dialogues commencent par une lettre de l'alphabet et dans l'ordre s'il vous plaît !

3.2.5 - Les morceaux de métal

Ængoth a besoin de quatre morceaux de métal. Vous en trouverez dans n'importe quelles ruines dwemers.

Ængoth les rachète 500 po la pièce.

3.2.6 - Les dards du Jugement

Èindel, un garde du Manoir Lethri, possède quatre Dards du jugement. Ængoth veut les récupérer.

Les Dards sont sur un lit dans la salle des gardes du Manoir.

Vous pouvez soit les garder, soit les revendre à Ængoth 500 po la pièce :-)

Profitez de cette quête pour récupérer un livre intitulé "Le Secret de Cuisine des Rédorans" en prévision d'une prochaine quête ^^

3.3 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE LA GRANDE HÉLENDE

3.3.1 - La recette de préparation de potion

Tusamiriél a besoin d'un parchemin d'une recette d'alchimie pour fabriquer une potion de dissipation.

La Grande Hélande pense que l'alchimiste de sadrih Mora, Anis Sélloth, en possède.

Donnez le parchemin directement à Tusamiriél qui se trouve à la Guilde des Mages du Complexe de Serval :-)

Pour info voici la recette ^^ :

1 unité de perle

1 unité de sucre de lune

Broyez la perle en poudre.

Faites chauffer le sucre de lune jusqu'à ce qu'il fonde et tourne au brun.

Ajoutez la poudre de perle et retirez du feu.

Refroidissez avec de l'eau et versez dans un alambic.

Faites bouillir la mixture et récupérez la vapeur.

Aurane Fernis est alchimiste à Vivec. Elle a écrit plusieurs recettes que j'ai regroupées ici 📖.

3.3.2 - La cornue de grand maître

La Grande Hélande a besoin d'une cornue de grand maître. Vous en trouverez une chez la marchande Berwen, à Tel Mora.

La Grande Hélande vous donne 200 po en récompense.

Il est possible à ce moment là de la débarrasser du pestiféré à l'étage (c'est une des quêtes de la Guilde des Guerriers de Sadrih Mora) ^^

3.3.3 - Mage à louer

La Grande Hélande veut engager un mage de la Guilde des Mages du Complexe de Serval pour protéger la Guilde des Voleurs.

Arielle Pheïncel accepte d'envoyer Notalinus Flavonius contre quatre morceaux d'ébonite brute. Vous trouverez très facilement l'ébonite dans la Mine de Caldéra !

La Grande Hélénde vous donne un Anneau de Trait Acéré Mortel en récompense.

3.3.4 - Le livre de cuisine des Rédorans

La Grande Hélénde a besoin du livre intitulé "*Le secret de Cuisine des Redorans*" 📖.

On le trouve au Manoir Ljethri ^^

La Grande Hélénde vous donne une potion d'ombre de qualité en récompense.

3.3.5 - Le bâton en ébonite de Félen

Félen Maryon, puissant magicien résidant dans la Tour Telvanni à Tel Branora, possède un bâton en ébonite enchanté. La Grande Hélénde veut le récupérer.

Félen Maryon se trouve au niveau supérieur de la tour (prévoyez un sort ou une potion de lévitation), dans les quartiers de Thérana.

Vous pourrez ensuite soit donner le bâton à La Grande Hélénde, soit le garder et La Grande Hélénde vous offre en plus l'unique Anneau de Manipulation à Distance.

3.4 - VIVEC : LA BAL MOLAGMER

Une légende parle des "Hommes aux pierres de feu" qui amenaient la flamme de la justice. Même si les membres de la Bal Molagmer étaient des voleurs, ils ne prenaient qu'aux riches pour donner aux pauvres. Ils ont disparu au début de l'ère Troisième et on ne les a plus revus depuis.

Jim Stacey vous remet les gants de la Bal Molagmer : ces gants servaient à transporter les pierres brûlantes du mont Ecarlates dans tout Morrowind, pour allumer les feux de camp et faire briller la flamme de la justice !

Il est temps que la Bal Molagmer fasse son grand retour :-)

Toutes ces quêtes sont donc à faire en portant les gants de la Bal Molagmer et j'ai bien aimé les faire ... Ce côté robin des Bois, c'est sympa ^^

3.4.1 - Le Médaillon des Hlervu

Jim Stacey veut retrouver le Médaillon des Hlervu pour le restituer à son propriétaire Braynas Hlervu, au nom de la Bal Molagmer.

Le médaillon est dans le Manoir Vénim, dans la Salle des Gardes, sur un coffre (dans une des chambres).

Quant à Braynas Hlervu est devant sa maison à Ald'Ruhn, près du temple.

3.4.2 - Le livre de compte d'Yngling

Jim Stacey veut récupérer le livre de compte de Yngling Demi-Troll pour prouver qu'il est corrompu. En effet, Ce registre montre comment Yngling Demi-Troll a détourné des fonds qu'il était censé dépenser pour restaurer le temple du quartier Rédoran, à Vivec.

Le livre est dans le Manoir de Yngling, sur la Place du Canton Saint Olms (au sous sol).

Attention, dans mon journal, il est écrit que le manoir est à Balmora ... erreur de traduction !

3.4.3 - Le titre de propriété

La conseillère Hlaalu Vélanda Omani veut s'approprier les terres d'Indrèle Rathryon. Pour ce faire, elle a contrefait un titre de propriété. Jim Stacey veut récupérer le faux titre de propriété. Il est dans la Bibliothèque du Palais de la Sagesse, sur une des étagères, sous un livre.

Vous devrez le remettre directement à Indrèle Rotharyon qui se trouve à Seyda Nihyn, à côté de sa maison, au nom de la Bal Molagmer.

3.4.4 - Enamor

Jim Stacey vous demande rendre à Salyn Saréthi sa dague Enamor (avec une note) car elle a été volée par erreur.

Salyn Saréthi est dans les sous-sols de la Tour du Crépuscule de la Porte des Ames, et son coffre est à ses côtés.

3.4.5 - L'Anneau de Brallion

Jim Stacey veut remettre l'Anneau de Brallion, esclavagiste à Sadrith Mora, à Ilméni Dren, une abolitionniste, au nom de la Bal Molagmer.

Brallion se trouve dans le Trou dans le Mur de Fara. Vous avez le choix entre le corrompre pour l'obtenir (500 po), ou le lui voler ce qui est préférable ^^

Lorsque vous donnerez l'Anneau à Ilméni Dren (elle est à Vivec, au niveau des Canaux sud du Canton de Saint-Délyn), elle évoque les Lanternes Jumelles ...

Après avoir terminé cette quête, vous pourriez tuer Brallion et récupérer son amulette d'Igniis qui est unique ... enfin j'dis ça moi, j'dis rien :-D

A ce stade de l'aventure, vous avez du entendre parler des Lanternes Jumelles par les esclaves que vous avez libérés. Et ils vous ont tous donné le mot de passe :-D Vous aurez plus d'explication ici : Lanternes Jumelles ^^

3.4.6 - Des livres pour Vala

Jim Stacey vous demande de voler les 4 Livres de la Brève Histoire de l'Empire appartenant à Odral Helvi afin de les remettre à Vala Catraso pour l'école de lecture de la guilde des mages d'Ald'Ruhn. Le coffre d'Odral Helvi est à l'étage du Palais du Gouverneur de Caldéra.

3.4.7 - Le gobelet dwemer

Jim Stacey vous demande de voler un grand gobelet dwemer à Berel Sala et de le donner à Danso Indulès, au nom de la Bal Molagmer.

Berel Sala est dans le Palais de la justice ; le gobelet est sur un bureau.

Quant à Danso Indulès, elle se promène devant l'entrée du Grand Sanctuaire.

3.5 - VIVEC : LES QUÊTES DE JIM LE GENTILHOMME STACEY

C'est bon, vous pouvez retirer les gants XD

3.5.1 - Trouver frère Nads

Jim Stacey n'a plus de nouvelle d'un compagnon voleur Nads Tharen qui devait lui remettre une clé.

Il vous faut enquêter au Club de la Nation Elfique dans le Quartier Hlaalu. Là-bas, Arvama Rathri nie de lui avoir parlé ; mais en corrompant jusqu'à 90 (!!) la tenancière du Club, elle affirme qu'ils se sont bel et bien parlé la dernière fois qu'ils se sont vus. Elle indique aussi que Nads habite dans les Canaux du Quartier Saint Delyn Sud 2.

Vous trouvez le cadavre de Nads tharen chez lui, la clé est sur lui.

Jim Stacey vous donne 500 po en récompense ... ou 1 000 si vous avez eu la bonne idée de tuer Arvama Rathri ! Elle fait partie de la Camonna tong alors pas de pitié !!

3.5.2 - Aller parler à Percius

Du coup Jim Stacey pense que Percius Mercius, ancien Maître de la Guilde des Guerriers, peut aider la Guilde des Voleurs à combattre la Camonna Tong.

Il vous envoie lui poser des questions au sujet des autres membres de la Guilde des Guerriers tous corrompus par la Camonna tong. Avec une affinité d'au moins 60, vous apprenez que Hrundi a une maîtresse (une Dunmer), que Eydís Œil-de-Feu est une adoratrice de Vil Clavicus, et que Sjóring Aprecoeur, maître actuel de la Guilde des Guerriers, ne soutiendra jamais la Guilde des Voleurs (Il a une trop grosse dette envers la Camonna Tong pour se dégager de son emprise !)... Père que Dallaaaassss ton nunivers immppiiitoooyy.... hem hem. Désolée.

3.5.3 - La Coupe d'Amertume

Avant de faire cette quête, pensez à tuer Eydís Œil-de-Feu grâce à la quête de Percius Mercius, et vous pourrez ainsi garder la Coupe d'Amertume ! D'autre part, Eydís étant morte, Jim Stacey propose alors directement la mission suivante ^^

Jim Stacey veut que vous récupériez la Coupe d'Amertume, artefact sacré de Vil Clavicus, pour la donner à Eydís Œil-de-Feu et ainsi la menacer pour l'obliger à rejoindre la cause de la guilde des voleurs.

On la trouve dans les ruines dwemers d'Ald Redaynia.

Jym vous offrira un crochet de grand maître en récompense.

Attention car il faut prendre la coupe et non pas boire dedans, sinon elle disparaît !!!!

Profitez-en pour trouver l'Anneau Vampirique (sur un mage squelette) qui est un des artefacts uniques du jeu et qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 16 000 po.

3.5.4 - La maîtresse de Hrundi

Jim Stacey veut aussi menacer Hrundi en lui parlant de sa maîtresse. En se renseignant auprès des habitants de Sadrith Mora, vous apprenez que Hrundi va très souvent au Trou dans le Mur de Fara. Sur place vous rencontrerez Falena Hlaren ^^

Hrundi accepte de rejoindre la cause de la Guilde des Voleurs justement pour protéger sa maîtresse mais il demande que Sjóring Aprecoeur soit tué.

3.5.5 - Les frères Iénith

Jim Stacey vous demande de tuer deux membres de la Camonna Tong, Navil et Ranès Iénith. Ils sont à la Plantation Dren.

Jim Stacey vous offre l'Anneau de Forme d'Ombre en récompense.

Je vous suggère de ramasser la note de Dren 📄 contenue dans le petit coffre sur l'étagère ... Elle vous sera utile lors de la quête principale pour devenir Hortator des Hlaalus (si ce n'est pas déjà fait ^^).

3.5.6 - Tuer Aprecoeur

Je vous conseille d'aller voir à ce moment là, Percius Mercius, de la guilde des guerriers d'Ald'Ruhn, afin qu'il vous donne l'ordre lui aussi de tuer Sjóring Aprecoeur. Vous deviendrez alors Maître dans les deux guildes ^^

Jim Stacey vous demande de tuer Sjoring Aprecoeur.

Il vous nomme alors Maître de la guilde des voleurs et vous offre un Passe Partout en récompense :-)