

LA GUILDE DES MAGES

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






Dernière mise à jour le 28 Avril 2011

La Guilde des Mages est une organisation puissante dont les membres savent bien maîtriser la magie. Elle se base à l'Université Arcane, près de la Cité Impériale. On y trouve tous les services nécessaires : vente de potion, d'objets enchantés, de parchemins, de sorts. C'est aussi à l'Université Arcane qu'on trouve le centre d'enchantement où on peut créer un sort ou enchanter un objet.

La Guilde est dirigée par l'Archimage Hannibal Traven. Et bien que la Nécromancie soit légale en Cyrodiil, le corps et l'esprit sont protégés et ne peuvent être utilisés sans la permission de leur propriétaire ... Et pour éviter les "abus", Traven l'a tout bonnement interdite (ce qui provoqua de nombreuses démissions au sein de la Guilde).

Et cela provoqua aussi la colère de la Guilde des Nécromanciens ! Ainsi, Mannimarco, le Roi des Vers, la Première Liche, chef suprême de la Guilde des Nécromanciens n'aura qu'un seul but : la destruction pure et simple de la Guilde des Mages. Et votre rôle sera de l'en empêcher !

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- La Charte Impériale de la Guilde des Mages 
- Galerion le Mystique 
- Origine de la Guilde des Mages 
- Mannimarco, Roi des Vers 
- Le Procès des Arts Noirs 

SOMMAIRE

1 - Entrer dans la guilde

2 - Les quêtes ...

2.1 - Les recommandations : rejoindre la Guilde des Mages

2.2 - à l'Université Arcane auprès de Raminus Polus

2.3 - à l'Université Arcane auprès de l'Archimage Traven

3 - Que faire en cas d'expulsion ?

1 - ENTRER DANS LA GUILDE

C'est Teekeus à Chorrol qui vous fait entrer dans la guilde. Il vous explique qu'il vous faudra les recommandations de toutes les Guilde des Mages de Cyrodiil pour entrer à l'Université Arcane.

Vous êtes nommé Associé.

Il n'est absolument pas obligé de suivre les recommandations dans le même ordre que moi ^^

2 - LES QUÊTES

2.1 - LES RECOMMANDATIONS - REJOINDRE LA GUILDE DES MAGES

2.1.1 - A Chorrol : Doigt de la montagne


Teekeus veut que Garana (elle traîne à La Jument Grise) parte de la ville car il ne l'aime pas. Il veut savoir pourquoi elle rode à Chorrol. Si vous lui parlez, elle veut un livre intitulé "Doigts de la Montagne". Elle dit que le livre est dans les ruines Haute Nuées. Teekeus veut aussi ce livre, il donnera sa recommandation si vous lui apportez.

Le livre est sur un cadavre calciné à Haute Nuée. Je conseille de donner le livre en premier à Earana : elle l'étudiera pendant 24h puis donnera une indication pour récupérer "un grand pouvoir" (voir la deuxième partie de la quête). Ensuite, il suffit de lui voler le livre (il est dans le coffre de sa chambre à la Jument Grise).

Rapporter ensuite ce livre à Teekeus, qui n'est pas vraiment content que Earana ait pu le lire mais bon ... vous aurez tout de même sa recommandation et l'indication d'Earana !

Cependant vous pouvez faire l'inverse ! Le donner en premier à Teekeus puis le lui voler : quand vous lui aurez donné, suivez le et vous verrez que Teekeus cache le livre dans un coffre ^^

2.1.2 - A Chorrol : Doigt de la montagne (2ème partie)

Earana vous consigne tout dans une note  : pour récupérer ce grand pouvoir, il vous suffit de revenir à Haute Nuée avec une pierre de Welkynd dans votre inventaire. Ces pierres se trouvent facilement dans les Ruines Ayleides. Ensuite, envoyez un sort de foudre sur la colonne... et attention à vous car la colonne vous transférera un nouveau sort de foudre (nommé Doigt de la Montagne évidemment) bien plus puissant donc ... au détriment de beaucoup de points de vie LOL

Ce sort est, comme la plupart des objets, "levellé" : en fonction de votre niveau, vous recevrez un sort d'un certain niveau de compétence. Et si vous n'avez pas la compétence requise, vous ne pourrez donc pas le lancer ! Mais si vous avez la compétence requise, vous pourrez le lancer au détriment de très nombreux points de mana ...

NIVEAU	COMPÉTENCE REQUISE	EFFET	COUT
1 - 4	Novice	Dégâts de foudre 6 pts sur 5 pieds sur cible	11
5 - 9	Artisan	Dégâts de foudre 20 pts sur 5 pieds sur cible	75
10 - 14	Expert	Dégâts de foudre 40 pts sur 5 pieds sur cible	211
15 - 19	Maître	Dégâts de foudre 90 pts sur 5 pieds sur cible	715
20 - 25		Dégâts de foudre 140 pts sur 5 pieds sur cible	1386
+ 26		Dégâts de foudre 200 pts sur 5 pieds sur cible	3551

2.1.3 - Recommandation de Cheydinhal

Falcar demande qu'on lui ramène un anneau. Il est dans le puits de la Guilde. Deetsan n'acceptera de vous parler que si Falcar n'est pas dans les parages et vous donnera la clé du puits ; mais elle vous mettra en garde : le précédent associé a disparu suite à cette mission ... et pour vous aider, elle vous enseigne le sort Flottaïson. En effet, l'anneau est un anneau de fardeau qui vous augmente votre charge de 150 !

Lorsque vous l'avez récupéré, vous apprenez par Deetsan que Falcar est parti suite à une altercation. Elle vous demande alors de chercher dans sa chambre s'il avait commencé à rédiger une lettre de recommandation pour vous ou tout autre indice. Mais vous trouvez deux gemmes spirituelles noires dans sa commode (difficulté "facile" au crochetage) ...

Deetsan part alors en informer la Guilde, et fera dans le même temps votre lettre de recommandation.

2.1.4 - Recommandation de Skingrad

Adrienne Berene veut que vous rameniez Erthor. C'est elle qui lui a demandé de partir car ses pratiques de la magie lui paraissent douteuses. Elle vous enseigne le sort Faible Boule de Feu pour vous aider. Sulinus Vassinus vous dira qu'il est dans la Grotte des Plats Désolés ; Druja vous mettra l'emplacement de cette grotte sur la carte.

Il vous faudra la vider complètement car, s'il ne revient pas à la Guilde des Mages, c'est qu'il est mort de trouille !!!

Un fois Erthor revenu, vous obtiendrez votre recommandation.

Petit précision : si vous parlez de votre recommandation à Sulinus, et si vous avez une affinité supérieure à 70 avec lui, il vous proposera d'aller le chercher à votre place en échange de 300 po !

2.1.5 - Recommandation d'Anvil

Çarahil vous explique qu'un mage vole les marchands qui passent sur la Route d'Or. Elle vous demande donc de l'aider à l'éliminer et vous donne trois parchemins de Çarapace de Froid pour vous aider.

Il vous faudra parler à Arielle Jurard à l'Auberge de la Croix de Brina : louez une chambre et attendez sa visite la nuit, surtout dites à toutes les personnes présente dans l'auberge que vous êtes marchand de passage (surtout à cette Caminalda qui vous accostera comme par hasard ...) ! Arielle passera dans la nuit vous expliquer son plan : le matin vous partirez pour Kvatch, jusqu'à ce que ce mage voleur arrive.

Effectivement, Caminalda vous barrera le chemin. Pas de panique, vous serez aidé par deux mages de guerre dont Arielle, et les parchemins de Çarahil vous seront très utiles ^^.

Çarahil vous donnera alors sa recommandation.

2.1.6 - Recommandation de Bruma

Jeanne Frasoric veut retrouver J'Skar, mystérieusement disparu. Volanaro accepte de vous aider à condition que vous l'aidiez à faire une farce à Jeanne : il veut que vous lui voliez son livre de sort. Il vous enseigne un sort de craquement de loquet mineur. Le livre est dans le bureau de Jeanne à l'étage.

Plus tard dans la nuit, vous rejoignez Volanaro dans les appartements de la Guilde. Il fera apparaître J'Skar ! En fait les deux compères passent leur temps à faire des farces à Jeanne car elle n'est vraiment pas douée pour la magie LOL.

Jeanne sera ravie que J'Skar soit revenu et vous fera la lettre de recommandation. Elle vous fera allusion aussi à son livre ... en effet elle a l'air bien perdu sans ce livre de sort MDR

2.1.7 - Recommandation de Leyawiin

Dugail a perdu son amulette. Agatha vous propose d'enquêter auprès des autres mages de la Guilde. Kalthar a surpris une conversation entre Dugail et Agatha et il sait que le père de Dugail est en rapport avec cette amulette. Agatha vous demande alors d'aller dans la tombe du père de Dugail pour retrouver cette amulette, à Fort Sangbleu.

Là bas, Kalthar arrivera dès que vous aurez mis la main sur l'amulette ; il vous parlera puis vous attaquera !

Surtout attendez bien qu'il vous ait parlé avant de l'attaquer ! Car si vous n'écoutez pas son joli discours, la quête ne se validera pas !

Dugail vous donnera sa recommandation.

2.1.8 - Recommandation de Bravil

Kud-Ëi vous demande de retrouver le bâton de d'Ardaline : c'est Varen Vamori qui devrait l'avoir... mais il l'a vendu à Soris Arenim !

Solis est chez lui sur la Place Talos à la Cité Impériale. Il accepte de le restituer pour 200 po ... Mais vous pouvez aussi le lui voler ! Le plus simple est de parler à sa femme au sujet du bâton ... Et elle vous dira qu'il est enfermé dans un coffre au sous-sol et que la clé du coffre est dans le bureau de son mari MDR

Kud-Ëi vous remercie en vous enseignant le sort Fascination et envoie sa recommandation.

Raminus Polus vous accepte maintenant à l'Université Arcane ! Vous passez au rang d'Apprenti et vous recevez la Robe d'Apprenti qui est "levillée" ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification de volonté 2 pts	0
5 - 9	Fortification de volonté 4 pts	
+ 10	Fortification de volonté 6 pts	

2.2 - A L'UNIVERSITE ARCANÉ : LES QUÊTES DE RAMINUS POLLUS

2.2.1 - Un bâton de mage

Comme tout mage qui se respecte, vous vous devez de posséder votre bâton de mage ! Raminus vous demande de partir pour la Grotte de Bonnesource voir Elette ou Zahrasa pour qu'elles vous donnent du bois pour votre futur bâton.

Mais là-bas, des nécromanciens ont envahi la Grotte et tout le monde est mort ! Zahrasa gît mort dans la grotte et Elette est à l'extérieur. C'est Noveni Othran qui aura tenté de vous piéger ... Elle aura donc bien raté son coup LOL

N'oubliez pas de prendre le bâton incomplet dans le coffre de pierre.

Ensuite Raminus vous envoie auprès de Delmar au Chiroasium (ou Centre des Enchantements). Delmar vous demandera de choisir entre les trois enchantements suivants pour votre bâton :

- Destruction : dégâts de Feu, Foudre ou Froid.
- Illusion : Charme, Paralysie ou Silence.
- Mysticisme : Capture d'âme, Télékinésie ou Dissipation.

Ces bâtons auront un enchantement différent selon votre niveau, et en voici tous les détails :

NIVEAU	ENCHANTEMENT DE DESTRUCTION	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Dégâts de Feu, Foudre ou Froid 20 pts	40	10
5 - 9	Dégâts de Feu, Foudre ou Froid 40 pts		
10 - 14	Dégâts de Feu, Foudre ou Froid 60 pts		
+ 15	Dégâts de Feu, Foudre ou Froid 80 pts		

NIVEAU	ENCHANTEMENT D'ILLUSION	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Charme 10 pts sur 10 s	40	10
5 - 9	Charme 15 pts sur 10 s		
10 - 14	Charme 20 pts sur 20 s		
+ 15	Charme 25 pts sur 30 s		

NIVEAU	ENCHANTEMENT D'ILLUSION	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Paralysie sur 2 s	40	10
5 - 9	Paralysie sur 4 s		
10 - 14	Paralysie sur 6 s		
+ 15	Paralysie sur 8 s		

NIVEAU	ENCHANTEMENT D'ILLUSION	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Silence sur 2 s	40	10
5 - 9	Silence sur 5 s		
10 - 14	Silence sur 10 s		
+ 15	Silence sur 15 s		

NIVEAU	ENCHANTEMENT DE MYSTICISME	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Capture d'âme 10 s	40	10
5 - 9	Capture d'âme 20 s		
10 - 14	Capture d'âme 30 s		
+ 15	Capture d'âme 40 s		

NIVEAU	ENCHANTEMENT DE MYSTICISME	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Télékinésie sur 30 pieds sur 15 s	16	10
5 - 9	Télékinésie sur 30 pieds sur 15 s	40	

10 - 14	Télékinésie sur 40 pieds sur 20 s		
+ 15	Télékinésie sur 40 pieds sur 30 s		

NIVEAU	ENCHANTEMENT DE MYSTICISME	Nb d'Ut	VALEUR
1 - 4	Dissipation 10 pts	40	10
5 - 9	Dissipation 10 pts	23	
10 - 14	Dissipation 10 pts	40	
+ 15	Dissipation 10 pts		

Raminus Polus vous fait passer au rang de Compagnon ^^

2.2.2 - Motif inavoué

Raminus veut que vous partiez pour Skingrad afin que Janus Hassildor, le Comte, vous remette un livre que la Guilde lui a prêté.

C'est Mercatos Hosidur qui vous accueille et vous demande de patienter une journée le temps qu'il fasse part de votre audience auprès du Comte. Puis il vous affirme que le Comte accepte de vous voir à l'extérieur de la ville. Mais c'est un piège ! Tuez ce traître et ces deux acolytes Nécromanciens (Arterion et Mondrar Henim) : Janus viendra vous aider.

Vous vous rendez compte que Janus Hassildor est un ... vampire et que le livre n'était qu'un prétexte ! Raminus avait en fait peur que ce Comte soit devenu un traître pour la guilde vu son "état" et qu'il s'était acoquiné avec les Nécromanciens ... Heureusement, il n'en est rien :-)

Raminus Polus vous fait passer au rang d'Invocateur et vous offre l'Amulette Dévoreur de Sort qui est "levillée" :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Absorption de sort 9 pts	50
5 - 9	Absorption de sort 12 pts	
10 - 14	Absorption de sort 15 pts	
15 - 19	Absorption de sort 18 pts	
20 - 24	Absorption de sort 20 pts	
25 - 29	Absorption de sort 23 pts	
+ 30	Absorption de sort 26 pts	

2.2.3 - Le secret de Vahtacen

Irlav Jarol entreprend des fouilles à Vahtacen ... Enfin disons plutôt qu'il les fait entreprendre par Shaleel. Il vous demande de la voir car elle serait bloquée dans l'avancement des recherches.

Là-bas, Shaleel est plutôt écoeuvée de voir arriver un "bleu" qui n'est pas au courant des recherches plutôt qu'Irlav en personne mais bon ... Elle vous explique qu'ils sont coincés face à une grande colonne : ils savent que c'est une entrée, que les ruines entières sont reliées à elle mais ils n'arrivent pas à l'actionner. Elle est dépitée et vous envoie auprès de Denel.

Et il y croit Denel lol, il s'accroche à l'énigme ^^ : des inscriptions ayléides sont marquées aux quatre coins de la pièce, peut-être qu'avec un texte de référence ayléide, il pourra vous aider à les traduire ! Ça tombe bien, Shaleel en a un 🐉 ^^

Tout ce que Denel sait, c'est que cette fichue colonne réagit à la magie. Voici donc les inscriptions et leur traduction :

- Coin nord : **av molag anyammis** : du feu naît la vie, cela correspondrait à un sort de dégât de feu ^^
- Coin est : **av mafre nagaia** : mafre se traduisant par froid, un sort de dégât de froid devrait suffire ^^
- Coin sud : **magicka loria** ou **magicka darkens** ou **magicka wanes**, quelque chose qui ruinerait la magie, un sort d'atténuation de magie sûrement ^^
- Coin ouest : **magicka sila** ou **magicka shines** ou **magicka waxes**, quelque chose qui fortifierait la magie ^^

Vous l'avez donc compris, à vous de lancer sur la colonne ces quatre sorts à la suite ! Si vous ne connaissez pas un ou plusieurs de ces sort, pas de panique : vous trouverez votre bonheur dans le coffre à côté de la table !

Au bous des ruines, vous ramasserez un Ancien Heaume Elfique que Shaleel vous dira de ramener à Irlav Jarol.

Quant à Raminus Dolus, il vous fait passer au rang de Prestidigitateur et vous offre la Robe de Prestidigitateur qui est "levellée" ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
1 - 4	Fortification d'Intelligence, de Volonté et d'Invocation 2 pts	0
5 - 9	Fortification d'Intelligence, de Volonté 3 pts Fortification d'Invocation et de Destruction 2 pts	
10 - 14	Fortification d'Intelligence, de Volonté, d'Invocation et de Destruction 4 pts	
15 - 19	Fortification d'Intelligence, de Volonté 5 pts Fortification d'Invocation et de Destruction 6 pts	
20 - 24	Fortification d'Intelligence, de Volonté 6 pts Fortification d'Invocation et de Destruction 8 pts	
+ 25	Fortification d'Intelligence, de Volonté 8 pts Fortification d'Invocation et de Destruction 10 pts	

2.2.4 - Lune de nécromancien

Raminus veut en savoir plus sur ce culte de la nécromancie et particulièrement sur les gemmes noires.

Souvenez-vous que vous en avez trouvé deux dans les appartements de Falcar leur de votre recommandation de Cheydinhal !

Vous devez d'abord demander à Tar-Meena. Cette argonienne passe ses journées aux Archives Mystiques à se documenter tout ce qui traite à la Nécromancie. Quand vous lui posez des questions au sujet des gemmes noires, elle vous orientera vers le livre intitulé "Lune du nécromancien" 📖. Ce livre est sur une petite table dans la pièce.

Au cours de la conversation, vous noterez que Tar-Meena, est débordée, tellement débordée qu'elle n'a pas hésité à mettre dehors Charanya qui venait s'instruire sur la Nécromancie ... Elle vous dit aussi que Falcar venait souvent la voir ...

L'Ombre du Revenant suggère sûrement une position particulière des astres. C'est pourquoi vous devez ensuite parler à Bothiel, la Concierge du Planétarium. Le Planétarium étant cassé, elle ne peut rien pour vous mais vous donne une note écrite à la hâte par Falcar 📖 où il est question de la Crevasse Noire et d'autres endroits.

Même si vous avez fait la quête "Réparation du planétaire" faisant partie des mods officiels, le Planétarium est toujours considéré comme cassé ... Dommage !

Raminus vous demande donc de partir là-bas pour comprendre ce qu'il s'y passe. Vous découvrez un autel devant la grotte. Vous avez alors deux possibilités pour finir cette quête.

Soit vous attendez qu'un Nécromancien vienne accomplir le rituel. Il suffit juste de l'observer. Le rituel se fait la nuit à Minuit, tous les huit jours (une colonne de lumière violette entoure l'Autel). Il vous faut donc jouer avec la touche T ^^ . Quand un Anachorète Ver arrive, il place une grande gemme spirituelle dans l'Autel et prononce sa prière "*l'Ordre du Ver Noir va te dévorer ton âme, Mortel !*", puis envoie un sort de Capture d'âme ce qui transforme la grande gemme spirituelle en gemme spirituelle noire. Evidemment, il faudra ensuite le tuer !

Soit vous entrez dans la grotte et tuez le premier Anachorète Ver que vous voyez : il possède une note manuscrite 📖 sur lui qu'il vous faut ramener à Raminus.

Ainsi, si vous prenez l'option "observation", il n'est pas nécessaire de prendre la note manuscrite sur l'Anachorète Ver, puisque le journal se sera mis à jour ^^

Raminus sera ravi de savoir que vous avez découvert le secret de fabrication des gemmes spirituelles noires. Il vous nomme magicien et vous envoie auprès de l'Archimage Hannibal Traven ^^

Les gemmes noires sont les seules gemmes spirituelles capables de capturer une âme provenant d'une créature pensante, comme une âme humaine par exemple !

2.3 - A L'UNIVERSITE ARCAINE : LES QUÊTES DE L'ARCHIMAGE TRAVEN

2.3.1 - Libération ou appréhension ?

L'Archimage Traven avait envoyé un espion dans le Culte de la Nécromancie : Mucianus Alias. Mais n'a plus du tout de nouvelle et voudrait savoir ce qu'il se passe. Le problème est qu'une équipe de mages de guerre est aussi partie le chercher et Traven a peur qu'ils le confondent avec un Nécromancien et le tue ! Il vous demande de faire vite ! Sur place, vous rencontrez Fithragar un des mages de guerre ... mais il meurt aussi vite qu'il vous dit bonjour LOL

Vous devez aller alors dans les Ruines Nenyond Twyll. Vous rencontrerez sur votre chemin la Nécromancienne Mariette Rielle qui vous dira que c'est trop tard pour votre ami ... En effet vous le découvrez ... transformé en zombie LOL (pôv' gars). L'archimage vous donne l'Amulette dévoreuse de sort en remerciement.

Raminus Polus vous nomme Sorcier ; vous avez désormais accès à la Salle du Conseil.

2.3.2 - Les informations ont un prix

Le Comte Janus Hassildor a une information importante à donner à la Guilde mais il ne veut vous parler qu'à vous ! Alors Traven n'a pas le choix et vous demande de partir pour Skingrad.

Hal-Ljurz, l'intendante argonienne, informera le Comte de votre présence. Ce dernier vous demande une requête en échange de cette information ... Des vampires se sont installés non loin de la ville, dans la Caverne de la Croûte de Sang. Et qui dit "vampire" dit "chasseur de vampire" !! Souvenez vous, le Comte lui-même en est un ! Bref, situation délicate pour lui lol.

Alors il vous demande de tuer ses congénères mais aussi de le débarrasser des chasseurs par n'importe quel moyen ... il n'a pas le choix s'il ne veut pas que les chasseurs de vampire apprennent sa véritable nature ! Vous avez donc trois manières de résoudre cette quête.

Soit vous parlez au chef des chasseurs de vampire, Eridor comme quoi des vampires se sont installés dans la Caverne de la Croûte de Sang ... et il ira avec ses hommes dans la nuit les massacrer ... Enfin je voulais dire se faire massacrer MDR. A vous ensuite de terminer le travail en zigouillant les vampires ^^

Rectification : il arrive que les vampires se fassent massacrer LOL, bon ben dans ce cas ce sont les chasseurs qu'il vous faudra annihiler mouhahahahaha !!!!

Soit vous allez à la Caverne, et vous tuez tous les vampires. Il vous suffira ensuite de montrer de la poussière de vampire à Eridor et lui dire qu'il n'y en a plus dans le coin ... Il sera dépité et lui et son équipe partiront !

Enfin, vous demandez à Eridor où sont postés ses hommes (Shamar, Vontus Idolus et Carsten) et il vous suffira de les tuer un par un en toute discrétion. Mais vous apprendrez aussi qu'ils logent à l'Auberge des Deux Sœurs et il suffit de les tuer là bas la nuit. Puis ensuite, il vous faudra faire le ménage dans la Caverne.

Si vous contractez la Maladie Porphyrique qui vous transformera en vampire : n'oubliez pas que vous avez trois jours pour vous faire soigner, sinon ... LOL

Janus Hassildor vous apprend enfin que le Seigneur Vers est revenu, Mannimarco ! La Guilde est en danger !

L'Archimage est bouleversé par cette nouvelle. Il vous demande un peu de temps afin d'organiser la suite des opérations.

Comme je vous le disais en introduction, Mannimarco la Première Liche est le chef de la Guilde des Nécromanciens. Et depuis que Traven a décidé d'interdire la Nécromancie, il pensait l'avoir éradiquée ... Les Nécromanciens se sont au contraire rassemblés et ont fait appel à leur Maître pour détruire la Guilde des Mages !

2.3.3 - Un complot dévoilé

L'Archimage Traven n'a plus de nouvelle de Jeanne Frosic, responsable de la Guilde des Mages de Bruma. Il vous y envoie et vous découvrez la Guilde complètement détruite ! La Nécromancienne Camilla Lollia tentera de vous barrer le chemin mais n'y arrivera pas LOL. La guilde est infestée de fantôme beurk.

Le seul survivant est J'Skar : il est resté invisible et dit avoir vu le Seigneur des Vers en personne ! Il est mort de trouille le pauvre.

L'Archimage est consterné, il ne pensait pas que Mannimarco ferait si vite pour détruire la Guilde des Mages.

Le pauvre J'Skar est resté en vie uniquement pour informer Traven de ce qui attend à sa Guilde ...

Raminus Polus vous nommera Mage et vous enseigne le sort Fureur du Magicien qui est un sort "levéllé" (et si vous n'avez pas la compétence requise malgré votre niveau, vous ne pourrez pas l'utiliser !) :

NIVEAU	COMPÉTENCE REQUISE	EFFET	COUT
1 - 4	Novice	Dégâts de feu 1 pts sur 5 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 7 pts sur cible	14
5 - 9	Apprenti	Dégâts de feu 2 pts sur 5 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 10 pts sur cible	26
10 - 14		Dégâts de feu 3 pts sur 7 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 13 pts sur cible	43
15 - 19	Artisan	Dégâts de feu 5 pts sur 10 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 16 pts sur cible	78
20 - 24		Dégâts de feu 6 pts sur 10 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 20 pts sur cible	102
25 - 29	Expert	Dégâts de feu 8 pts sur 12 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 25 pts sur cible	158
+ 30		Dégâts de feu 10 pts sur 15 s sur cible Dégâts de froid et de foudre 30 pts sur cible	236

Quand vous retournerez voir Traven, il sera seul dans la Salle du Conseil : le Conseil des Mages est désagrégé ! Caranya est partie avec l'Amulette de Nécromancien pour la mettre en sûreté et Irlav est parti avec le Heaume Elfique que vous lui avez apporté lors d'une précédente mission pour l'étudier !

Vous pouvez faire les deux quêtes suivantes en même temps ^^

2.3.4 - L'Amulette de Nécromancien

L'Archimage Traven avait confié l'Amulette de Nécromancien à Caranya. Elle est partie mettre l'Amulette loin de la Cité Impériale prétextant que le bijou constituait une menace pour la Guilde. Mais il a comme un doute sur elle et il pense au contraire qu'elle veut utiliser les pouvoirs de l'Amulette ... Il vous demande donc de trouver Caranya à Fort Ontus et de récupérer l'amulette. Sur place plusieurs mages vous informeront que Caranya veut vous parler : elle croit que vous êtes venu rejoindre "leur cause" LOL, ... eh non, vous ne serez jamais fidèle à Mannimarco ! Tuez-la et reprenez l'Amulette !

2.3.5 - Le Heaume de Verdesang

Irlav Jarol est parti avec le Heaume de Verdesang à Fort Teleman pour l'étudier et essayer de trouver un moyen de combattre Mannimarco (oui oui c'est bien l'ancien heaume elfique que vous avez trouvé à Vahtacen !) ; mais là encore, l'Archimage Traven veut que vous le récupériez. Effectivement, vous trouvez Irlav mort là-bas. Il y a quelques Nécromanciens sur place mais il y a surtout de très nombreux Daédras. Je pense que ce sont eux qui ont tué Irlav.

Raminus Polus vous nomme Maître Mage quand les deux quêtes seront terminées.

2.3.6 - Embuscade

L'Archimage Traven veut que vous partiez pour Silorn récupérer une énorme gemme noire, seul moyen de contrer les magies redoutables de Mannimarco. Sur place, Thalfin, Merete et Iver, trois mages de guerre vous attendent, prêts à vous aider. Il vous faudra leur donner leur position, afin que l'embuscade soit la plus efficace :

- Thalfin manie bien la hache, placez la au plus près.
- Merete sait lancer des sort puissant, laissez la donc en arrière.
- Iver est le seigneur, placez le près de Thalfin.

Des nécromanciens sortiront des ruines, pendant que les mages de guerre s'en occupent, profitez-en pour entrer dans Silorn ! Falcar est dans Silorn Welke, mais vous serez obligés de passer par Silorn Tarn pour trouver l'interrupteur qui ouvre les grilles sur le petit pont menant à Silorn Welke.

Falcar n'a jamais été gentil avec vous ... alors tuez-le !

Hannibal Traven sera ravi que vous ayez réussi ^^

2.3.7 - Confrontation avec le roi

Vous être près du but : Traven vous explique enfin pourquoi il avait absolument besoin de cette énorme gemme noire ... Il vous dit : *"Mannimarco trouvera ce qu'il cherche, mais il connaîtra sa fin entre vos mains."* ... et vous donne quelques derniers conseils, vous lègue tout y compris son rang d'Archimage, avant de se suicider afin que son âme soit capturée par cette énorme gemme spirituelle noire ! Prenez-la sur le corps de Traven : elle vous protégera en vous rendant insensible aux ensorcellements de Mannimarco.

Il va vous falloir maintenant donner une bonne leçon au Roi des Vers ! Vous le trouverez dans la Grotte de l'Écho. Sur son cadavre, vous pourrez lui prendre son Bâton de Vers qui a la particularité de ramener un mort à la vie pendant 30 s le temps qu'il vous aide à combattre ... incroyable ce bâton unique n'est PAS levellé !!

ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	VALEUR
Réanimation sur 30 s	227	10	0

Revenez ensuite parler à Raminus Polus vous présenter en tant que nouvel Archimage de la Guilde et il vous donnera la robe et le capuchon d'archimage.

Vous trouverez les autels nécessaires à la création de sorts ou à l'enchantement d'objets dans les appartements de l'Archimage.

Mannimarco a été anéanti mais au final, on ne sait pas si cet aldmer était le Roi des Vers en personne, ou son avatar ... Il vous dit même : "J'ai rencontré tant de ses prédécesseurs au fil des ans... J'ai même fini par apprécier Galerion, même s'il est assez mal préservé..." Cette créature paraît immortelle ! ... Dire qu'il a du étudier Galerion en le ramenant à la vie tel un zombie :-)

2.3.8 - Acquisition alchimique

Julienne Faris vous explique qu'elle a mis au point un coffre magique : à chaque fois que vous y mettez un ingrédient pour l'alchimie, il se dupliquera !! Plutôt pratique non ;-) mais n'oubliez rien dedans sinon tout disparaît au bout d'une semaine lol.

On est d'accord : on parle bien d'ingrédients d'alchimie ! J'ai déjà reçu des mails de joueurs qui pensaient dupliquer leur armure ou arme favorite ... Non ! Que les ingrédients SAUF bien évidemment, vous l'avez deviné, le Nirnroot ... et d'autres aussi telles que l'Ambrosie et la Liqueur ... bref tous les ingrédients rares quoi XD

3 - QUE FAIRE EN CAS D'EXPUSSION ?

Vous avez enfreint La Charte Impériale de la Guilde des Mages 🗡️ ? C'est franchement pas malin ! Sachez que ça peut vous arriver même en tant qu'Archimage !

Suspension de la Guilde des Mages : Vous avez été exclut une première fois de la Guilde. Raminnus Polus vous demandera :

- 20 poussières de vampire **OU** 20 coeurs de daédras si vous avez commis un meurtre.
- 20 langues de dragons **OU** 20 roses rouges si vous avez commis un vol.

Mais détaillons un peu ces ingrédients ^^

Les poussières de vampires se trouvent ... sur les vampires. Mais où trouve-t-on des vampires ? A-HA ! Dans les repaires de vampires ... Et où se situent les repaires de vampires ? re-A-HA bonne question. Vous avez une heure et je ramasse les copies XD nan plus sérieusement, vous les trouverez dans la Grotte du Mémorial, dans la Caverne de la Croute de Sang, à Fanacas, à Ninendava, au Fort Hommerouge etc etc ... les lieux sont très nombreux !

Les coeurs de daédras se ramassent sur des Drémoras ou des Xilivaïs. Et on en trouve tout plein dans les Plans d'Oblivion ! Et si vous avez fini la quête principale et que les portes d'Oblivion sont toutes fermées, il ne vous reste plus qu'à faire le tour des marchands et des alchimistes :- (et comme l'ingrédient met du temps à réapparaître dans l'inventaire du marchand, ça va être long :- (

Les langues de dragon sont des jolies fleurs jaunes et il y en a tout plein autour de Fort Claurouge (situé le long de la Panther River tout à l'est de Cyrodiil) et autour de Wendelbek, une ruine alyéide pas loin à l'ouest de Fort Claurouge.

Les roses rouges sont des fleurs rouges qui ressemblent pas vraiment à des roses d'ailleurs. Il y en a tout plein autour de Fort Bulwark. Mais pour ceux qui n'ont pas l'extension Knight of the Nine, les roses sont au même endroit ... sans le fort LOL. Pour trouver cet endroit : aller à Fort Doublecroix, puis continuez plein est (regardez bien votre carte), vous tomberez sur les fleurs quand vous serez à mi-chemin entre Fort Doublecroix et la frontière cyrodiilienne.

2ème Suspension de la Guilde des Mages : Vous avez été exclut une deuxième fois de la Guilde ... Raminnus Dolus vous demandera :

- 20 poussières de vampire **ET** 20 coeurs de daédras si vous avez commis un meurtre.
- 20 langues de dragons **ET** 20 roses rouges si vous avez commis un vol.

3ème Suspension de la Guilde des Mages : Vous avez été exclut une troisième fois de la Guilde ... Il ne vous reste plus qu'à pleurer ou à recharger LOL.