

LES MAISONS A VENDRE

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

Dernière mise à jour le 16 Octobre 2009

1 - LES MAISONS GRATUITES

Au cours de vos aventures, vous aurez accès à différents logements.

Tout d'abord, chaque guilde ou factions vous proposeront toujours le gîte et le couvert :

- Le Prieuré de Weynon et le Temple du Maître des Nuages ouvrent leurs portes à toutes les Lames.
- La Guilde des Guerriers possède des bâtiments dans toutes les villes où vous pourrez vous reposer si vous en faites partie mais le siège de la Guilde à Chorrol est le plus luxueux est c'est là que vous aurez vos quartiers lorsque vous serez Maître de Guilde.
- Il est en de même avec la Guilde des Mages mais vous serez propriétaire des appartements de l'Archimage quand vous aurez atteint ce rang ^^
- Si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, seuls les mendiants vous laisseront leurs paillasses pour vous reposer. Mais quand vous deviendrez le Renard Gris, la Maison de Darelloth sera votre quartier général.
- Le Sanctuaire de la Confrérie Noire à Cheydinhal accueille tous les enfants de Sithis.
- L'Hôtel de l'Étalon Blanc est plutôt miteux mais c'est toujours une halte pratique entre Leyawiin et Bravil ^^
- L'Auberge des Chevaliers de l'Épine est superbe et vous pourrez vous y reposer quand vous ferez partie de cette faction.
- Vous aurez quelques paillasses de disponible à l'Arène ... mais rien de bien confortable.

De plus les extensions vous en ajoutent d'autres !

- Le Prieuré des Neuf est le quartier général des Chevaliers des Neuf.
- Le Creux de Grand Dédain est bien utile pour les vampires ...
- La Flèche de Rocheglacée est une tour de mage.
- Vous pourrez même habiter un bateau de pirates à l'Anse de Montbrun !
- Le Château de Cornebataille est un château digne pour un Maître-Guerrier.

Mais rien ne vous empêche d'occuper la maison d'un PNJ ! Assurez-vous juste qu'il soit bel et bien mort (et qu'il ne réapparaîtra pas au bout de quelques jours comme certains PNJs LOL). Car s'il revient ... il n'hésitera pas à se servir dans SES coffres ... oui oui exactement là où vous avez amoureusement stocké votre dernière armure de-la-mort-qui-tue de Gros Bill MDR

Conclusion : les logements gratuits sont nombreux et vous aurez toujours de quoi dormir au chaud une nuit d'orage (oui par moment j'ai une inspiration de poésie comme ça, voilà quoi ^^)

1 - LES MAISONS A ACHETER

Eh oui ! Vous pouvez devenir l'heureux propriétaire de superbes demeures dans chaque ville de Cyrodiil !!

Enfin ... "superbes demeures" ... il vous faudra pour cela aligner beaucoup de jolies pièces sonnantes et trébuchantes ! Mais bon, les concepteurs ont prévu une Cabane pour les petites bourses LOL

Lorsque vous achèterez une maison, elle sera vide de meuble, elle ne contiendra que le strict minimum, c'est à dire un lit tout miteux et une table. Mais vous aurez la possibilité d'aller voir un marchand pour qu'il vous vende tout : du bureau à la décoration de la cave. Du coup, le prix de votre maison sera ... enfin, il faut beaucoup d'argent quoi !

Je vous conseille d'aller la visiter vide avant d'aller acheter les meubles : vous serez surpris de la revoir joliment décorée ^^

Les meubles s'achètent bizarrement : sous forme d'enveloppe ôO. En effet, vous ne les transporterez pas pour les placer où bon vous semble !! Non, vous achetez, par exemple, une enveloppe "bureau" et vous verrez effectivement un bureau dans votre chambre. Pour modifier une déco, il vous faudra bidouiller avec le TESCS !

Outre ces maisons à acheter, vous aurez aussi accès à des lieux gratuits : l'Hôtel (mîteux) de l'Étalon Blanc et l'Auberge (bien moins mîteuse LOL) des Chevaliers de l'Épine.

1 - ACHAT D'UNE MAISON A LA CITE IMPERIALE

C'est une cabane située dans le Quartier Portuaire de la Cité Impériale. Elle est toute petite mais offre tout le confort nécessaire à un aventurier ! Et puis... elle a THÉ avantage que toutes les autres maisons n'ont pas : elle donne directement sur la PLAGE !!! Quelques brasses le matin au réveil dans le Lac Rumare, c'est un bonheur ^^

À qui s'adresser ? : A Vinícia Melissacia, au Bureau du Commerce dans le Quartier du Marché de la Cité Impériale.

Combien coûte-t-elle ? : 2 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Sergus Verus, Aux Trois Frères dans le Quartier du Marché de la Cité Impériale. Il vous vendra 5 enveloppes qui vous meubleront :

- La salle à manger pour 400 po.
- Le salon pour 400 po.
- La cuisine pour 400 po.
- Des tentures pour 400 po.
- La réserve pour 400 po.

2 - ACHAT D'UNE MAISON A BRAVIL

C'est une cabane en bois, un peu plus grande que celle de la Cité Impériale. Elle est sur un des quais de Bravil. L'inconvénient est que vous avez une voisine à l'étage, Luciana Galena.

À qui s'adresser ? : Au Comte Regulus Terentius de Bravil.

Combien coûte-t-elle ? : 4 000 po.

Où acheter les meubles ? : A la Bonne Affaire, auprès de Nilawen. Elle vous vendra 6 enveloppes qui vous meubleront :

- La salle à manger pour 650 po.
- La cuisine pour 650 po.
- Des tentures pour 650 po.
- Des rangements pour 650 po.
- Une bibliothèque pour 650 po.
- La réserve pour 650 po.

3 - ACHAT D'UNE MAISON A ANVIL - BAIL POUR ESPRIT

Il vous faire la quête "Baïl pour esprit" : Velnym Benirus vend son manoir 5000 po (et non pas 2500 lol) : il vous donne très vite le titre de propriété 🗝 et s'enfuit à la Cité Impériale ! Dès la première nuit, au réveil, vous êtes attaqué par 3 fantômes ... Au rez-de-chaussée, un vase est tombé de l'armoire : il contenait une main squelette et un parchemin 🗝 ... Et au sous sol, vous découvrez un portail scellé... Velnym devait être au courant que son manoir était hanté ! Retrouvez le à la Cité Impériale : il s'en veut et décide de vous aider. Dans son manoir, Velnym ouvre le portail et s'enfuit ! Vous trouvez la dépouille de son grand père qui se repent et veut sa main pour se faire pardonner. La main squelette est dans l'entrée du manoir (là où des objets ont été renversés et où vous avez trouvé le journal). Rendez la main à son propriétaire et ... tuez-le ! Velnym s'excuse... et le manoir vous appartient ! Revenez plus tard : il sera tout beau tout neuf !

L'avantage est que cette maison est déjà meublée ! Ainsi elle ne vous coûte réellement que 5 000 po !

4 - ACHAT D'UNE MAISON A LEYAWIN

C'est une maison de tout ce qu'il y a de plus banal.

À qui s'adresser ? : Au Comte Marius Caro.

Combien coûte-t-elle ? : 7 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Gundalas aux Meilleures Marchandises. Il vous vendra 7 enveloppes qui vous meubleront :

- La chambre pour 1 000 po.
- La salle à manger pour 1 000 po.
- La cuisine pour 1 000 po.
- La bibliothèque pour 1 000 po.
- La réserve pour 1 000 po.
- Le bureau pour 1 000 po.
- Des tentures pour 1 000 po.

5 - ACHAT D'UNE MAISON A BRUMA

Ahhhh qui n'a jamais rêvé de posséder un joli chalet à la montagne ? Eh bien, à Bruma, vous le pouvez !!!

A qui s'adresser ? : A la Comtesse Narina Carvain.

Combien coûte-t-elle ? : 10 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Suurootan à Novaroma. Il vous vendra 9 enveloppes qui vous meubleront :

- La chambre pour 1 100 po.
- La salle à manger pour 1 100 po.
- La cuisine pour 1 100 po.
- Le salon supérieur pour 1 100 po.
- La réserve inférieure pour 1 100 po.
- La réserve supérieure pour 1 100 po.
- Le bureau pour 1 100 po.
- Des tentures inférieures pour 1 100 po.
- Des tentures supérieures pour 1 100 po.

6 - ACHAT D'UNE MAISON A CHEYDINHAI

AAhhh enfin, les choses sérieuses commencent ! Voici un petit manoir à vendre bien sympathique ^^

A qui s'adresser ? : Au Comte Andel Indarys.

Combien coûte-t-elle ? : 15 000 po.

Où acheter les meubles ? : Au magasin de Borba. Elle vous vendra 10 enveloppes qui vous meubleront :

- La chambre pour 1 500 po.
- La salle à manger pour 1 500 po.
- Le dressing pour 1 500 po.
- La cuisine pour 1 500 po.
- Le salon pour 1 500 po.
- La réserve pour 1 500 po.
- Le bureau pour 1 500 po.
- Le hall supérieur pour 1 500 po.
- Des tentures inférieures pour 1 500 po.
- Des tentures supérieures pour 1 500 po.

7 - ACHAT D'UNE MAISON A CHORROL

Il n'est pas écrit "maison à vendre" sur le manoir ! Son petit nom est Garbardre.

A qui s'adresser ? : A la Comtesse Arriana Valga.

Combien coûte-t-elle ? : 20 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Seed-Neus, au Négoce du Nord. Elle vous vendra 11 enveloppes qui vous meubleront :

- La chambre pour 1 800 po.
- La salle à manger pour 1 800 po.
- L'amélioration de la salle à manger pour 1 800 po.

- La cuisine pour 1 800 po.
- Le logement du serviteur pour 1 800 po.
- Le salon pour 1 800 po.
- Le bureau pour 1 800 po.
- La suite pour 2 000 po.
- Des tentures inférieures pour 1 800 po.
- Des tentures médianes pour 1 800 po.
- Des tentures supérieures pour 1 800 po.

8 - ACHAT D'UNE MAISON A SKINGRAD

C'est l'Hôtel de Rosépine ! L'ancien propriétaire est gentiment mis à la porte pour votre plus grand bonheur ^^

A qui s'adresser ? : A l'intendant Shum gro-Yarug.

Combien coûte-t-elle ? : 25 000 po.

Où acheter les meubles ? : Auprès de Gunder, aux Marchands Coloviens. Il vous vendra 15 enveloppes qui vous meubleront :

- Le balcon pour 1 600 po.
- L'amélioration du balcon pour 1 400 po.
- La chambre pour 1 600 po.
- Le repaire pour 1 600 po.
- La salle à manger pour 1 600 po.
- L'amélioration des vitrines pour 1 000 po.
- La cuisine pour 1 600 po.
- Le logement du serviteur pour 1 600 po.
- Le salon supérieur pour 1 600 po.
- Le salon pour 1 600 po.
- La réserve pour 1 600 po.
- Le bureau pour 1 600 po.
- Le hall supérieur pour 1 600 po.
- Des tentures inférieures pour 1 600 po.
- Des tentures supérieures pour 1 600 po.

Petit plus :-) : Allez faire un tour aux Marchands Coloviens à Skingrad ^^ Eryja vous y attend et vous propose ses service pour 150 po :-)