

BLOODMOON

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

Dernière mise à jour 3 Octobre 2009

Vous ferez la connaissance d'Hircine, prince daëdra, appelé le Chasseur. Lors de la Lune Sanglante, Hircine apparaît et s'organise une Grande Chasse :-)

SOMMAIRE

- 1 - Une île au nord
- 2 - A Fort Molène : les quêtes du Capitaine Falx Carius
- 3 - Au village Skaal : les quêtes de Tharsten Cœur-croc
- 4 - Vous décidez de devenir un loup-garou : les quêtes d'Hircine apparaissent dans vos rêves
- 5 - Vous décidez de ne pas devenir un loup-garou : les quêtes du Chaman Korst Œil-vent au village Skaal
- 6 - La partie de chasse d'Hircine
- 7 - Se guérir définitivement de la lycanthropie : le rite du passage du loup

1 - UNE ÎLE AU NORD

N'importe quel habitant de Vvardenfell vous parlera de "Soltheim" ... et pas en bien lol ! Entre "un endroit horrible", "un endroit misérable" ou "une île gelée", ça donne pas envie d'y aller !!!

Mais bon d'un autre côté, si vous n'y allez pas, l'extension ne vous est pas très utile alors MDR

Et pi après tout l'air vivifiant de la montagne, c'est bon pour le teint alors ZOU ! En route vers Khull comme on vous le conseille !

S'Virr, un khajiit, vous attend sur les quais de Khull : c'est lui qui assure le voyage entre Soltheim et Vvardenfell :-)

Sur les quais de Fort Molène, vous serez accueilli par l'argonien Se-prélasse-au-soleil. Il vous parlera de Falx Carius, Commandant de Fort Molène et de Carnius Magius, le Courtier de la Compagnie de l'Empire Orientale.

Se-prélasse-au-soleil fait aussi le taxi vers Vvardenfell et le Rocher du Corbeau ^^

1 - FORT MOLENE : LES QUETES DU CAPITAIN FALX CARIUS

1.1 - Rébellion à Fort Molène

Vous trouverez le Capitaine Falx Carius dans ses appartements au deuxième étage du Quartier Général du Fort. Il vous explique que le moral de ses troupes est au plus bas et il s'inquiète de ce malaise. Il vous demande donc d'enquêter !

N'importe quel garde vous demandera ... de la bibine !!! Alors donnez lui en une bouteille (n'importe quel alcool fera l'affaire) ^^ et le garde vous expliquera la raison de ce malaise : le Capitaine a prohibé l'alcool sur l'île !!!

Le Capitaine est étonné : il n'a aucun intérêt à interdire l'alcool à Fort Molène, bien au contraire ! Il est bien conscient que c'est un des rares (voire le seul) plaisir qu'il ne peut refuser à ses hommes. Par contre, il vous dit que le prêtre Antonius Nuncius était pour cette interdiction ...

Et pourtant, inversement, les gardes vous diront que c'est justement Antonius Nuncius qui trouve injuste que le Capitaine leur ait interdit de boire ôO Non mais y a anguille sous roche là ... même têtard sous falaise LOL

Antonius Nuncius est au Sanctuaire du Culte Impérial. Bien évidemment, il affirme que le Capitaine a arrêté les livraisons d'alcool et qu'il n'y est pour rien dans cette histoire. N'empêche que c'est louche quand même !!!

Le bureau du prêtre est dans l'armurerie et vous trouverez un stock de bouteille dans son bureau !!! Coincé le prêtre !!!!

Si vous acceptez de garder le secret et de ne pas le dénoncer auprès du Capitaine, Antonius vous donnera la clé qui ouvre son placard (où il y a un gros stock de bouteille). Puis le Capitaine ne vous récompensera que de trois potions de guérison des maladies.

Mais si vous le dénoncez, il ne vous donne pas sa clé (sachant que ce placard est impossible à crocheter), et le Capitaine vous offrira, en plus des potions, une Dague de Choc en Argent :-)

1.2 - Les contrebandiers de Fort Molène

Le Capitaine Falx Carius vous demande de mettre fin à un réseau de contrebande d'armes qui s'est installé entre Soltheim et Vvardenfell.

Vous pourrez demander les services de Gaea Artoria ou de Saenus Lucius pour vous aider dans cette enquête. Gaea est une guerrière et foncera dans le tas ; quant à Saenus, il est du genre à réfléchir avant de frapper.

Et comme c'est une contrebande d'arme, autant commencer par interroger l'armurier du fort, Zeno Faustus. Selon lui les contrebandiers se trouvent dans les cavernes de Gandrung, au nord est du Fort, le long de la rivière :-)

Bon ben faites-en de la chair à saucisse :-D

Si vous y allez avec Saenus Lucius, le chef des contrebandiers, Gualtierus Spurius, vous proposera de conclure un marché : vous l'épargnez et il vous laisse toutes les armes volées et vous donne en plus une hache de paralysie nordique. Et Saenus vous conseille d'accepter :-)

Si vous y allez avec Gaea Artoria, il n'y aura aucuns survivants LOL

Vous découvrez pour la première fois une sorte de glace étrange qui entoure les sépultures : c'est du Stalhrim. Cette glace est très sacrée aux yeux des Skaals. Vous pourrez piocher et exploiter ces gisements lors des quêtes de la Compagnie de l'Empire Oriental pour la fabrication des armes et des armures ^^

De retour au Fort, vous découvrez

1.3 - La disparition du Capitaine Carius

.... que Fort Molène a été attaqué (même carrément démoli) !!!

Vite ! Allez voir le Capitaine pour savoir ce qu'il se passe !!! DIANTRE il a disparu !!!! ARGH vous devez vous adresser à Gaea Artoria (si vous avez demandé les services de Saenus Lucius) ou à Saenus Lucius (si vous avez demandé les services de Gaea Artoria), au Quartier Général : le Capitaine a été enlevé par une espèce de loup !!!

Gaea/Saenus vous demandera d'enquêter au village Nordique, au nord. Les nordiques, ou Skaal, vénèrent la nature et ils sauront peut-être quelque chose au sujet de ses loups. Pour gagner leur confiance, on vous donne un Crâne de guerrier Skaal.

Le chef du village Skaal est Tharsten Cœur-croc ; il se trouve dans la Grande Salle du village. Il appréciera que vous lui rendiez le crâne. Il vous explique que même si la Légion Impériale n'est pas la bienvenue sur leur terre parce qu'elle la détruit, en aucun cas les Skalls feraient du mal aux impériaux.

3 - LE VILLAGE SKAAL : LES QUÊTES DE THARSTEN COEUR-CROC

3.1 - L'épreuve de loyauté skaal

Tharsten Cœur-croc vous explique que l'Unité a été détruite par les impériaux et qu'il est juste que ce soit VOUS qui rétablisse le Pouvoir des Skalls. Il vous envoie alors auprès du Chaman Korst Œil-vent.

Vous devez accomplir le Rituel des Dons. Le Chaman vous explique : *A Solstheim, vous trouverez six Pierres Dressées. Chacune d'entre elles représente l'un des six dons du Créateur. Un rituel doit être accompli devant chacune de ces Pierres. Une fois le Rituel des Dons terminé, l'Unité devrait être rétablie.* Et il vous donne le livre "Histoire d'Hevar Chantepierre" qui vous permettra de trouver les Pierres Dressées.

Accomplissons les Dons dans l'ordre du livre ^^

Le Don de l'Eau : *Dirigez-vous vers l'ouest, vers une petite île non loin de la côte, suivez le Nageur et trouvez les Eaux de la vie.* La pierre est dans les Montagne de Moesring, au nord ouest de l'île. Le Nageur est un horqueur noir : il faut le suivre jusqu'à ce qu'il s'arrête au dessus des Gorges de Stahlman. Il est préférable d'avoir un sort ou une potion de respiration aquatique pour aller récupérer la fiole contenant les eaux de vie. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à retourner à la pierre pour terminer le Don de l'Eau.

Le Don de la Terre : *Dirigez-vous vers le nord-est, vers la caverne de la Musique Cachée et apprenez le Chant de la Terre.* La pierre est au nord ouest du Rocher du Corbeau. Dans la caverne, dirigez-vous vers les Appartements du Chant. Au fond se trouvent des stalagmites et des stalactites de par lesquels sort une mélodie de quatre notes : il suffit de la reproduire. Puis il faut reproduire une deuxième mélodie de quatre notes, et enfin la musique s'arrête. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à retourner à la pierre pour terminer le Don de la Terre.

Le Don de la Bête : *Dirigez-vous vers le sud. Trouvez la Bête bienveillante et apaisez ses souffrances.* La pierre est au nord du Lac Fjalding. Au sud du lac, un ours blanc est attaqué par une horde de Rickelin : il faut aider l'ours et tuer tous ces sales gnomes ! Ensuite, vous devrez retirer une flèche plantée dans un flanc de l'ours, pòv tí père :- (puis le soigner à l'aide d'un sort/parchemin de style "soin à autrui". Mais vous pouvez tout simplement attendre une heure ou deux que l'ours reprenne des forces de lui même ^^ Lors que l'ours blanc est en forme pour marcher, conduisez-le à la pierre et terminez le Don de la Bête.

Il est évident que si l'ours meure, il vous faudra recharger la partie car il sera impossible de continuer cette quête principale !!!!

Le Don des Arbres : *Les Arbres originels ont disparu. Dirigez-vous vers l'est et trouvez celui qui a volé les graines. Soyez prudent -- celui qui possède les graines contrôle les arbres. Replantez les Arbres originels.* La pierre est à l'ouest de la rivière, au sud du lac. Vous trouverez un rickelin entouré de cinq sprigganes à l'est de la pierre. Tuez ce sale voleur joufflu et reprenez les graines !!! Ne vous inquiétez pas, les sprigganes resteront sages comme des images ^^ Vous devrez ensuite replanter les graines sur un carré de sol fertile tout près de la pierre de l'arbre (à l'ouest). Enfin, retournez à la pierre pour terminer le Don des Arbres.

Penser à revenir régulièrement pour voir votre arbre grandir :-)

Le Don du Soleil : *Dirigez-vous vers l'ouest et libérez le chaud Soleil des salles de Penumbra.* La pierre est à l'est de Fort Molène, de l'autre côté de la rivière. Quant aux Salles de Penumbra, elles sont à l'ouest de l'autre côté de la rivière (le chemin est balisé par des pierres). Il vous faudra tuer Grahl, le Garde-Lumière et jeter son oeil dans la glace pour libérer le soleil (son âme capturée permettra d'avoir une charge à 100 pour un objet enchanté). Retourner ensuite à la pierre pour terminer le Don du Soleil.

Le Don du Vent : *Dirigez-vous vers le sud, à l'est du lac de glace, jusqu'au tombeau de Glenschul et libérez les vents du sac de l'Homme cupide.* La pierre est sur la rive ouest du croisement des rivières. Rendez vous au Tombeau de Glenschul et libérez les vents du sac de l'Homme Cupide. Le Tombeau est au sud est de Thirsk. Vous y trouverez un gros sac qu'il vous suffira d'ouvrir pour libérer le vent. Retournez ensuite à la pierre pour terminer le Don du Vent.

Quand vous aurez terminé le Rituel des Dons, Tharsten Cœur-croc vous offrira la Masse d'Armes d'Ævar en récompense ... mais il ajoute : *un trésor des Skaals que je répugne à laisser à un étranger.*

La Masse d'Armes d'Ævar est un des artefacts uniques du jeu.

3.2 - L'épreuve de sagesse skaal

Vous avez montré votre loyauté envers les Skaals. Maintenant, vous devez prouver votre sagesse. Tharsten Cœur-croc vous demande donc de faire preuve de sagesse en enquêtant sur un crime.

On raconte que Rigmor Demimain accuse Engar Crinière-de-glace de lui avoir volé des fourrures. Et le vol chez les Skaals est un délit grave passible d'exil voire de peine de mort !!!

N'importe quel skaal vous dira que Engar est un guerrier honnête et un homme d'honneur et que jamais il ne volerait quoi que ce soit. Par contre vous apprendrez que la femme d'Engar, Risi Crinière-de-glace, a accueilli chez elle Rigmor pendant que son mari partait à la chasse ... Et ça ne se fait pas ça !!!! Et effectivement, elle n'hésite pas à vous dire que Rigmor a été un "très" bon ami jusqu'à cette accusation. Elle vous demande d'arrêter tout ça.

Vous trouverez une lettre de Rigmor  sous un oreiller. Et Rigmor ne pourra qu'accepter son mensonge et sa sentence !

Tharsten Cœur-croc vous offre l'unique Casque Cœur de Loup en récompense et vous demande de choisir la sentence pour Rigmor : l'exil ou le sacrifice aux loups sacrés, les Caenlorns (ce qui est très honorable pour un skaal).

3.3 - L'épreuve de force Skaal

Maintenant, Tharsten Cœur-croc vous demande de prouver votre force en tant que guerrier. Il vous envoie auprès du Chaman Korst Œil-vent près des rives nord du lac.

Korst Œil-vent est inquiet des troubles qui règnent sur le lac. Tharsten Cœur-croc pense que le Seigneur Daugr Aesliip en est la cause mais le Chaman a peur que ce ne soit le signe de la Prophétie de la Lune de Sang ...

Vous pourrez dialoguer avec Aesliip : il vous demande de l'accompagner pour tuer des daédras (des Terribles Astronachs de Givre) qui ont détruit son peuple. Si vous refusez, il vous attaque, si vous acceptez, il s'effondrera de lui même après les combats. Et dans tous les cas, vous récupérerez son Anneau qui est un objet unique ^^

Korst Œil-vent est fier de vous et vous considère comme un Skaal désormais. Mais ... le Seigneur Daugr est mort et pourtant les flammes dans la glace sont toujours là ...

3.4 - Le siège du village Skaal

Il ne vous reste plus qu'à retourner au village pour parler à Tharsten qui sera, lui aussi, fier de vous.

Tout à coup, vous entendez hurler !! Les loups-garous ont envahi le village ! VITE !!! Aidez les Skaals !!! Puis vous apprenez que des loups-garous sont entrés dans Grande Salle ! Retournez-y pour aider Tharsten !

Mais vous arrivez trop tard : les loups-garous sont partis et Tharsten a disparu comme le Capitaine Carius ...

Vous retrouverez Korst Œil-vent dehors : il vous remercie de toute l'aide que vous avez apportée mais il vous annonce que vous avez été contaminé par la maladie Saniès Lupinus.

C'est à ce moment là que vous avez le choix entre vous soigner (un simple sort/potion/parchemin de Guérison des Maladies Communes) ou d'attendre 3 jours et vous transformer en loup-garou ^^

4 - DANS VOS REVES : LES QUETES D'HIRCINE

Vous avez décidé de ne pas vous guérir, vous deviendrez un loup-garou 3 jours après votre contamination :-)

La journée, vous aurez l'apparence humaine. La nuit, vous vous transformerez en loup-garou et voici ce qui change :

- Vous serez à poil ... oui oui dans tous les sens du terme PTDR à poil avec des poils quoi XD
- Vous vous battrez avec vos petites griffes.
- Vous n'aurez plus accès à votre inventaire.
- Vous ne pourrez pas non plus utiliser vos sorts.
- Vous serez capable de détecter les humains situés à 4 000 pieds autour de vous !
- Vous serez bien évidemment nyctalope (toi même PTDR) !
- Vous ne pourrez pas fouiller les corps ou les containers.
- Vous courrez très vite !

Vos statistiques seront différentes :

- augmentation de votre Santé, Agilité, Endurance, Force, Rapidité, Acrobaties, Athlétisme, Combat à mains nues et Combat sans armure.
- diminution du reste voire zéro pour certains talents !

La nuit, pour survivre, vous n'aurez qu'une chose à faire : manger un humain. Si vous ne le faites pas, vous serez TRES mal en point.

AH et dernière chose toute bête : si personne ne vous voit lors de votre transformation en loup-garou, personne donc ne vous suspectera lorsque vous serez humain. Par contre, si vous vous transformez devant un humain, tous les PNJs vous attaqueront dès qu'ils vous verront !!! Donc un conseil : trouvez une tanière ;-)

4.1 - Le rêve d'Hircine

Dès que vous irez dormir, Hircine apparaîtra dans votre rêve. Il vous demandera d'empêcher les Skaals de récupérer le Totem du Croc et de la Griffe situé au Tombeau de Skaalara, au sud est du village Skaal. Vous devrez tuer tous les Skaals.

La nuit suivante, Hircine revient dans vos rêves pour vous récompenser : vos griffes sont désormais plus aiguisées.

4.2 - Empêcher la chasse Skaal

Hircine revient vous rendre visite lors d'un rêve : il veut empêcher le rituel du Ristaag. Vous devrez tuer tous les chasseurs Skaals ainsi que l'Esprit de l'Ours. Tout ce beau monde est à l'ouest du lac.

Contrairement aux humains, l'Esprit de l'Ours est le plus difficile à trouver car vous ne pourrez pas le détecter sur votre carte !

La nuit suivante, Hircine revient dans vos rêves pour vous récompenser et vous apprendre le sort Appel de Loup Squelette.

4.3 - Le siège du Château Karstaag

C'est une fois de plus lors d'un rêve qu'Hircine apparaît pour vous demander de tuer les rebelles qui ont assiégés le Château de Karstaag. Sur place, un rickelin serviteur d'Hircine, Dulh, vous attend et vous explique qu'il faut se rendre dans les cavernes du château et tuer Krish et ses Grahls. Ça tombe bien vous avez faim :-)

La nuit suivante, Hircine revient dans vos rêves pour vous récompenser et vous apprendre le pouvoir (très utile) Vent du Chasseur.

5 - VILLAGE SKAAL : LES QUÊTES DU CHAMAN KORST OËIL-VENT

Vous avez décidé de vous guérir de la lycanthropie et les Skaal seront heureux de vous revoir :-)

Dorénavant vous êtes un Sangskaal, un frère de sang. Et on vous donne la maison de Rigmor !

5.1 - Le Totem du Croc et de la Griffe

Korst Oeil-vent est très inquiet de l'avenir. Il vous explique que le Ristaag doit être accompli pour satisfaire le créateur. Il vous demande de récupérer le Totem du Croc et de la Griffe. Vous le trouverez dans le Tombeau de Skaalara, au sud est du village. Vous y serez accueilli par les loups-garous d'Hircine qui feront tout pour vous en empêcher !

Le Chaman vous enseignera le sort Appel de Loup en récompense.

5.2 - Le Ristaag

Le Totem du Croc et de la Griffe est un puissant artefact qui va permettre au Chaman d'invoquer l'Esprit de l'Ours. Votre rôle sera d'accomplir le Ristaag en tuant cet Esprit et en ramenant son cœur à Korst Oeil-vent.

Vous devez retrouver Rolf Dent-Longue, sur la rive ouest du Lac Fjalding à la tombée de la nuit. Vous allez l'aider à traquer et tuer l'Esprit de l'Ours (qui se promène sous la forme d'un ours blanc). Durant la chasse, les loups-garous feront tout pour vous en empêcher et tueront Sattir l'Intrépide et Guérid Femme-hache !

Le Chaman vous enseignera le sort Appel d'Ours en récompense lorsque vous lui apporterez le cœur.

5.3 - Le Château Karstaag

Le Ristaag n'aura pas suffi :-(et Korst Oeil-vent se décide enfin de vous parler des *signes de mauvaises augures* : la venue des loups-garous, le feu sur le lac et maintenant, le massacre des horqueurs.

Il vous demande de partir pour le Château de Karstaag et de voir si le Seigneur Karstaag est responsable de la mort des horqueurs.

Vous trouverez une entrée dérobée au nord du château. Dans les grottes, vous rencontrerez Krish, un rickelin qui a essayé de prendre le pouvoir avec l'aide des Grahls. Mais il n'arrive plus à les contrôler : il vous demande de l'aide pour tous les tuer !

Ensuite, dans la salle du trône, vous rencontrerez Dulh, fidèle serviteur du Seigneur Karstaag qui explique que son roi a été enlevé par des loups garous et qu'il n'est pas au courant de la disparition des horqueurs.

Korst Oeil-vent vous donne l'unique épée longue de flamme Stalhrim en récompense.

Le Chaman vous en dit un peu plus sur la Prophétie de la Lune Sanglante : La légende parle d'un temps qui se produit une fois par ère. Un dieu démoniaque parcourt le pays en compagnie de ses Chiens, des créatures aux pouvoirs terrifiants. C'est le Chasseur et son arrivée est précédée de trois signes.

Il aurait tellement espéré que ces signes n'apparaissent pas : Le premier fait état du Feu de l'Oeil de Verre. C'est ce que nous avons vu au lac Fjalding. J'avais espéré que c'était l'œuvre du seigneur draugr. Puis la prophétie annonce un Flot de Malheurs. On trouve de nombreux horqueurs morts sur nos côtes et on ne sait pas pourquoi. Enfin, la prophétie parle de la Lune de Sang, lorsque la nouvelle lune se colore du sang de la proie du Chasseur. Dans le ciel, Sangskaal ! Vous y verrez le troisième signe.

Il ne vous reste plus qu'à attendre l'Épreuve du Chasseur. Celle-ci change selon l'époque. Le Chaman vous explique : Les grands-pères de nos grands-pères parlaient d'un temps où le Chasseur et ses Chiens traquaient des tribus entières. Une fois sur le Terrain de chasse, les hommes étaient traqués par les Chiens. Ceux qui mouraient avaient de la chance. Les survivants affrontaient le Chasseur. Dans un autre temps, un seul homme était la Proie du Chasseur. Si la Proie résistait toute la durée de la Lune de Sang, le Chasseur retournait dans son royaume. Il faut attendre le plan du Chasseur.

6 - LA PARTIE DE CHASSE D'HIRCINE

Que vous soyez humain ou loup-garou, ça ne change rien : vous restez une proie aux yeux d'Hircine.

Dernier détail : il vous sera évidemment impossible d'utiliser un sort de téléportation alors préparez vous bien pour cette future chasse ^^

Dès que vous tenterez de dormir, des loups garous viendront vous kidnapper pour vous emmener chez le Daédra Hircine, au Glacier de Mortrag. Hircine est là et vous accueille : *Ah... vous voilà enfin. Les autres sont là depuis des jours, vous êtes le dernier. L'heure de ma Chasse est arrivée, et vous devez y participer. Seuls les plus braves ont été choisis : Çarius l'Impérial, Cœur-croc le Skaal, Karstaag le Géant de givre... et vous. Vous avez fait preuve de vos talents de chasseur, c'est pourquoi cet honneur vous est accordé.*

Et il ajoute : *Vous et les autres devez trouver le chemin de mes Terrains de chasse. Soyez prudent, car seul l'un d'entre vous aura l'honneur d'affronter le Chasseur lui-même, sous la lumière de la Lune de Sang. Les autres sont déjà partis, vous seul restez. Attention, mortel, mes Loups sont lâchés et ils ont soif de sang. Peut-être vous reverrai-je bientôt. Maintenant, allez.*

Le Capitaine Falx Çarius se trouve dans la première partie du labyrinthe (dans l'Anneau Extérieur). Si vous êtes humains, il vous demande de l'aide car il est apeuré. Personnellement, je l'ai ignoré pour pouvoir tuer tranquillement tous les loups garous (sinon, le Capitaine se fait tuer). Mais si vous êtes un loup-garou, il vous attaquera à vue ! Dans un coffre, vous trouverez une clé luisante qui permet de franchir la porte qui mène à la seconde partie du labyrinthe. Si vous avez demandé l'aide du Capitaine, il décidera de rester sur place et de ne pas continuer dans le labyrinthe le couard ^^

Dans l'Anneau Intérieur, vous retrouvez Tharsten Cœur-croc. Si vous êtes humain il vous accompagnera ... Mais vous verrez que le coffre de cette seconde salle est vide ! Et si vous allez voir Tharsten Cœur-croc, ce dernier nous attaque sous la forme d'un loup garou ! Il possède sur lui la clé et l'Anneau d'Hircine (anneau qui lui a permis de se transformer en loup garou). Par contre si vous êtes un loup-garou, il se transformera et vous attaquera dès qu'il vous verra.

L'Anneau d'Hircine est un artefact !

La seconde clé permet d'accéder à la troisième partie du labyrinthe, le Hall du Veneur. Le géant de givre Seigneur Karstaag est déjà sur place et vous attaque directement (si vous capturez son âme, vous aurez un objet avec une charge à 100).

Hircine est tout content, il va enfin pouvoir jouer : *Ainsi, c'est vous. Vous avez échappé à mes Loups et battu les autres concurrents. Je pensais que le géant sortirait vainqueur, mais peu importe. Vous avez prouvé votre valeur de chasseur et ainsi gagné le plus grand honneur qui puisse être accordé à un mortel : vous allez être ma proie.*

Mais le Daédra vous accorde un privilège : *J'ai tout d'abord une question à vous poser : qu'est-ce qui fait la valeur d'un chasseur ? Est-ce sa force ? La rapidité avec laquelle il frappe ? Ou est-ce sa ruse, sa capacité à se montrer plus malin que sa proie ? Répondez-moi, mortel, et décidez de votre destin.* Pour résumer :

- Si vous choisissez la force, Hircine sera trèèèèès puissant.
- Si vous choisissez la rapidité, Hircine sera trèèèèès rapide ... c'est limite avec les Bottes de Vitesse !
- Si vous choisissez la ruse, Hircine sera en mode discrétion et défense (le plus facile quoi !).

Quand vous aurez choisi, il vous dira : *Vous avez fait votre choix et scellé votre destin. Vous ne pourriez m'affronter dans toute ma gloire, vous ne m'affronterez donc que sous l'un de mes aspects, celui que vous avez choisi. Nous n'avons que peu de temps, la Lune de Sang est déjà basse dans le ciel. Préparez-vous mortel, car vous êtes la proie désormais.*

Si vous souhaitez capturer son âme avec l'Étoile d'Azura, vous pourrez enchanter un objet avec 100 en charge (eh oui 100 seulement ...) et ce, quelque soit sa forme.

Les récompenses changent aussi en fonction de votre choix :

- Si vous avez choisi la force, vous recevrez l'Amulette de force du Chasseur.
- Si vous avez choisi la rapidité, vous recevrez l'Amulette de Vitesse du Chasseur.
- Si vous avez choisi la ruse, vous recevrez la Lance du chasseur.

La Lance du Chasseur est un artefact ! Alors que les amulettes sont des "simples" bijoux uniques ...

Après cela tout s'écroule ... alors fuyez ! Votre ami le Chaman vous attend à son village. Et vous retrouverez aussi le Capitaine Falx Carius à Fort Molène : il aura miraculeusement échappé à la catastrophe si vous l'avez laissé en vie dans l'Anneau Extérieur.

7 - RITE DU PASSAGE DU LOUP : SE GUERIR DE LA LYCANTHROPIE

Vous avez choisi de devenir un loup-garou lors de la quête principale, mais vous voulez retrouver votre forme humaine normale ? Dans ce cas cette quête peut démarrer de deux façons possibles :

- Si vous interrogez les PNJs, on vous parlera d'une rumeur bien étrange : un grand corbeau noir aurait été vu sur l'Autel de Thrond ... Pour certains, il annonce la venue de sorcières sur Solstheim ...
- Mais vous trouverez aussi une note 📜 par terre sur le quai près de Fort Molène qui parle de la même chose.

Alors rendez-vous à l'Autel de Thrond ! Effectivement, un grand corbeau noir est là ... C'est Ettienne du Wyrd Glenmoril une sorcière qui est venue à Solstheim avec ses sœurs. Elle vous propose de vous guérir définitivement de votre malédiction. Si vous acceptez, vous serez téléporté à la Caverne Sombre.

Tout d'abord, Falaise du Wyrd Glenmoril vous demandera un pétale de Fleur d'Aconit. Il n'existe qu'un seul plant de fleur d'Aconit à Solstheim au sud ouest des montagnes Moesring sur le pic d'Hvitkald.

Ensuite Isobel du Wyrd Glenmoril vous demandera une Belladone Mûre : vous en trouverez un peu partout sur les arbustes ou les Sprigganes ^^

Vous devez maintenant retrouver Ettienne du Wyrd Glenmoril à l'Autel de Thrond pour sacrifier une innocente nordique. Alors poignardez-la et donnez son cœur encore chaud à Ettienne. La sorcière du Wyrd vous l'échangera contre un cœur de loup qu'il vous faudra placer dans le corps de la jeune vierge.

La jeune nordique se réveille ... transformée en loup-garou ! Alors tuez-la ^^

C'est très solennellement qu'Ettienne du Wyrd Glenmoril vous explique que votre Rituel du Donneloup est terminé : vous êtes définitivement guéri de la lycanthropie et vous ne pourrez plus jamais attraper cette malédiction.

Petit détail très bête : si vous faites ce rituel de nuit en tant que loup-garou, c'est le contraire qui va se passer ... Vous ne vous transformerez plus jamais en humain PTDR

Il existe une alternative et je remercie Felmarg pour l'info : vous pouvez tuer la sorcière Glenmoril ! Vous trouverez sur elle une note 📜 expliquant qu'un parchemin magique guérissant de la lycanthropie a été caché dans un rocher de glace ^^ il est en haut de la caverne sombre alors prévoyez une lévitation !