

LES CHEVALIERS DE L'ÉPINE

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

Dernière mise à jour le 14 Février 2009

Les Chevaliers de l'Épine est un ordre créé par Farwil Indarys, fils d'Andel Indarys, Comte de Cheydinhal. Cet ordre est très peu apprécié de la Garde de Cheydinhal car non seulement les Chevaliers de l'Épine ne font rien pour défendre la ville mais en plus ils s'attribuent de nombreux faux exploits.

Cette arrogance provient surtout de Farwil ... qui a force d'être imbus de lui même a voulu fermer seul la Porte d'Oblivion qui menaçait la ville de Cheydinhal ... Et sur les sept Chevaliers, seuls Farwil et Bremman auront survécu ... grâce à vous !

Le chevalier incontrôlable

Vous apprenez que Farwil Indarys, fils du Comte Andel Indarys, a voulu fermer la Porte d'Oblivion apparue près de Cheydinhal, mais qu'il n'est toujours pas revenu ...

Devant la porte d'Oblivion, Amminus Gregori vous explique tout : Farwil Indarys a créé l'Ordre des Chevaliers de l'Épine. Ils sont en tout sept et ils sont tous partis au travers de cette porte. Bien qu'aucuns membres de la Garde de Cheydinhal n'apprécient ces "chevaliers", Amminus vous demande de partir à sa recherche.

Il ne vous reste plus qu'à franchir la Porte !

Vous ne rencontrerez aucune difficulté : le chemin est linéaire, il suffit de le suivre ... Ou de suivre les cadavres des Chevaliers LOL.

Vous finirez par trouver Farwil avec Bremman Senyan, les deux seuls survivants. Farwil veut que vous l'accompagniez jusqu'à la Pierre Sigillaire ... à condition que vous passiez devant LOL.

Le passage le plus "périlleux" est juste avant la grande tour, sur le pont : Farwil et Bremman s'acharnent sur une même créature la poussant hors du pont certes ... Mais ils la suivent et tombent dans la lave ! Donc si vous tenez à la vie du fils orgueilleux, je vous conseille de sauvegarder souvent. En tout cas, j'ai dû recommencer plusieurs fois avant que Farwil et Bremman ne restent en vie à l'entrée de la tour. Une fois dans la tour, vous n'aurez aucun problème (mais un sort de soin sur autrui m'a tout de même pas mal aidé).


Si Farwill rentre avec vous sain et sauf : il vous nomme Chevalier d'Honneur des Chevaliers de l'Épine et vous offre le Médaillon du Chevalier de l'Épine qui est levellé ^^ . Et vous avez accès à l'Auberge des Chevaliers de l'Épine juste au nord des Écuries de la Berge Noire.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 9	Fortification d'éloquence 5 pts	75
10 - 19	Fortification d'éloquence 10 pts	150
+ 20	Fortification d'éloquence 15 pts	225

Quant à son père, il vous propose de choisir entre la Lamépine ou le Bâton d'Indarys en récompense :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Lamépine	1 - 4	Détérioration d'armure 25 pts	60	18	11	40
	5 - 9	Détérioration d'armure 40 pts		22	13	90
	10 - 14	Détérioration d'armure 60 pts		32	16	200
	15 - 19	Détérioration d'armure 80 pts		40	20	840
	20 - 24	Détérioration d'armure 100 pts		44	22	1 700
	+ 25	Détérioration d'armure 120 pts		48	24	3 100
Bâton d'Indarys	1 - 4	Réduction de force 5 pts Dégâts de foudre 20 pts	30	5	15	200
	5 - 9	Réduction de force 6 pts Dégâts de foudre 30 pts				

	10 - 14	Réduction de force 7 pts Dégâts de foudre 40 pts				
	15 - 19	Réduction de force 8 pts Dégâts de foudre 50 pts				
	20 - 24	Réduction de force 9 pts Dégâts de foudre 60 pts				
	+ 25	Réduction de force 10 pts Dégâts de foudre 70 pts				

Le Courrier du Cheval Noir en fera une Édition Spéciale : Héritier sauvé !  ... oui oui, vous avez bien lu, Farwil s'est battu contre une centaine de daédras à lui tout seul ...

S'il meurt en route, vous devrez ramener sa chevalière à son père. Il sera triste d'apprendre cette mauvaise nouvelle et vous laissera l'anneau et de l'argent pour vous remercier de vos efforts.

Attention : si vous le tuez, Andel refusera de vous parler et la quête "Des alliés pour Bruma" ne pourra jamais être terminée ! ... Mais c'est pas si grave puisque c'est une quête optionnelle ^^