

# LA COMPAGNIE DE L'EMPIRE ORIENTAL

Solution écrite par Lilou, webmistress du site [www.nerevarine.fr](http://www.nerevarine.fr)

Dernière mise à jour le 6 Octobre 2009

## SOMMAIRE

1 - Entrer dans la compagnie

2 - Les grades

3 - Les quêtes à Fort Molène auprès de Carnius Magius

Puis vous aurez le choix possible :

4 - Continuer à Fort : la suite des quêtes de Carnius Magius

5 - Aller au Rocher du Corbeau : les quêtes de Falco Galenus

6 - Le domaine du Courtier

## 1 - ENTRER DANS LA COMPAGNIE ORIENTAL

Pour entrer dans la Compagnie Oriental, il faut se rendre à Fort Molène : c'est Carnius Magius qui s'occupe de l'inscription.

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Éloquence, Marchandage, Sécurité, Lame longue, Armure intermédiaire

Les compétences majeures sont : Personnalité, Volonté

- Sous-fifre : compétences à 30
- Clerc : compétence à 30 et un des talents à 10
- Économiste : compétence à 30 et un des talents à 20
- Mandataire : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Agent : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Négociateur : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Responsable : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Substitut : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Courtier : compétence à 35, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 3 - FORT MOLENE : LES QUETES DE CARNIUS MAGIUS

### 3.1 - Implantation d'une mine

Votre première mission consiste à escorter trois ouvriers vers le Rocher du Corbeau. Carnius Magius a besoin d'eux pour exploiter les mines ^^

Gidar Verothan, Gamin Girith et Sabinus Oranius vous attendent sur le quai. Conduisez tout ce petit monde auprès de Falco Galenus au Rocher du Corbeau.

*N'oubliez pas que Se-prélasse-au-soleil peut vous y conduire en bateau ! Ce sera bien plus rapide et bien plus sûr ^^*

Présentez les ouvriers à Falco Galenus : maintenant qu'ils sont arrivés, il va enfin pouvoir superviser les mines. Mais les investisseurs s'inquiètent. Alors pour les rassurer, Falco vous demande d'apporter quatre morceaux d'ébonite à Carnius (il vous en donne un pour que vous voyez à quoi ça ressemble).

Carnius Magius vous offrira 100 po en récompense et un Certificat d'Actions 🐉. Il vous demandera de revenir lui parler dans trois jours, le temps que la construction des infrastructures sur le Rocher s'achève.

### 3.2 - Une porte bloquée

Carnius Magius vous envoie auprès de Falco : il a des soucis avec un nordique appelé Hroldar l'Étrange.

Ce Nordique tente simplement de tout faire pour arrêter l'exploitation du Rocher ... Il se dit être le Messager de la Nature :-D bref ça va pas être si facile que ça de le déloger ...

D'un côté Falco ne veut pas que vous le tuiez mais il préfère que vous le convainquiez de partir : une petite séance de boxe devrait le raisonner ^^ et vous recevrez 1 000 po de récompense :-)

Par contre Carnius est loin d'être aussi cool : ce nordique l'empêche de gagner de l'argent alors il faut l'éliminer par tous les moyens ! Et si vous le tuez, Falco sera très en colère ... Mais Carnius sera ravi et ce sera lui qui vous offrira les 1 000 po !

### 3.3 - Disparition du navire de ravitaillement

Trois jours plus tard, vous pouvez à nouveau demander une *besogne* à Carnius. Et là encore, il vous envoie auprès de Falco pour récupérer les documents de navigation du premier navire de ravitaillement.

Mais Falco ne les a pas : le navire n'est toujours pas arrivé ... forcément il n'y a pas de quais ! En plus, il se moque de ces documents car ce navire transportait des pioches pour l'exploitation des mines et il en a besoin !

En discutant avec les ouvriers, ils vous expliquent qu'ils ont vu des lumières sur la côte nord ouest : le navire a en effet fait naufrage et a été attaqué par des draugrs. Vous trouverez cinq pioches dans l'épave. Vous pouvez aussi ramener Apronia Alfena, seule survivante du naufrage.

Falco vous rachètera 500 po la pioche :-) et Carnius est furieux d'avoir perdu autant d'argent XD mais il vous donne tout de même 300 po de récompense.

### 3.4 - L'heure du choix

A partir de ce moment, il va vous falloir choisir entre aider Falco Galenus (le côté des gentils !) ou servir Carnius Magius (le côté des méchants !).

Le premier œuvre pour le bien de la Colonie et une exploitation juste des mines. Le second ne pense qu'à s'en mettre plein les poches quitte à se servir de vous pour des besognes illégales.

J'ai un penchant pour le côté des gentils car lorsqu'on a terminé toutes les quêtes et qu'on est Courtier, il sera toujours possible de fabriquer des armes et armures en stalhrim (ce qui ne sera plus le cas si on décide de servir Carnius Magius).

## 4 - FORT MOLENE : LA SUITE DES QUÊTES DE CARNIUS MAGIUS

*Vous avez choisi le côté obscur .... (pchhhhhh)LUKE (pchhhhhh) - oui ? - (pchhhhhh)JE SUIS TA MÈRE(pchhhhhh) - hein ôô ... je fais bien la Dark Lilou avec mon (pchhhhhh) hein ????? ... ahem désolée.*

### 4.1 - Implantation d'un magasin

Carnius Magius vous demande d'interroger les colons pour savoir s'ils préfèrent une armurerie ou un magasin de marchandises sur le Rocher du Corbeau. La décision n'influe pas sur la suite du scénario ... Mais comme il y a déjà une forge au Fort et pas de magasin, autant faire construire le magasin, ça pourra être utile ^^.

Lorsque la décision est prise, informez en Carnius Magius qui ordonne la construction des travaux.

*Pas la peine de poireauter devant lui pour une récompense vous n'en aurez pas LOL*

### 4.2 - Problèmes d'approvisionnement

Il y aurait des soucis dans la construction du Rocher du Corbeau, alors Carnius vous envoie auprès de Falco pour faire bouger un peu les choses.

Le problème, c'est Baro Egnatius, le capitaine du navire affrété par Carnius : Il estime qu'il mérite un paiement supplémentaire pour débarquer le ravitaillement ! D'ailleurs quand vous lui parlez, il mentionne un certain Elbéroth, un ami qui serait aussi capitaine de navire ... Serait-ce le Capitaine tué par les Draugr ?

Souvenez-vous d'Aproria Alfena, la seule survivante du naufrage : elle vous explique que son capitaine, était bel et bien Elbéroth, un petit Bosmer vaniteux et incompetent ! Elle avait récupéré son sabre sur son cadavre pour lutter contre les draug et elle vous le donne.

Quand vous retourner parler à Baro Egnatius, le sabre d'Elbéroth à la main ... Et il va se rapetisser à vue d'œil MDR. Tout penaud qu'il va être l'insolent et les marchandises vont être vite débarquées LOL, le pleutre !!!

Carnius Magius donne 1000 po et 10 potions de guérison des maladies en récompense.

*Si vous tuez Baro, vous n'aurez aucune récompense !*

#### 4.3 - Un coup de main

Carnius Magius vous parle d'Uryn Maren, un homme qu'il a engagé pour voler du minerai d'ébonite de la mine afin de le revendre en douce ... Mais Falco s'en est aperçu ! Alors il faut vite éviter que Falco n'approfondisse son enquête.

Dans un premier temps, Carnius vous donne une clé qui va vous permettre de récupérer le stock de minerai volé caché dans la maison d'Uryn. Le but est de faire croire que le minerai volé n'est pas chez Uryn.

Ensuite vous allez assister Uryn qui est constamment surveillé par un garde (et c'est devenu très délicat de voler du minerai !). Uryn sait qu'Aldam, le garde, a un gros faible pour le whisky ! Il vous suffit donc d'offrir une jolie bouteille au garde et de le suivre quand il sortira pour la siroter ^^

Quand Uryn aura terminé sa besogne, il reviendra vous voir :-) et Carnius Magius vous donnera 1000 po en récompense.

#### 4.4 - Bagarre au bar

Carnius Magius vous demande de raisonner Seler Favelnim. Vous le trouverez à la Taverne du Rocher du Corbeau : ce pauvre homme est devenu fou et provoque n'importe qui. D'ailleurs, vous rencontrerez sa femme Dralora juste à l'entrée du bar qui vous implorera de ne pas lui faire de mal. Mais Seler Favelnim provoque immédiatement un duel : vous pouvez le tuer ou le raisonner.

Carnius Magius offre 2 000 po en récompense qu'on l'ait tué ou non.

#### 4.5 - Découverte dans la mine

Du Stahlrim a été découvert dans la mine du Rocher du Corbeau ! Et c'est justement ce trésor que convoite à mort Carnius Magius !!! Il vous demande de trouver Graring, de le tuer et de récupérer les pioches spéciales qui permettent d'extraire ce minerai. La ferme de Graring est au sud de l'embranchement des deux rivières au nord de l'île.

Graring, Hidar et Aenar ne se laisseront pas faire lol ... N'oubliez pas de voler la pioche ^^

Ensuite retournez à la mine de la colonie pour ramasser un morceau de Stahlrim et le donner à Carnius Magius : il offre 3000 po en récompense.

*Carnius Magius vous échangera ensuite des armes et des armures en Stahlrim contre 2 minerais.*


#### 4.6 - Arrêter le messenger


Falco a fait envoyer par messenger un rapport sur le statut de la colonie. Or Carnius Magius veut l'intercepter car il ne veut pas que les investisseurs soient au courant de bon avancement de la colonie. En gros, il veut le Stahlrim pour lui tout seul LOL

Vous vous souvenez de Hroldar l'Étrange ? Eh bien il est au service de Carnius désormais et il va vous aider. Carnius Magius veut que le messenger meure de façon *accidentelle* ...

Hroldar vous attend dans la cour de Fort Molène. Suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête (pas très loin du fort), puis partez à la recherche de messenger.

C'est Tirvel Balen le messenger, et il est à l'est du Rocher du Corbeau. Il acceptera volontiers votre escorte ... vers le piège :-)

Lorsque vous serez proche de Hroldar, ses loups attaqueront Tirvel ! Oh le pauvre Tirvel, accidentellement mort tué par une horde de loups sauvages ... :-) vous trouverez le rapport  sur sa dépouille.

Hroldar vous donnera une note de Carnius  et quelques parchemins en récompense ... vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Carnius Magius vous donne 1 000 po de récompense.

#### 4.7 - Déforestation

Carnius Magius a eu vent de problèmes avec les Sprigganes à la colonie. Il veut que vous vous renseigniez et que vous les éliminiez ... Car rien ne doit stopper l'exploitation des mines !!!

Vous trouverez quatre Sprigganes autour du Rocher du Corbeau. Quand vous les avez toutes tuées, trouvez Unel Lloran au bar de la colonie. Il vous explique que les Sprigganes ont certes été éliminées mais les arbres, eux, sont toujours là. Or il faut les abattre pour pouvoir agrandir la colonie.

Et le seul moyen d'abattre ces arbres est de les affaiblir par les racines : vous trouverez leurs racines dans une galerie minière abandonnée. Unel Lloran aura ensuite besoin d'empoisonner l'eau avec cinq fleurs d'amertume.

Carnius Magius vous donne 1 000 po de récompense.

*Vous ne trouverez pas de fleur d'amertume à Solstheim ... il va falloir retourner sur Vvardenfell ! Et le moyen le plus simple est : lancer un sort de marque là où vous êtes, utiliser un sort d'ALMSIVI pour vous téléporter au Temple de Gnisis, faire vos courses, et revenir par un sort de Rappel :-)*

#### 4.8 - Recruter des gardes

Carnius Magius vous demande de recruter des gardes pour protéger la colonie. Pour trouver des volontaires, n'hésitez pas à parler à plein de monde ^^ et vous pouvez en recruter trois maximum :

- Afer Flaccus au bar.
- Garnas Uvalen dans les rues du Rocher du Corbeau.
- Gratian Caerellius dans la mine.

Si vous en avez trouvé qu'un seul, Carnius Magius vous offre 500 po de récompense, si vous en avez recruté deux, 750 po, et si vous les trouvez tous 1 000 po !

#### 4.9 - L'assassin

Malgré les nouvelles recrues parmi les gardes, Carnius veut prouver que le Rocher du Corbeau est toujours si peu sûr car il faut absolument que les investisseurs s'éloignent de l'exploitation ... Et il n'y va pas par quatre chemins : vous devez assassiner Falco !!!

Le plan est bien rodé : un arc, une flèche empoisonnée et un Parchemin du Tueur Caché vous attendent en haut de la Tour du Bureau de la Mine à la colonie. Et dès que vous équiperez l'arc, votre complice Baslod viendra distraire les gardes postés près de Falco ... Et à vous de jouer !!

Carnius Magius offre un Bouclier de Glace et 4000 po en récompense.

#### 4.10 - Mesures radicales

Décidemment, malgré tous vos efforts, les investisseurs sont coriaces !!! Carnius Magius veut absolument les éloigner et le meurtre de Falco n'a pas suffi ... Alors il a pensé à pire : un massacre des autochtones envers les colons =)

Bien évidemment, Carnius n'a passé aucun pacte avec les Skaals ; mais il leur a volé leurs vêtements et leurs armes. Votre rôle est de livrer ces déguisements à une bande de mercenaire recrutée par Carnius. Toralf et ses hommes vont attendront à la tombée de la nuit sur la côte est du fleuve.

Et là suurrprriiisssse !!! Ils vous attaquent !!! Un contre six, croyez moi, c'est pas d'la tarte !!!

Carnius Magius ne s'attendait absolument pas à vous voir arriver vivant ... Il n'a pas le choix : il vous attaque ! Faites-en de la chair à pâté pour loup des neiges ^^

Parlez ensuite à Constans Atrius ... qui vous nommera Courtier de la Compagnie de l'Empire Orientale !

## 5 - LE ROCHER DU CORBEAU : LES QUÊTES DE FALCO GALENUS

*Vous avez choisi le côté des gentils qui foutent sur la gueule des méchants !!!*

### 5.1 - Implantation d'un magasin

Falco Galenus vous demande d'interroger les colons pour savoir s'ils préfèrent une armurerie ou un magasin de marchandises sur le Rocher du Corbeau. La décision n'influe pas sur la suite du scénario ... Mais comme il y a déjà une forge au Fort et pas de magasin, autant faire construire le magasin, ça pourra être utile ^^.

Lorsque la décision est prise, Falco vous demandera d'en parler à Carnius Magius. Ce dernier ordonnera la construction des travaux et vous offrira 300 po de récompense.

N'oubliez pas de le prévenir de la fin des travaux après que votre journal ce soit mis à jour ^^

### 5.2 - Problèmes d'approvisionnement

Falco vous explique qu'il y a des soucis de ravitaillement pour la construction du Rocher du Corbeau : c'est Baro Egnatius le problème, le capitaine du navire affrété par Carnius. Il estime qu'il mérite un paiement supplémentaire pour débarquer le ravitaillement ! D'ailleurs quand vous lui parlez, il mentionne un certain Elbéroth, un ami qui serait aussi capitaine de navire ... Serait-ce le Capitaine tué par les Draugr ?

Souvenez-vous d'Aproria Alfena, la seule survivante du naufrage : elle vous explique que son capitaine, était bel et bien Elbéroth, un petit Bosmer vaniteux et incompetent ! Elle avait récupéré son sabre sur son cadavre pour lutter contre les draug et elle vous le donne.

Quand vous retournez parler à Baro Egnatius, le sabre d'Elbéroth à la main ... il va se rapetisser à vue d'œil MDR. Tout penaud qu'il va être l'insolent et les marchandises vont être vite débarquées LOL, le pleutre !!!

Falco Galenus donne 1000 po en récompense.

Si vous tuez Baro, vous n'aurez aucune récompense !

### 5.3 - La main dans le sac

Des vols de minerais d'ébonite ont été commis à la mine ... Et Falco Galenus pense qu'Uryn Maren en est l'auteur. Il vous envoie fouiller sa maison pour trouver des preuves. Mais le coffre d'Uryn Maren est vide !

Le seul moyen est donc d'aller l'espionner à la mine. Suivez-le discrètement dans la mine : il va vers des stocks de caisses ... Pris sur le fait, Uryn Maren vous avouera les vols mais vous expliquera que Carnius Magius l'oblige à le faire (il menacerait de le tuer s'il ne le faisait pas !).

Falco vous envoie alors auprès de Carnius pour quelques explications : il nie évidemment tout en bloc. Mais quand vous revenez à la Colonie, Falco vous annonce la mort d'Uryn ...

Falco Galenus vous donne 500 po en récompense.

## 5.4 - Bagarre au bar

Falco Galenus vous demande de raisonner Seler Favelnîm. Vous le trouverez à la Taverne du Rocher du Corbeau : ce pauvre homme est devenu fou et provoque n'importe qui. D'ailleurs, vous rencontrerez sa femme Dralora juste à l'entrée du bar qui vous implorera de ne pas lui faire de mal. Mais Seler Favelnîm provoque immédiatement un duel : vous pouvez le tuer ou le raisonner.

Falco Galenus vous offrira 1 500 po en récompense si vous avez raisonné Seler et rien si vous l'avez tué.

## 5.5 - Découverte dans la mine

Une sorte de glace qui entoure les cadavres a été trouvée dans la mine. Falco Galenus veut en savoir plus sur ce matériau et vous demande de voir Grarîng (il est dans sa ferme, au sud de l'embranchement des deux rivières au nord de l'île).

Sur place, vous verrez Grarîng et ses deux acolytes se défendre contre Coventîna Çelata. Elle a été envoyée par Carnîus pour récupérer la pioche de Grarîng. Et justement, cette pioche, il vous la donne ! Vous en aurez besoin pour miner cette sorte de glace appelée Stalhrîm =>

Ensuite retournez à la mine pour piocher du Stalhrîm et le rapporter à Grarîng : il vous offrira dorénavant ses services et vous pourrez, en échange d'un minerai de Stalhrîm, recevoir des armes ou des pièces d'armure en stalhrîm !

Falco Galenus offre 1000 po en récompense.

## 5.6 - Course contre la montre

VITE ! Pas le temps de tergiverser !!! Vous avez cinq heures pour apporter le rapport du statut de la colonie 📄 à Carnîus Magîus !!!

Une Deux Une Deux Une Deux Une Deux ... Le jogging, c'est la santé LOL

ARG Carnîus n'est pas dans son bureau !!! Mais Constans Atrîus vous informe qu'il est parti au Bosquet de Brodir. Et en sortant du bureau ... RE-ARG : un piège *Fléau de l'Intrus* se déclenche !!!! Votre agilité sera atténuée de 50 à 100 points et votre rapidité de 20 à 80 points pendant 10 minutes et vous vous coltinez un fardeau de 100 à 200 points pendant 5 minutes MDR

Quelque chose me dit que vous étiez attendu et qu'on ne veut pas vous rencontrer LOL

Mais bon, vous DEVEZ aller au Bosquet de Brodir ! Carnîus sera surpris, il ne s'attendait pas à voir ce rapport arriver à temps XD

Falco Galenus offre 1000 po pour avoir transmis le rapport dans les temps.

## 5.7 - Déforestation

Falco Galenus a eu vent de problèmes avec les Sprîgganes à la colonie. Il veut que vous vous renseigniez et que vous les éliminiez ... Car cela ralentit l'exploitation des mines.

Unel Lloran vous attend au bar de la colonie. Il vous explique qu'il a besoin d'abattre quelques arbres pour continuer son travail. Or les arbres attirent les Sprîgganes. Vous en trouverez quatre autour du Rocher du Corbeau. Quand vous les avez toutes tuées, Unel vous demande de l'aide pour abattre les arbres afin d'agrandir la colonie.

Et le seul moyen d'abattre ces arbres est de les affaiblir par les racines : vous trouverez leurs racines dans une galerie minière abandonnée. Unel Lloran aura ensuite besoin d'empoisonner l'eau avec cinq fleurs d'amertume.

Falco Galenus vous donne 2 000 po de récompense.

*Vous ne trouverez pas de fleur d'amertume à Solstheim ... il va falloir retourner sur Vvardenfell ! Et le moyen le plus simple est : lancer un sort de marque là où vous êtes, utiliser un sort d'ALMSIVI pour vous téléporter au Temple de Gnîsis, faire vos courses, et revenir par un sort de Rappel :-)*

## 5.8 - Recruter des gardes

Falco Galenus vous demande de recruter des gardes pour protéger la colonie. Pour trouver des volontaires, n'hésitez pas à parler à plein de monde ^^ et vous pouvez en recruter trois maximum :

- Afer Flaccus au bar.
- Garnas Uvalen dans les rues du Rocher du Corbeau.
- Gratian Caerellius dans la mine.

Si vous en avez trouvé qu'un seul, Falco Galenus vous offre 500 po de récompense, si vous en avez recruté deux, 750 po, et si vous les trouvez tous 1 000 po !

## 5.9 - Protéger Falco

Falco Galenus a entendu des rumeurs comme quoi on voulait l'assassiner... Et à peine a-t-il terminé ses mots que trois hommes arrivent pour le tuer !!!

Aidez-le et il vous offre 1000 po, 10 potions de guérison de choix ainsi qu'un Bouclier de Glace en récompense.

## 5.10 - Le siège

Falco Galenus a appris que Carnius Magius avait reçu un chargement d'épées longues en argent mais qu'il refusait de les livrer à la colonie ! Alors il vous envoie à Fort Molène régler cette affaire.

Constans Atrius, qui se poste devant la porte de la chambre de Carnius, vous en donnera trois sans rechigner.

Mais quand vous reviendrez au Rocher du Corbeau ... Falco vous explique qu'ils ont été attaqués par des Skaals dès votre départ !!! Les affreux jojos se sont réfugiés dans la mine ... Allez-y faire un carnage nan mais oh !

Sur Toralf, vous trouverez une note en lambeaux 📄 ...

Falco comprend que ce n'était pas des Skaals mais des mercenaires *déguisés* en Skaals ... La lettre est signée d'un C ? Alors allez voir Carnius !

Carnius est furieux contre vous ! Vous avez tout gâché ses plans LOL, alors il vous attaque !

Carnius est mort et il faut une personne pour le remplacer, alors Falco vous nome Courtier de la division du Rocher du Corbeau de la Compagnie de l'Empire Oriental. Félicitations !

*Dompeux comme titre, isn't it ?*

## 6 - LE DOMAINE DU COURTIER

Si vous parlez à nouveau à Constans Atrius ou à Falco selon la voie que vous avez choisie, ils vous expliqueront que des plans pour la construction d'un domaine ont été depuis longtemps terminés. Carnius n'a jamais fait construire son domaine ... Il est clair qu'il n'a jamais eu l'intention de rester !

Mais si vous, ça vous intéresse, adressez-vous à Aldam Berendus, le responsable de l'équipe de construction.

Aldam avait proposé à Carnius trois endroits pour la construction de son domaine : un au sud, un à l'extrémité ouest et un au nord-est. Chaque endroit est marqué par une torche plantée dans le sol. Quand vous avez choisi votre emplacement, amenez Aldam sur place et il commencera la construction de votre domaine :-)

Attendez trois jours et à vous le joli manoir ^^